

Pädagogische Tipps und Arbeitsblätter

von Ingrid Ditzl

Carolin Philipps

Second Face

Wien: Verlag Carl Ueberreuter, 2011

ISBN 978-3-8000-5610-1

144 Seiten

Inhalt

Die Zwillinge Marie und Anne sehen sich zwar zum Verwechseln ähnlich, könnten aber in Temperament, Charakter und Auftreten kaum unterschiedlicher sein. Als Marie von einem Schulkollegen namens Kai nur benutzt wird, um an ihre Schwester Anne heranzukommen und er diese wiederum um einer Wette willen zum Sex überredet, dann aber kalt „abserviert“, sind beide bitter enttäuscht. So fällt es ihnen nicht schwer, dem Wunsch ihrer Eltern nachzugeben und von Hamburg nach Ummanz zu ziehen. Am Reiterhof auf Ummanz, einer kleinen, zu Rügen gehörenden Insel, sieht die Welt für Marie und Anne ganz anders aus als gewohnt. Während Anne sich erst mit dem einsamen Landleben anfreunden kann, als sie den Surfklub entdeckt, ist es für Marie kein großes Problem, in einer einsamen Gegend zu wohnen. Sie genießt die Zeit auf ihrem Pferd und ihre „Freunde“ trifft sie sowieso vorwiegend im Internet. Als Marie eines Abends am Strand dem attraktiven Lirim begegnet, scheint für sie die Welt perfekt zu sein. Aber nach drei wundervollen Tagen interessiert er sich plötzlich nicht mehr für sie. Wie sich später herausstellt, hat Anne Lirim getäuscht, indem sie vorspielte, Marie zu sein. Sie hat ihn benutzt, um sich an den Männern zu rächen, ohne zu wissen, dass er und Marie sich ineinander verliebt hatten. Tom, ein Schulkollege, bemerkt Maries Traurigkeit und lädt sie ein, im „Second Life“ ein neues virtuelles Leben zu beginnen, in dem sie ganz anders sein kann. Marie lässt sich darauf ein und schon bald führt sie ein Doppelleben: bei Tag ist sie die ruhige, vernünftige Marie, bei Nacht die hübsche, begehrte Club-Tänzerin Annabelle. Im SL lernt sie auch Tarao kennen, einen Avatar, der sie umwirbt und den sie letztlich, weil er Lirim so ähnlich sieht, sogar heiratet. Als ihre Schwester hinter ihr Geheimnis kommt und verhindert, dass Marie weiterhin in die Scheinwelt flüchtet, rächt sich Tom – der Tarao ist – bitter an den Zwillingen, indem er gefakte Nacktfotos von Anna bei Facebook einstellt. Doch er unterschätzt Maries und Annas Kampfgeist ...

Leseprobe

„Manchmal ist einfach alles beschissen, das ganze Leben ... eben einfach alles!“
Kaum hat sie es ausgesprochen, möchte sich Marie am liebsten die Zunge abbeißen.
„Oha!“, macht Tom und schaut sie nachdenklich an. „Das klingt nach einer echten
Krise. Vielleicht solltest du mal Pause machen von deinem Leben. Einfach mal aus-
steigen.“

Es tut Marie gut, dass Tom ihr zuhört, auch wenn sein Vorschlag verrückt ist. „Toll,
wie soll das denn gehen? Nichts, was ich lieber täte. Ich hasse mein Leben. Und ich
würde gerne so sein wie ...“ Sie stockt.

„Anne? So lustig und abgefahren und zickig?“

Marie schweigt. Sie will einfach nur ein wenig lockerer sein. Alles nicht so ernst neh-
men. Aber das ist leichter gesagt als getan. (...)

Tom betrachtet sie von der Seite. „Ich mag dich so, wie du bist. Und wenn du neue
Freude suchst, dann hätte ich 'nen heißen Tipp für dich. Es gibt einen Ort, wo du
sehr schnell Freunde findest, tolle Gespräche. Und wenn du genug von ihnen hast,
dann loggst du dich einfach wieder aus. Keiner nimmt es dir übel, keiner kann dich
verletzen. Es ist einfach genial.“

Marie versteht kein Wort.

