Begleitheft zur Ausstellung

Begleitheft zur Ausstellung Superheroes

Unsere Heldinnen und Helden Noobi, Rekkū, Lady Lumina und Mama Yaga begleiten dich durch das Universum der Superheroes.

Impressum

Das Heft erscheint zur gleichnamigen Ausstellung im Historischen Museum der Pfalz Speyer.
©Herausgegeben vom Historischen Museum der Pfalz Speyer, Junges Museum Speyer, 2026
Konzept und Text: Karin Birk
Redaktion: Catherine Biasini, Heike Externbrink-Becker, Hannah Rathschlag, Dr. Henrike Serfas
Comic ChronoX-Saga: Konzept und Text Beate Mitko und Hannah Rathschlag, Illustrationen Fionn Westermeier

Inhalt

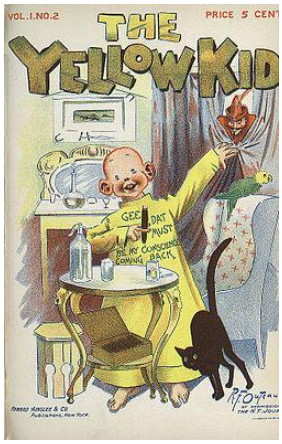
Impressum ... 1
Was ist ein Comic? ... 4
Die erste Bildergeschichte in den USA ... 4
Die Ursprünge der Comics ... 4
Vom Zeitungsstrip zum Comicheft ... 5
Die ersten Comic Hefte ... 5
Ein neues Zeitalter beginnt ... 5
Mein Comic ... 6
Die Erfindung der Superheroes – Golden Age (1938–1956) ... 7
Neue Helden treten auf – Silver Age (1956–1970) ... 8
Düstere Themen und Antihelden – Bronze Age (1970–1985) ... 8
Anerkennung als Kunst- und Literaturform – Modern Age (1985–heute) ... 8
Das Universum der Superheroes ... 9
Superman ... 9
Batman ... 10
Wonder Woman ... 11
Captain America ... 12
The Fantastic Four ... 13
Spider-Man ... 14
The X-Men ... 15
Black Panther ... 16
Die Erkennungszeichen der Superheroes ... 17
Neue Kostüme für Superheroes ... 18
Merkmale der Superheroes ... 19
Superhero-Quiz ... 19
Die Superschurken und Antihelden ... 20
Joker ... 20
Catwoman ... 21
Manga – Comic-Helden aus Japan ... 22
Die besonderen Merkmale der japanischen Comics ... 22
Die Vorläufer der Manga ... 23
Viele Gesichter – viele Gefühle ... 23
Manga-Figuren ... 27
Astro Boy ... 27

Sailor Moon 28
Vom Comicstrip zum Album 29
Aufbau einer Seite – die Panels 29
Figuren und ihre Körperhaltung 30
Bewegung im Comic 31
Texte in Comics – die Sprechblasen 32
Texte in Comics – die Lautmalerei 33
Symbole in Comics 35
Speedlines – Bewegungslinien 36
ChronoX Saga 37
„Superheroes im Einsatz“ – ein Spiel 45
Glossar 50
Literatur 52
Bildnachweis 52
Lösungen der Aufgaben 53

Was ist ein Comic?

Ein Comic ist eine Erzählform, die gezeichnete Bilder (**Panels**) mit **Sprechblasen**, Lautwörtern und kurzen Texten kombiniert. Die Geschichten entstehen aus dem Zusammenspiel von Bildabfolge, Timing und den Lücken zwischen den Bildern. Die Betrachterinnen und Betrachter fügen mit ihrer Vorstellungskraft hinzu, was nicht dargestellt wird.

Abbildung 1 The Yellow Kid 1895, Wikimedia Commons



Die erste Bildergeschichte in den USA

Die erste moderne Bildergeschichte erschien ab 1895 in der Zeitung „New York World“ und heißt „The Yellow Kid“. Gezeichnet hat sie Richard F. Outcault. Der Text des kleinen Protagonisten steht auf seinem gelben Nachthemd. Die übrigen Figuren haben **Sprechblasen**.

Die Ursprünge der Comics

Comicforscher sehen die Anfänge der Comics bereits in der Antike oder im Mittelalter. So wird der Teppich von Bayeux aus dem 11. Jahrhundert als Beispiel für eine Bildergeschichte herangezogen. Auf dem 68 Meter langen gestickten Wandbehang ist die Eroberung Englands durch die Normannen dargestellt.

Abbildung 2 Der Teppich von Bayeux, Wikimedia Commons

Auch Wilhelm Buschs Bildergeschichte „Max und Moritz“ von 1865 gehört zu den Vorläufern der Comics.

