

Franz Zwerschina

Lina Knut Schülerin, Gamerin, Weltenretterin

Gelesen von
Chantal Busse



Einleitung

In der realen Welt ist Lina Knut eine schüchterne Schülerin, große Schwester, beste Freundin und Tochter. Sie ist sehr nachdenklich und traut sich nicht, vor ihren Klassenkamerad*innen zu sprechen, da sie immer zu stottern muss und deswegen aufgezo-

gen wird. Ihre Leidenschaft zum Gaming führt dazu, dass sie einmal E-Sportlerin werden möchte. Unter ihrem Pseudonym „Lina_Furiosa“ produziert sie Let's-Play-Videos und besitzt ihre eigene Online-Community, die „Daddel-Clique“. Es gibt allerdings Einschränkungen für unsere Heldin: Mama Knut lässt Lina zweimal in der Woche für jeweils zwei Stunden an den Computer. Als das Studio Buntwelt ihr die Möglichkeit bietet, das neueste Add-on ihres Lieblingsspiels *Aarona* zu testen, muss Lina allerdings für eine Woche jeden Tag in die Rolle der *Aarona* schlüpfen. Gemeinsam will die Community sich fokussiert auf das Online-Abenteuer begeben und versuchen, jedes einzelne Rätsel zu lösen.

Aber wird Mama Knut das der Heldin erlauben? Hat der Daddel-Marathon Auswirkungen auf ihren Alltag? Und wer ist der seltsame, ruhige Zuschauer unter den Community-Mitgliedern?

Zur Produktion und zum Einsatz im Unterricht und für zuhause

Lina_Furiosa ist in der Welt von *Aarona* eine starke Bogenschützin, die jedes Monster bezwingen kann und dabei auf einer Gamingplattform für Kinder von einer kleinen, aber unterstützenden „Daddelclique“ umgeben ist. Doch abseits des Computerspiels ist die selbstbewusste Heldin Lina_Furiosa eigentlich ein ganz normales Mädchen namens Lina Knut, das sich vor allem vor dem neuen Schuljahr in der fünften Klasse fürchtet. Denn neben ihrem erfolgreichen Hobby in der Online-Welt tut sich Lina manchmal ganz schön schwer mit ihren neuen Mitschüler*innen. Und als wäre das nicht genug, hat Lina furchtbare Angst, vor der gesamten Klasse zu sprechen. Denn wenn sie aufgeregt ist, fängt sie an, fürchterlich zu stottern! Kaum ist die erste Schulwoche vergangen, erhält Lina plötzlich eine Nachricht vom Spielentwicklerteam von *Aarona*, das ihr eine einmalige Chance bietet. Die junge Gamerin bekommt die Möglichkeit, eine ganze Woche das neue Add-On ihres Lieblingsspiels vor Veröffentlichung als Let's Play für andere zu testen! Auf einmal muss Lina ihren turbulenten Schulalltag mit ihrer Streaming-Karriere unter einen Hut bringen. Das stellt nicht nur ihre Freundschaft mit Mia auf die Probe, sondern bringt Lina auch dazu, all ihre Ängste zu überwinden.

Lina Knut: Schülerin, Gamerin, Weltenretterin, Band 1 ist ein Hörbuch, das auf dem gleichnamigen Comic-Abenteuer von Franz Zwerschina und Sandra Pavlovski basiert. Gesprochen wird die Geschichte von Chantal Busse, die den Alltag und das Gaming-Erlebnis von Lina und den anderen Charakteren lebhaft und authentisch wiedergibt. Kurze Musikstücke trennen die einzelnen Kapitel harmonisch voneinander. Untermalt wird die Geschichte außerdem von einzelnen Hintergrundgeräuschen, die die Atmosphäre an geeigneten Stellen aufbauen und vermitteln. Dadurch lassen sich die einzelnen Schauplätze, wie auch der Wechsel zwischen Online-Spiel und dem realen Alltag, gut voneinander unterscheiden. Das Hörerlebnis behandelt Themen wie zum Beispiel:

- Gaming,
- Schulalltag,
- (Cyber-)Mobbing,
- Umgang mit Videospiele,
- Zusammenhalt
- Freundschaft



Lina Knut: Schülerin, Gamerin, Weltenretterin, Band 1 erscheint bei USM Audio und ist für Kinder ab zehn Jahren empfohlen. Die 39 Kapitel sind zwischen drei und fünf Minuten lang. Das Hörbuch ist außerdem der Auftakt einer weiterführenden Reihe.