„Schon mal was von Second Life gehört?“

Marie nickt. „Das sind so Freaks im Internet, die spielen richtiges Leben.“

„Man soll nie über was reden, von dem man keine Ahnung hat. Second Life ist ganz
anders. Es ist genau das, was du brauchst. Du kannst dich neu erfinden und das tun,
was du schon immer wolltest.“

„Nicht noch ein Rollenspiel. Davon hab ich genug! Die helfen auch nicht wirklich.“

„Kein Spiel. Es ist eine zweite Realität. Überleg's dir. Wenn du willst, führe ich dich
dort ein.“ (S. 75f)

Themen

Familie

Freunde

Geschwister (Zwillinge)

Internet

Liebe

Liebeskummer

Schule

Selbstvertrauen

Rügen (Ummanz)

Virtuelle Welt

Tipps

- ❖ Die SchülerInnen sollen einen Leserbrief verfassen. Marie wendet sich darin an die Lebensberaterin einer Jugendzeitschrift. Sie berichtet von ihrer Situation und ihren Gefühlen, wie sie auf S. 79-82 beschrieben werden. Die Beraterin (d.h. wieder die SchülerInnen) soll Marie in einem Antwortschreiben Tipps zur Lösung ihrer Probleme geben.

- ❖ Wahrscheinlich trägt jeder von uns in gewissen Situationen eine Maske. Die SchülerInnen können anhand von Filmszenen, Buchausschnitten und Szenen aus dem täglichen Leben analysieren, wann und warum Menschen „Masken“ aufsetzen und nicht zeigen oder sagen, was sie wirklich fühlen und denken.

Tipps

- ❖ Die beiden Schwestern erleben, wie durch eine kurze Unachtsamkeit – die Weitergabe eines Passwortes – Daten ins Internet gelangen können, die nie wieder von dort zu entfernen sind. Selbst wenn diese Daten gefakt sind, ist der Schaden nicht wieder gutzumachen.

Es kann ein „Stummer Dialog“ an der Tafel stattfinden: die Lehrerin/der Lehrer schreibt an die Tafel „Internet – Gefahren und Chancen“ und die SchülerInnen sind aufgefordert, ihre Gedanken dazu, ohne verbalen Kommentar – an die Tafel zu schreiben. Diese dürfen wiederum schriftlich kommentiert, oder Gegenfragen gestellt werden. Auch die Lehrerin/der Lehrer kann (leitend) zwischendurch eingreifen, indem sie/er an die Tafel schreibt.

Abschließend wird das entstandene Tafelbild gemeinsam betrachtet und besprochen.

- ❖ Second Face: Die SchülerInnen können Masken aus Karton basteln, die sie mit fantasievollen Gesichtern schmücken, die ihr „zweites (Wunsch-)Gesicht“ zeigen. Es können Rollenspiele ausgedacht und gespielt werden, die einmal mit den „normalen“ Personen ohne Maske, dann mit Masken gespielt werden. Die handelnden Personen verhalten sich, je nach Charakter ihrer Maske, anders. Wie verändert sich die Szene?
- ❖ Gibt es „Second Life“ wirklich? Ja – und es bleibt natürlich dem Lehrer/der Lehrerin überlassen, die SchülerInnen darauf aufmerksam zu machen. Anhand des Buches wird die Thematik der Gefahren des Eintauchens in eine virtuelle Welt aufbereitet. Die SchülerInnen können gemeinsam einen Katalog (kleine Broschüre, Leporello, Handzettel o. ä.) erarbeiten, in dem die wichtigsten Regeln im Umgang mit den „Zweiten Welten“ im Internet aufgezeigt werden bzw. soll recherchiert werden, woran man erkennt, dass eine Person süchtig nach diesen virtuellen Welten ist und wie/wo man ihr helfen kann.

Informationen zu Second Life siehe z. B.: http://de.wikipedia.org/wiki/Second_Life:

„Wie bei vielen MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) warnen Experten auch bei Second Life, eine übermäßige Teilnahme an dem virtuellen zweiten Leben berge die Gefahr einer Realitätsflucht. Unvorsichtige Nutzer könnten zudem durch den spielerischen Konsum vergessen, dass hinter ihren virtuellen Transaktionen in der Spielwelt durchaus reale Kosten stehen, welche schlimmstenfalls zu einer Verschuldung führen können.“

Arbeitsblatt

Marie und Anne sind Geschwister, Zwillinge noch dazu, und ihre Beziehung wird im Buch geschildert.

Schreibe rund um das Wort „Geschwister“ alles, was dir zu diesem Thema einfällt (wer keine Geschwister hat, hat sicher trotzdem Gedanken dazu!)

Kreise danach alle deine Statements ein, die inhaltlich auch im Buch zur Sprache kommen (z. B. Streit mit der Schwester), finde die Stelle(n) im Buch und lies nochmals nach.