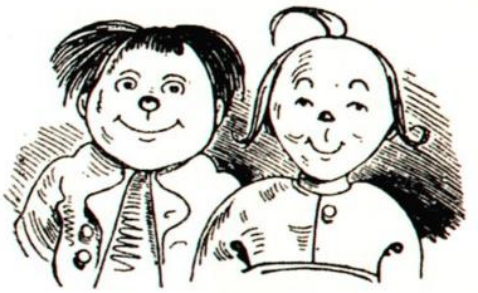


Abbildung 3 Max und Moritz, Wikimedia Commons

Abbildung 4 Katzenjammer Kids, Wikimedia Commons

Vom Zeitungsstrip zum Comicheft

Um die Wende zum 20. Jahrhundert erscheinen in amerikanischen Zeitungen immer mehr Comicstrips. Dazu gehören die „Katzenjammer Kids“ (1897) vom deutschstämmigen Zeichner Rudolf Dirks.
Er führte neue Stilmittel ein, die heute noch für Comics wichtig sind: Dialoge in **Sprechblasen**, Bewegungslinien oder Staubwolken.

Die ersten Comic-Hefte

In den 1920er-Jahren druckten amerikanische Verlage die ersten Comic-Hefte für Kinder. 1929 folgten Abenteuer- und **Science-Fiction**-Comics für Jugendliche und Erwachsene wie „**Tarzan**“ und Buck Rogers.

Ein neues Zeitalter beginnt

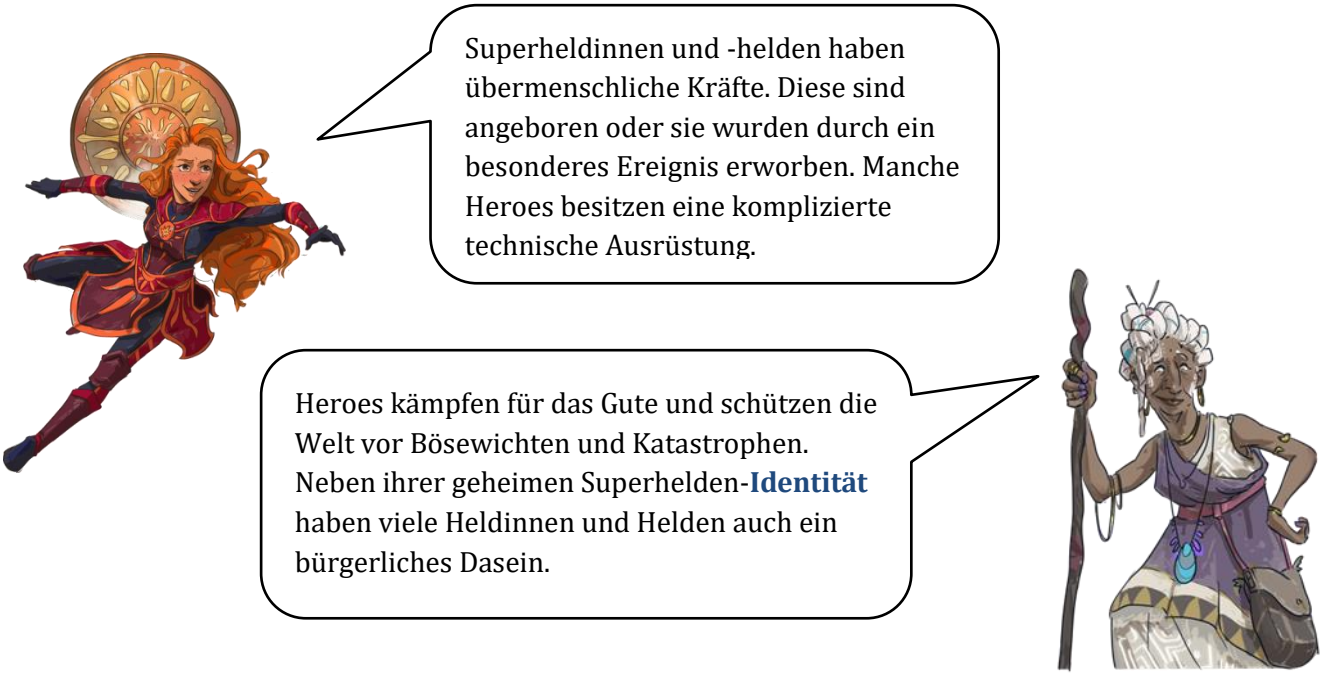
1938 begann mit „Superman“ von Jerry Siegel und Joe Shuster das **Goldene Zeitalter** der Comics. Die Superman-Reihe war überaus erfolgreich. Unzählige Superhelden-Figuren sollten folgen.

Sammlerfigur Superman,
Foto: Hans Georg Merkel, ©Historisches Museum der Pfalz Speyer

Mein Comic

Hier siehst du die Geschichte von einem Küken. Entwickle selbst eine Geschichte, die du in drei Bildern erzählst. Du kannst auch die Kästchen auf ein größeres Blatt Papier übertragen.