Titelliste

| | | |
|--------------|---------------------------------------|-----------|
| Titel 1: | Anthala westlich von Kolandrien | 03:54 min |
| Titel 2-3: | Der letzte Tag der Sommerferien | 07:41 min |
| Titel 3-4: | Gewitterwolken im Kopf | 07:26 min |
| Titel 5: | Wie man den ersten Schultag übersteht | 03:22 min |
| Titel 6: | Die erste Katastrophe | 04:11 min |
| Titel 7-8: | Let's play | 06:54 min |
| Titel 9: | Das beste Spiel der Welt | 03:52 min |
| Titel 10-13: | Mondkracher und Stinkesocken | 12:03 min |
| Titel 14: | Herr Cotta | 08:48 min |
| Titel 15: | Mama ist an Board | 03:38 min |
| Titel 16-19: | Die Daddle-Clique wird eingeweiht | 13:40 min |
| Titel 20-21: | Eis unter Regenwolken | 07:47 min |
| Titel 22-23: | Die Ausgrabung | 09:33 min |
| Titel 24: | Moritz spinnt mal wieder | 03:56 min |
| Titel 25-26: | Von Affen und Einhörnern | 06:48 min |
| Titel 27-30: | Die Höhle | 14:00 min |
| Titel 31: | Im Mini-U-Boot in die Tiefe | 03:35 min |
| Titel 32-33: | Der Turm von Istol | 06:46 min |
| Titel 34-37: | Samstag | 12:00 min |
| Titel 38: | Eine Große Enthüllung | 04:00 min |
| Titel 39: | Lina | 03:20 min |

Gesamtlänge: ca. 147 min



Aufbau

Das Let's-Play-Hörbuch ist das erste Abenteuer der Schülerin Lina Knut. Das Abenteuer beginnt mit der Einführung in das Leben der Protagonistin sowie ihrem Umfeld. Es werden Freund*innen, Familie und Rival*innen im Leben der Schülerin vorgestellt. Die Geschichte besitzt einen roten Faden, was es den Zuhörer*innen mit Leichtigkeit ermöglicht, der Handlung zu folgen. Die Erzählerstimme ist angenehm und sehr gut verständlich. Mithilfe der realistischen Hintergrundgeräusche und der passenden Begleitmusik taucht der*die Zuhörer*in in das Geschehen ein. Sobald die Sprünge zwischen der Realität und der Gaming-Welt stattfinden, ist trotz allem gut nachvollziehbar, auf welcher Ebene sich der*die Hörer*in aufhält.

Ideen zur Umsetzung

Die folgenden Methoden sind vor allem für Kinder ab zehn Jahren geeignet und behandeln Themen wie beispielsweise den Umgang mit Videospiele, Freundschaft und (Cyber-)Mobbing.

Besonders die Thematik des (Cyber-)Mobbings und die Vereinigung zwischen Online-Welt und realem Alltag werden bei dieser Handlung verstärkt in den Fokus gerückt. Durch die Methoden lernen die Kinder, über wichtige und ernsthafte Thematiken, wie Mobbing und den Umgang damit, ins Gespräch zu kommen und sich darüber in einem geschützten Umfeld von kleinen Gruppen auszutauschen. Dadurch setzen sie sich kritisch mit dem gehörten Inhalt auseinander und intensivieren die Beschäftigung mit den einzelnen Figuren. Zusätzlich wird die Imagination und Selbstinitiative der Kinder durch das Entwickeln eigener Avatare und Erzählstränge gefordert und gefördert.

Das Gaming-Abenteuer bietet sich an, um die Fantasie der Kinder zu fördern. Das Erarbeiten eigener Avatare für das behandelte Online-Spiel *Aarona* stärkt die Vorstellungskraft und den Einfallsreichtum der Kinder. Außerdem können sie hierbei ihre eigenen Ideen einer eigenen Spielwelt durch kleine Malaufgaben verbildlichen, was das gehörte Erlebnis von Lina realer erscheinen lässt. Durch das erneute Hören der Geschichte und die Beantwortung gezielter Fragen wird den Kindern die ernsthafte Thematik des (Cyber-)Mobbings nähergebracht. Das Zusammentragen der Gedanken dazu fördert den Austausch der Kinder untereinander und vor der Klasse. Dadurch werden die Kinder für das Thema sensibilisiert, ohne sie damit zu überfordern.