Arbeitsblatt

Second Face

Dass Tom und Marie ein „Second Face“ haben, ist klar, da sie ja im Second Life im Internet einen Avatar* benutzen, der anders aussieht als sie und sich auch anders verhält. Aber auch andere Figuren des Buches haben ein zweites Gesicht – Kai, Anne und Lirim. **Beschreibe jeweils das eine und das andere Gesicht dieser fünf**

Personen:

Zum Beispiel:

„first face“

Marie: ruhig, verständnisvoll, verantwortungsbewusst, schüchtern, vernünftig, sympathisch, überlegt

„second face“

sexy, verführerisch, steht im Mittelpunkt, immer schick gekleidet
(Arabella)

Tom:

Kai: liebevoll, gerne bei den Eltern der Freundin gesehen, aufmerksam

kalt, abweisend, gemein, spöttisch, berechnend

Lirim:

Anne:

* Ein **Avatar** ist eine künstliche Person oder ein grafischer Stellvertreter einer echten Person in der virtuellen Welt, beispielsweise in einem Computerspiel.

Arbeitsblatt

Mein „zweites Gesicht“

Die meisten (wenn nicht alle) Menschen haben ein „zweites Gesicht“, wahrscheinlich auch du. **Schreibe zu folgenden Situationen, wie du wahrscheinlich (mit deinem „First Face“) reagierst. Wie sieht aber dein „Second Face“ aus (d.h. deine wahren Gefühle, die du aber nicht zeigst oder deine wahren Gedanken, die du nicht aussprichst)? Schreibe Schlagworte zu „beiden Gesichtern“ auf!**

- 1) Du bist seit Wochen in einen Jungen/ein Mädchen deiner Klasse verliebt und hast dir Hoffnungen gemacht, dass er/sie sich auch in dich verliebt. Plötzlich kommt er/sie dir entgegen und hält Händchen mit einer/m Klassenkollegin/en, die/den du gar nicht magst.

- 2) Eine mollige Bekannte geht mit dir shoppen und probiert einen Pullover, der ihr aber zu eng ist und nicht gut aussieht. Sie scheint von ihm begeistert zu sein und fragt dich, ob du auch findest, dass er ihr gut steht.

- 3) Deine Klassenlehrerin hat dir dein Handy im Unterricht weggenommen, weil es geläutet hat. Du bist ziemlich verärgert darüber. Deine Mutter fragt dich zu Hause, ob du schlecht drauf bist.

- 4) Du bist mit deiner Familie bei einer Verwandten zum Geburtstagsessen eingeladen, findest das Essen scheußlich und langweilst dich.

Arbeitsblatt

„Meine virtuelle Welt“

Setze die Sätze fort:

Könnte ich eine virtuelle Welt schaffen, so _____
_____.

In meiner virtuellen Welt würden folgende drei wichtigsten Regeln gelten:

_____.

Mein Avatar* würde so aussehen: _____
_____.

Und das wäre sein Name: _____

Die anderen Bewohner meiner virtuellen Welt: _____
_____.

Mein Wohnort wäre _____

Ich würde mich in meine virtuelle Welt zurückziehen, wenn _____
_____.

Das Schöne an meiner virtuellen Welt wäre, dass _____
_____.

* Ein **Avatar** ist eine künstliche Person oder ein grafischer Stellvertreter einer echten Person in der virtuellen Welt, beispielsweise in einem Computerspiel.

Arbeitsblatt

Hier sind einige der Gefühle, Charaktereigenschaften und Zustände aufgelistet, die in diesem Buch beschrieben werden. Wenn dir noch weitere einfallen, trage sie in die Tabelle unten ein.

Zerschneide anschließend die Zettel an den Linien, misch sie gut durch und spielt in der Klasse damit folgendes Spiel:

Bildet Kleingruppen. Legt die Zettel mit der bedruckten Seite nach unten auf den Tisch. Jede Gruppe zieht einen Zettel. Überlegt euch nun eine Situation, in der der Begriff auf eurem Zettel sichtbar in Erscheinung tritt. Spielt diese Szene pantomimisch (das heißt ohne zu sprechen, nur mit Bewegungen) den anderen vor.

Die ZuseherInnen sollen erraten, um welchen Begriff es sich handelt.

Wenn jede Gruppe eine Szene gespielt hat, darf ein neuer Zettel gezogen werden.



Unsicherheit	Nervosität	Freude
Niedergeschlagenheit	Angst	Hoffnung
Enttäuschung	Fröhlichkeit	jemanden kränken
Aufregung	Erschöpfung	Wut
Mut	Traurigkeit	gekränkt sein
Ausgelassenheit	Vorfreude	Erleichterung

Lösungswort: Überraschung