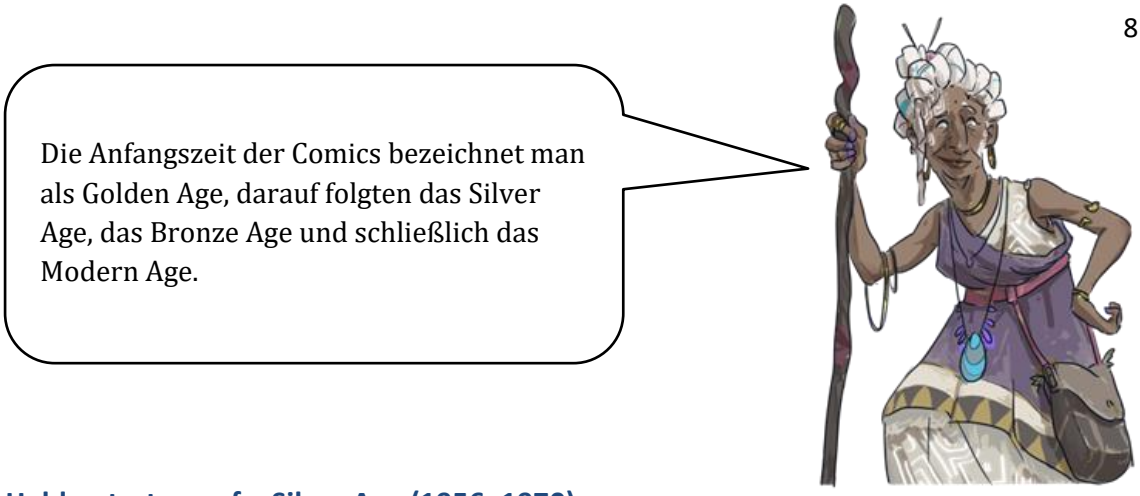
Die Erfindung der Superheroes – Golden Age (1938–1956)



Als die ersten Superhelden-Comics in den USA erschienen, befand sich das Land in einer tiefen Krise. Seit dem **Börsencrash** von 1929 waren Millionen Menschen arbeitslos und kämpften um ihr Überleben. Das führte innerhalb der Gesellschaft zu Unmut und Streitigkeiten. Hinzu kam die Angst vor dem drohenden Krieg in Europa.

In dieser unruhigen Zeiterfanden der Zeichner **Joe Shuster** (1914–1992) und der Autor **Jerry Siegel** (1914–1996) den ersten Superhelden der Geschichte: „Superman“. Der Verlag *National Allied Publications* (später *Detective Comics* DC) gab dem neuen Helden eine Chance. Mit ***Action Comics** #1* am 18. April. So erschien 1938 der erste Superman-Comic. Superman macht alles richtig. Er setzt sich erfolgreich für Gerechtigkeit, Freiheit und Frieden ein. Er beschützt Bürger vor Verbrechern und bekämpft politische Feinde. Der große Erfolg von Superman führte dazu, dass bald weitere Superhelden und –heldinnen, wie Batman (1939), The Flash (1940), Wonder Woman (1941) oder Captain America (1941) sich an den Kiosken gut verkauften.

Viele der ersten Superhelden-Figuren, wie Superman oder Batman, wurden von jungen Männern geschaffen, die aus jüdischen Einwandererfamilien stammten. Ihr Wurzeln lagen in Europa. Sie hatten Antisemitismus (Hass gegen Juden) und **Diskriminierung** (Ausgrenzung) erlebt und wussten zudem durch Verwandte, welchen Gefahren die jüdische Bevölkerung in Europa ausgesetzt war. Die Comics boten ihnen die Möglichkeit, ihre künstlerische Begabung als Beruf auszuüben und zugleich eine ideale Welt zu schaffen, in der ihre Figuren Anerkennung erfahren. Während des Zweiten Weltkriegs standen die Superhelden und -heldinnen für die amerikanischen Werte wie Freiheit, Demokratie und Gerechtigkeit.



Neue Helden treten auf – Silver Age (1956–1970)

Anfang der 1950er-Jahre ging das Interesse an Superhelden-Comics zunächst zurück. Hinzu kamen strenge Auflagen der „Comics Code Authority“. Das war eine selbstauferlegte Kontrolle der Verlage, um jugendgefährdende Inhalte zu vermeiden.
Anfang der Sechzigerjahre gab es wieder einen Comic-Aufschwung. Neue Helden wie Spider-Man (1962), Hulk (1962), Iron Man (1963), Daredevil (1964) oder Black Panther (1966) traten auf. Hinzu kam eine große Begeisterung für Technik und Erfindungen.
Der Marvel-Autor und Redakteur **Stanley „Stan“ Lee** (1922–2018) entwickelte eine neue Art des Comictextens. Um mehr Geschichten in kürzerer Zeit drucken zu können, wurden Arbeitsschritte vereinfacht. Stan Lee schrieb zunächst eine Zusammenfassung der Comic-Geschichte. Ein erfahrener Zeichner zeichnete dann die Bilder innerhalb der vorgegebenen Seitenanzahl. Dabei dachte er sich viele Details aus und entwickelte die Handlung weiter. Die Zeichner wurden so quasi zu Mit-Autoren. Stan Lee setzte zum Schluss Text und **Dialoge** in die fertigen Zeichnungen ein.