Gedankenaustausch

In dieser Kategorie finden Sie Methoden, die die Kinder zum Diskutieren anregen sollen. Dabei gibt es verschiedene Ansätze, wie ein Gedankenaustausch stattfinden kann. Die Kinder sollen dadurch lernen, sich mit Themen kritisch auseinanderzusetzen, ihre Meinung zu äußern und mit der Meinung anderer umzugehen. Aufgrund der Themenvielfalt kann diese Kategorie ab dem Kindergartenalter eingesetzt werden.

Gedankenaustausch - Verhalten und Gefühle

Lina hat einen nervigen Mitschüler namens Moritz, den sie nicht besonders mag. Er spuckt gerne große Töne und ärgert oft seine Mitschüler*innen. Am Ende der Geschichte verhält sich Moritz jedoch ganz anders und Lina erfährt ein Geheimnis von ihm, weswegen sie sich dazu entschließt, ihm nicht mehr böse zu sein. Hört euch diese Stelle noch einmal genau an und macht euch Gedanken zu folgenden Dingen:

- Was ist Moritz' Geheimnis?
- Hat sein Geheimnis etwas mit seinem Verhalten gegenüber anderen zu tun?
- Wenn ja, findet ihr diesen Grund gerechtfertigt?
- Wie findet ihr Moritz' Verhalten gegenüber seinen Mitschüler*innen?
- Warum entschließt sich Moritz dazu, Lina von seinem Geheimnis zu erzählen?
- Warum hat sich Moritz' Verhalten plötzlich verändert?
- Habt ihr auch schon einmal jemanden geärgert?
- Wenn ja, was war der Grund dafür?

Versetzt euch in eine Situation, in der ihr einmal geärgert worden seid und sammelt eure Gefühle. Schreibt auf, wie sich geärgerte Personen wohl dabei fühlen. Überlegt euch mögliche Gründe, die für Mobbing infrage kommen sowie auch Lösungen dafür, wie Mobbing gestoppt werden kann. Dabei dürft ihr gerne mehrere Gefühle sowie Gründe und Lösungen nennen. Sammelt eure Gedanken auf einer großen Tafel, indem ihr fünf verschiedene Spalten für eure Ergebnisse anlegt.



- Wie fühlen sich geärgerte Personen?
- Was könnt ihr als nebenstehende Personen dagegen tun?
- Was könnte es für Konsequenzen geben?
- Haltet ihr Mobbing generell für sinnvoll?
- Würdet ihr jemals wieder jemanden ärgern?

Gedankenaustausch - Verhalten und Gefühle

Sucht eine Stelle im Hörmedium, an der ein Charakter (z. B. Mensch, Tier, Fabelwesen) etwas Besonderes oder Relevantes in der Geschichte macht. Diskutiert und tauscht euch über folgende Fragen aus:

Lina Knut ist eine begeisterte Gamerin. In ihrer Spielwelt *Aarona* ist sie unerschrocken und unschlagbar. Doch wenn sie nicht gerade daddelt, ist sie eine ganz normale Schülerin der fünften Klasse. Sie liebt es, zur Schule zu gehen und Neues zu lernen. Doch es gibt etwas, das sie nicht gerne macht und das ist es, vor mehreren Menschen frei zu sprechen. Sie wird immer nervös und beginnt zu stottern. Kennt ihr das auch, wenn ihr nervös seid?

- Wie fühlt ihr euch dabei?
- Gab es schon einmal eine Situation, in der ihr euch unwohl gefühlt habt?
- Was würdet ihr jemandem raten, der schnell nervös wird?
- Wie würdet ihr dieser Person helfen, dass sie sich besser fühlt?

Überlegt euch bitte, wie ihr eure Mitschüler*innen dabei unterstützen könnt, wenn sie bei einem Referat nervös sind, wie man ihnen helfen kann. Überlegt euch dazu Tipps für sie*ihn und Regeln für euch.

Förderung von Fantasie

In dieser Kategorie finden Sie verschiedene Methoden, mit denen die Kinder selbst kreativ werden können. Mit unterschiedlichen Methoden, wie Freies Schreiben und Musizieren, werden Fantasie und Erfindungsreichtum der Kinder angeregt. Diese Kategorie ist ab dem Grundschulalter zu empfehlen.