Düstere Themen und Antihelden – Bronze Age (1970–1985)

Das Bronze Age der Comics wird auch als dunkles Zeitalter bezeichnet. Neue, kritische Themen und tragische Figuren treten auf, dazu gehören der **Antiheld** Punisher (1974) und neue Figuren bei den X-Men. Die Geschichten werden vielschichtiger und beschäftigten sich mit gesellschaftlichen und politischen Themen wie **Rassismus** oder Drogen. Es entstanden anspruchsvolle Formate wie die **Graphic Novel**.

Anerkennung als Kunst- und Literaturform – Modern Age (1985–heute)

Düstere Erzählungen und künstlerische Vielfalt prägen die Geschichten des Modern Age. So kehrt 1986 Batman in „The Dark Knight Returns“ als gealterter Held wieder zurück. Die Geschichten haben mehr Tiefe und die Heldinnen und Helden haben ein komplexeres Leben. Es gibt **queere Charaktere** und mehr weibliche Hauptfiguren.
Comics werden nun als Kunst- und Literaturform anerkannt. 1992 wird der Verlag *Image Comics* gegründet, bei dem die Autoren und Zeichner ihre Urheberrechte behalten können.

Das Universum der Superheroes

Die Comic-Künstler der beiden großen amerikanischen Verlage, **DC Comics** und **Marvel-Comics**, entwickelten im Laufe der Jahre zahlreiche Superheroes. Diese begegnen sich jeweils in ihrem Comic-**Universum**. Sie schließen Bündnisse, um Bösewichte oder Bedrohungen der Menschheit gemeinsam abzuwehren.

Hier stelle ich dir einige Superhelden und Superheldinnen aus dem DC-**Universum** vor.

Superman

Erster Auftritt 1938

Superkräfte
Superman kann fliegen, ist superstark und superschnell. Er ist unverwundbar und verfügt über einen **Röntgenblick**.

Feinde
Zu Supermans Gegnern zählt der Wissenschaftler Lex Luthor.

Sammlerfigur Superman, Foto: Hans Georg Merkel, ©Historisches Museum der Pfalz Speyer

Herkunft
Superman stammt vom Planeten Krypton. Bevor der Planet vernichtet wurde, schickte ihn sein Vater Jor-El in einem Raumschiff zur Erde.

Kostüm
Supermans menschliche Adoptivmutter nähte sein blau-rotes Kostüm aus den Decken, die im Raumschiff waren.

Zusammenschlüsse
Supermann ist Mitglied in der Justice League of America (Gerechtigkeitsliga).

Geheimidentität
Unter dem Namen Clark Kent arbeitet Superman als Reporter in **Metropolis.**

Batman

Erster Auftritt 1939

Superkräfte
Batman besitzt keine Superkräfte. Seine Superpower beruht auf Intelligenz, Willenskraft und Training. Dazu nutzt er hochentwickelte Technik wie das Batmobil. Die extrem teure Ausrüstung finanziert er mit dem ererbten Vermögen seiner Eltern.

Feinde
Batman hat unzählige Gegner und Gegnerinnen, unter anderem Joker, Penguin, Clayface oder zeitweise Catwoman.

Sammlerfigur Batman,
Foto: Hans Georg Merkel, ©Historisches Museum der Pfalz Speyer

Herkunft
Batman lebt in Gotham City. Seine Eltern wurden vor seinen Augen ermordet, als er noch ein Kind war.

Kostüm
Batman trägt eine Maske mit Fledermausohren, einen dunklen Anzug und einen Umhang.

Zusammenschlüsse
Batman ist Mitglied in der Justice League of America (Gerechtigkeitsliga).

Geheimidentität
Batmans wahre Identität ist Bruce Wayne. Er schwor am Grab seiner ermordeten Eltern, die Stadt von Verbrechern zu befreien.

Die Schöpfer von Batman sind der **Zeichner Bob Kane** (1915–1998) und **Autor Bill Finger** (1914–1974). Beide stammten aus jüdischen Einwanderer-Familien. Für den DC-Verlag entwickelten sie weitere Figuren, wie Batmans Sidekick und Gefährte Robin oder den Joker.

Wonder Woman

Erster Auftritt 1941

Superkräfte
Wonder Woman besitzt übermenschliche, magische Kräfte. Mit ihren silbernen Armreifen wehrt sie Geschosse ab. Mit einem goldenen Lasso bringt sie ihre Gegner dazu, die Wahrheit zu sagen. Ein goldener Adler auf der Brust ist ihr Erkennungszeichen.

Herkunft
Die schwarzhaarige Wonder Woman war die erste Superheldin der Comicgeschichte. Wonder Woman ist die Prinzessin Diana, eine Tochter der Amazonen-Königin Hippolyta.

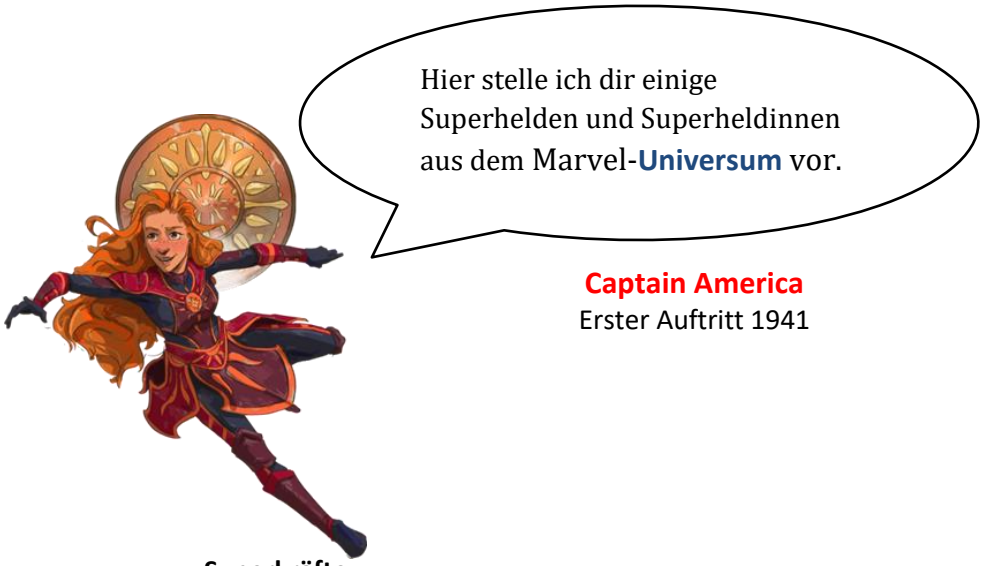
Feinde
Wonder Woman hat viele Feinde und Feindinnen. Ihre Erzfeinde sind unter anderem der Kriegsgott Ares, die Zauberin Circe, die Wehrkatze Cheetah und der Nazi Paul von Günther.

Geheimidentität
Wonder Woman tarnt sich als Armeesekretärin Diana Prince und kämpft zusammen mit Steve Trevor gegen die Nazis. In späteren Geschichten arbeitet sie als Archäologin in einem Museum.

Zusammenschlüsse
Wonder Woman ist Mitglied der Justice League of America (Gerechtigkeitsliga). Mit Superman verbindet sie eine tiefe Freundschaft.

Herkunftsstory
Während des Zweiten Weltkriegs stürzt der amerikanische Pilot Steve Trevor über der **Amazonen**-Insel ab. Prinzessin Diana bringt den Piloten in die „Welt der Männer“ zurück und wird zu Wonder Woman.

Der Erfinder von Wonder Woman war der **Psychologe** William Moulton Marston (1893–1947). Er setzte sich für die Gleichberechtigung der Frauen ein.



Captain America

Erster Auftritt 1941

Superkräfte
Durch das Serum besitzt Captain America übermenschliche Stärke, Ausdauer und Beweglichkeit. Er ist immun gegen Gifte und Verletzungen heilen sehr schnell. Zudem ist er sehr intelligent.

Geheimidentität
Steve Rogers ist zu schwach, um Soldat zu werden. Bei einem Experiment erhält er ein Serum, das ihm zu außergewöhnlichen Kräften verhilft. Fortan kämpft er als Captain America für Gerechtigkeit.

Feinde
Zu Captain Americas Feinden zählt auch der Nazi Red Skull.

Kostüm
Captain America trägt ein Kostüm in den Farben der amerikanischen Flagge. Sein Schild besteht aus einem unzerstörbaren Metall und dient als Waffe und zur Verteidigung.

Zusammenschlüsse
Captain America gehört zu den Gründungsmitgliedern der „Avengers“ (Rächer).

Mission
Während des Zweiten Weltkriegs kämpft Captain America gegen die Nazis und verpasst sogar Hitler einen Kinnhaken. Später setzt er sich für soziale Gerechtigkeit ein.

Die Erfinder von Captain America sind **Jack Kirby** (1917–1994) und **Joe Simon** (1913–2011)**.** Sie stammen beide aus jüdischen Einwandererfamilien. 1936 lernten sie sich kennen und arbeiteten als Autor und Zeichner lange Jahre zusammen.

The Fantastic Four

Erster Auftritt 1961

Wer sind The Fantastic Four?
Der Wissenschaftler Reed Richards ist **Mr. Fantastic**. Er kann seinen Körper in jede Form dehnen. Seine Superkraft entspricht dem Element Wasser.

Seine Ehefrau Susan, ist die **Unsichtbare**. Sie kann sich und andere unsichtbar machen. Ihr Element ist die Luft.