Förderung der Fantasie - Allgemein

Die dadelbegeisterte Lina Knut kann sich gut vorstellen, in der Zukunft selbst Spieleentwicklerin zu sein, so wie ihre Vorbilder von Studio Buntwelt. Denn am liebsten spielt sie *Aarona*, ein abenteuerliches Spiel, das Kampf und Rätsel kombiniert.

Stellt euch vor, ihr wärt ein*e Spieleentwickler*in. Was für ein Spiel würdet ihr erfinden und designen? Überlegt anhand der folgenden Punkte einen groben Plan für euer eigenes Spiel:

- Genre (Abenteuer, Strategie, Sport ...)
- Einzelspieler oder mehrere Spieler
- Wer ist euer*eure Held*in? (Malt euren Charakter mit Outfit und Zubehör.)
- (?)

Förderung der Fantasie - Geschichte

Stell dir vor, du bist ein*e Spieler*in in *Aaronas* Welt. Wenn du eine Figur nach deinem Belieben erstellen dürftest, wie würde diese aussehen? Überlege dir folgende Punkte für deinen selbst ausgedachten Spielcharakter in dem Computerspiel *Aarona*:

- Held*in / Fabelwesen / Bösewicht
- Freund*in oder Feind*in von *Aarona*?
- Ausrüstung / magische Kräfte / Kämpfernaut
- Hintergrundgeschichte

Sobald du dir genau überlegt hast, was für einen Charakter du erstellen möchtest, kannst du beginnen, die Figur zu malen. Wenn jede*r die ausgedachte Figur gemalt und die oben genannten Punkte erledigt hat, kann gemeinsam als Gruppe die Map des Computerspiels gemalt werden. Wo kann man sich verstecken? Gibt es heimtückische Fallen? Wie sieht das Ziel aus?

Fazit

Mit der passenden Synchronstimme, den realistischen Geräuschen und der passenden Begleitmusik wird den Zuhörer*innen ein wahres Hörabenteuer geboten. Die lange Geschichte wird schön und spannend vermittelt, sodass die erzählte virtuelle Welt in greifbarer Nähe zu sein scheint. Das Hörbuch behandelt vielfältige Themen wie das Internet, den Schulalltag, Freundschaft und Mobbing bzw. Cyber-Mobbing. Mit *Lina Knut: Schülerin, Gamerin, Weltretterin* kann die Zielgruppe sehr viel Wichtiges über das bevorstehende Leben einer einfachen Schülerin erfahren und lernen. Außerdem können die Zuhörer*innen erfahren, wie Lina zwischen der Online-Welt und der realen Welt lebt und mit welchen alltäglichen Problemen sie konfrontiert wird. Die Handlung der Geschichte ist sehr realitätsnah, was es glaubwürdiger macht. Außerdem wird auf subtile, jedoch nicht verschleierte Art und Weise auf die Gefahren innerhalb des Internets hingewiesen und gezeigt, wie auch Eltern sich dagegen wappnen können.

Bonus

Hörprobe auf der Verlagsseite:

[\[Link Verlagsseite\]](#)

https://www.usmaudio.de/genre/kinder/lina-knut-schuelerin-gamerin-weltenretterin/?post_type=product&p=3223 *Die Hörprobe nimmt einen direkt mit in Lina und die Gaming-Welt Aarona.



Angaben zur Produktion

Lesung mit Musik und Geräuschen

für Kinder ab 10 Jahren

Lina Knut, Schülerin, Gamerin, Weltenretterin

Autor: Franz Zwerschina

Umfang: 2 CDs, ca. 147 min

Erscheinungsdatum: 08.09. 2022

Sprecher*innen:

Chantal Busse

Produktion:

Superhearo Audio, Hamburg

Aufnahme, Schnitt, Mastering:

USM VERLAG

Illustrationen:

Sandra Pavlovski

Bibliographische Angaben

2 Audio-CDs

Lina Knut, Schülerin, Gamerin, Weltenretterin

21 Tracks, ca. 147 Minuten

United Soft Media Verlag GmbH

ISBN: 978-3-8032-3556-5

Preis: 11,99 Euro



Hörmedium des Monats

Das „Hörmedium des Monats“ erscheint ebenfalls beim Institut für angewandte Kindermedienforschung (IfaK) der Hochschule der Medien, Stuttgart.

Zusammenfassung und didaktische Anregungen: Angelika Charubin, Annalena Roszkopf, Clara Kümmerer, Panavy Touch, Pauline Armbruster und Sorija Chap

Redaktion: Volker Bernius (Fachbeirat Stiftung Zuhören)