Susans Bruder Johnny Storm, ist die **menschliche Fackel**. Er kann seinen Körper als brennende Fackel einsetzen. Sein Element ist das Feuer.

Ben Jacob Grimm ist **Das Ding.** Sein Körper steckt in einer steinernen Hülle**.** Er hat enorme Kräfte, kann aber nicht mehr in seine normale Gestalt zurückkehren. Sein Element ist die Erde.

Herkunft / Story
The Fantasic Four erhielten ihre Superkräfte durch kosmische Strahlung während eines Raumfluges.
Sie kämpfen gegen das Böse auf der Erde und im Weltall.

Kostüme
Bei ihren Auftritten tragen die Fantastic Four meist einen blau-weißen Overall mit dem Logo „4“ auf der Brust. Ben (Das Ding) trägt in der Regel keinen Anzug.

Zusammenschlüsse
Sie gehen zahlreiche Verbindungen mit anderen Superheroes ein, unter anderem mit Spider-Man, Hulk, Ms. Marvel und Black Panther.

Geheimidentitäten
Die vier Freunde halten ihr wahres Ich nicht geheim.

Die Schöpfer von The Fantastic Four waren **Stan Lee** (Autor) und **Jack Kirby** (Co-Autor und Zeichner). **Stanley „Stan“ Lee** (1922–2018) stammte aus der jüdischen Einwandererfamilie Lieber. Bereits mit 17 Jahren wurde er Comic-Redakteur. Mit Jack Kirby schuf er für Marvel Anfang der 1960er-Jahre zahlreiche Superheroes wie den Hulk, Thor und Iron Man.

Spider-Man

Erster Auftritt 1962

Superkräfte

Spider-Man kann an Wänden haften, ist sehr stark und besitzt scharfe Sinne. Zudem ist er sehr intelligent. Er entwickelte einen Netz-Sprüher, den er an den Handgelenken trägt. Mit diesem kann er blitzschnell Spinnenfäden hervorschießen lassen.

Feinde

Spider-Man hat viele Gegner. Seine Erzfeinde sind der Green Goblin und Doctor Octopus.

Sammlerfigur Spiderman, Foto: Hans Georg Merkel, ©Historisches Museum der Pfalz Speyer

Story und Geheimidentität

Peter Parker, ein an Wissenschaft interessierter Jugendlicher, wird bei einem Besuch in einem Forschungslabor von einer radioaktiven Spinne gebissen. Fortan hat er Superkräfte und nennt sich Spider-Man.

Kostüm

Spider-Man trägt ein enges blau-rotes Kostüm, das auch seinen Kopf bedeckt.

Zusammenschlüsse

Spider-Man arbeitet mit anderen Superheroes zusammen wie mit den Fantastic Four.

Mission

Spider-Man kämpft für Gerechtigkeit und verfolgt Schurken und Verbrecher. Er setzt seine Kräfte für Schwache und gegen Unrecht ein.

The X-Men

Erster Auftritt 1963,
Schöpfer: Stan Lee, Jack Kirby

Superkräfte

Die X-Men sind menschliche **Mutanten**. Sie wurden mit dem X-Gen geboren. Deshalb haben sie übermenschliche Fähigkeiten.

Sammlerfigur Wolverine,
Foto: Hans Georg Merkel, ©Historisches Museum der Pfalz Speyer

Kostüm

Die X-Men tragen gold-blaue Uniformen und blaue Masken. Mitunter erscheint ein X in einem Kreis auf ihrer Uniform.

Feinde

Gegner sind bösartige **Mutanten** wie Schurken und Roboter, die **Mutanten** jagen.

Mission

Die X-Men setzen sich für Minderheiten und Gerechtigkeit ein und kämpfen gegen **Diskriminierung**, Rassismus und Vorurteile.

Gründungsmitglieder

Dazu gehören Cyclops aus Alaska, Jean Grey (Marvel Girl), der Wissenschaftler Beast, Angel und Iceman. Später stoßen neue menschliche **Mutanten** zur Gruppe.

Gründer des X-Men-Teams

Um die menschliche Umwelt vor bösen **Mutanten** zu schützen, hat der querschnittsgelähmte **Professor X** (Charles Xavier) das Team ins Leben gerufen. In New York hat er in seiner Villa das Hauptquartier und eine Schule für **Mutanten** eingerichtet

The X-Men-Comics waren in den 1980er- und 1990er-Jahren sehr erfolgreich. Wusstest du, dass 2012 das erste homosexuelle X-Men-Paar Northstar und Kyle heirateten? Das war drei Jahre nachdem ein Gesetz in den USA die gleichgeschlechtliche Ehe erlaubte.

Black Panther

Erster Auftritt 1966

Superkräfte

Seine Superkraft hat Black Panther durch einen Trank und alte **Rituale** erworben. Er bewegt sich sehr schnell, besitzt große Ausdauer und scharfe Sinne.

Kostüm

Sein Kostüm ist kugelsicher. In seinem Helm sind Sender und spezielle Augenlinsen verborgen. Um Stöße abzufedern, sind die Schuhsohlen aus dem Metall Vibranium hergestellt.

Mission

Black Panther kämpft gegen Bösewichte und für Gerechtigkeit. Mit den Geschichten wird der Rassismus in den USA angesprochen.

Herkunft

Black Panther stammt aus Wakanda, einem erfundenen Staat in Afrika. Dort wurde er als Königssohn T'Challa geboren.

Zusammenschlüsse

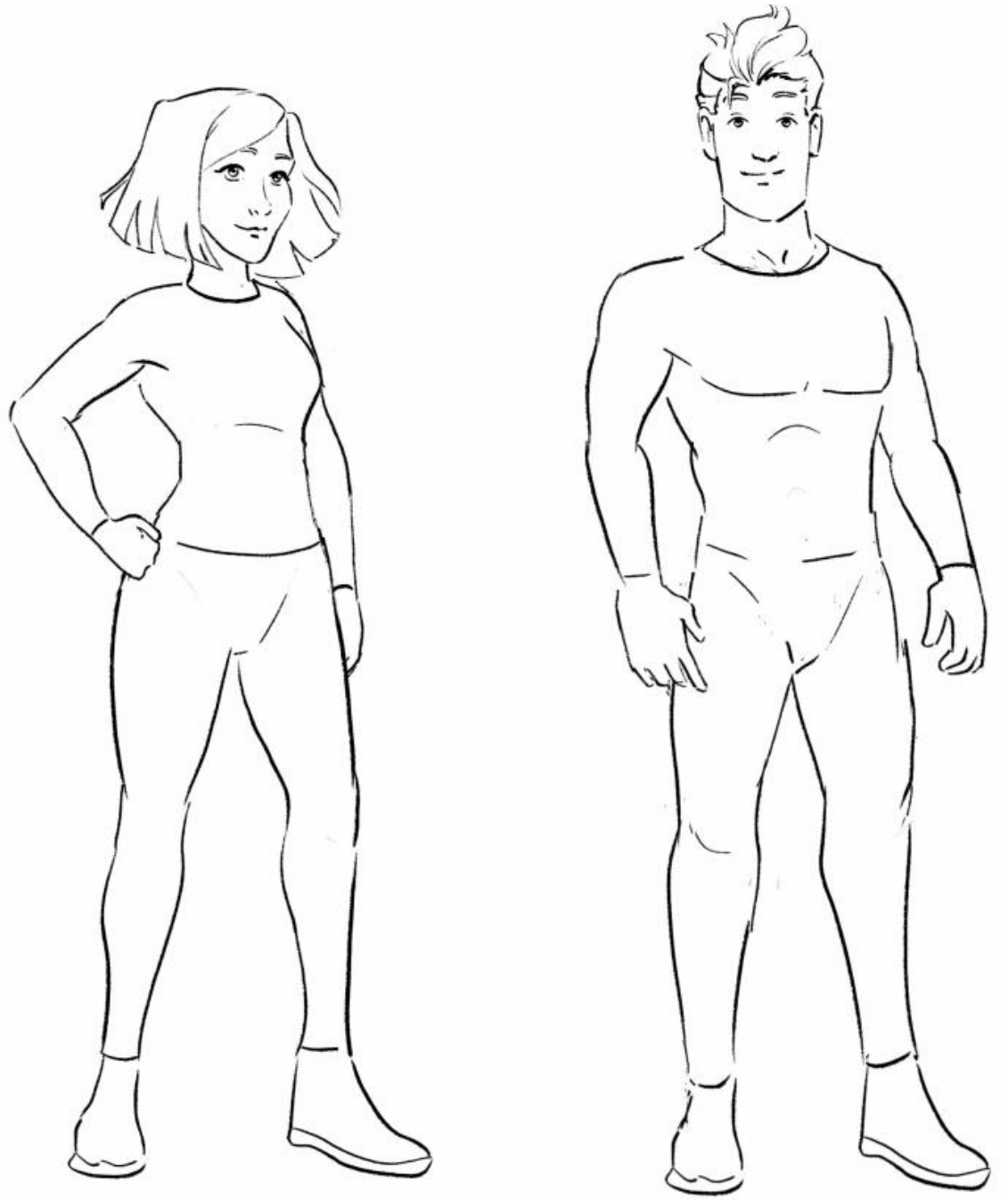
Er war Mitglied bei den „Avengers". Außerdem hat er Verbindungen zu Captain America, The Fantastic Four und The X-Men.

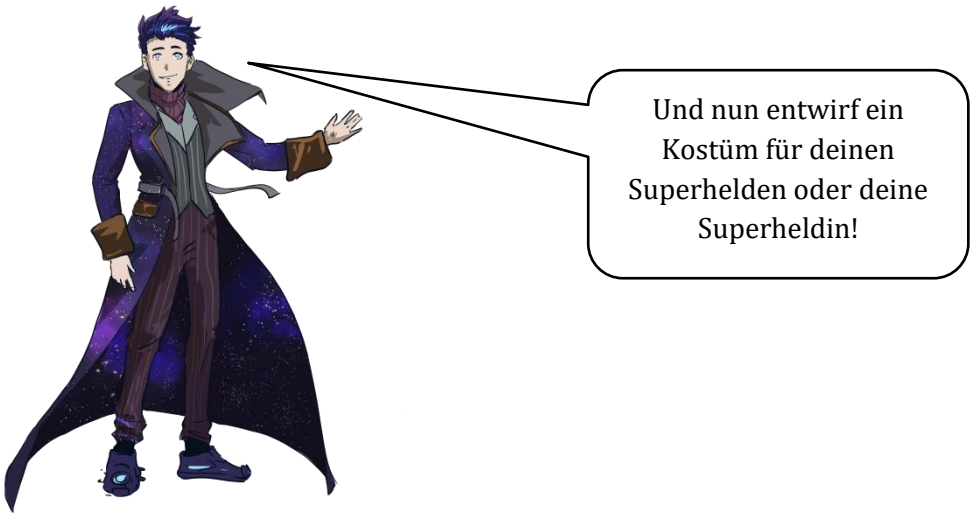
Black Panther war der erste schwarze Superheld. Seine Erfinder waren Stan Lee und Jack Kirby. Später wurden die Geschichten mit Black Panther von schwarzen Comickünstlern geschrieben und gezeichnet.

Die Erkennungszeichen der Superheroes

Superheroes tragen ein Erkennungszeichen. Auf der Brust von Batman prangt eine Fledermaus und bei Spider-Man ist es eine Spinne. The Fantastic Four tragen eine „4“. Stell dir vor, du bist ein Superhero und brauchst ein Logo. Dazu kannst du den Anfangsbuchstaben deines Namens nutzen, dir ein starkes Zeichen ausdenken oder ein Tiersymbol verwenden. Wähle eine der Formen und entwickle dein Superhero-Logo.

Neue Kostüme für Superheroes





Merkmale der Superheroes

	richtig	falsch
Sie haben übermenschliche Kräfte	○	○
Sie brauchen Bodenhaftung und können keine Schuhe tragen	○	○
Sie haben eine edle Gesinnung	○	○
Sie besitzen eine **Geheimidentität**	○	○
Sie benutzen einen Zaubertrank mit Misteln	○	○
Sie zeigen sich nur im Nachthemd	○	○
Sie bekämpfen Bösewichte	○	○
Sie sind sehr friedfertig und verzichten auf Kämpfe	○	○
Sie treten immer in ihrem Kostüm auf	○	○

Was sind die typischen Merkmale eines Superhelden oder einer Superheldin?
Die Auflösung findest du auf der letzten Seite.

Welcher Superheld stammt von einem fremden Planeten?

Welche **Antiheld**in liebt Katzen?

Wer stammt aus dem afrikanischen Staat Wakanda?

Wer trägt einen Schild als Waffe?

Welche Superheldin hat ein magisches Lasso?

Wer wacht über Gotham City?

Welcher Schurke hat grüne Haare?

Die Superschurken und Antihelden

Der Joker

Erster Auftritt 1940

Kostüm und Waffen
Am Anzugrevers prangt eine Blume, mit der er Gift verspritzen kann. In seinem Stock steckt ein Degen. Außerdem besitzt der Joker Pistolen.
Der Joker trägt oft einen violetten Anzug mit Schwalbenschwanz.

Sammlerfiguren Joker,
Foto: Hans Georg Merkel, ©Historisches Museum der Pfalz Speyer

Herkunft
Es gibt mehrere Ursprungsgeschichten zum Joker. Meistens wird sein Aussehen auf einen Chemie-Unfall zurückgeführt. Die Haare wurden grün, die Haut bleichte aus und die Lippen verfärbten sich blutrot. Sein Gesicht zeigt ein ständiges Grinsen.
In späteren Geschichten wird sein Aussehen durch Misshandlungen in der Kindheit erklärt.

Gefährlichkeit
In den 1940er- bis zu den 1960er-Jahren war **der Joker** eher ein Spaßvogel, der Streiche spielte. Ab den 1970er-Jahren wurde er als psychopathischer Bösewicht dargestellt.
Sein wichtigster Gegner ist Batman.

Geheimidentität
In den ersten Geschichten ist der bürgerliche Name von Joker nicht bekannt. In jüngeren Stories taucht der Name Jack Napier auf.

Partnerschaft
Harley Quinn, eine ehemalige Psychiaterin, verliebt sich in den Joker. Die Figur trat 1992 zunächst in einer Trickfilmserie auf und kam erst später in die Comic-Geschichten.

.

Alle Superhelden und Superheldinnen haben Gegenspieler oder -spielerinnen. Mit der Zeit werden diese Figuren immer vielschichtiger. Wir erfahren, welches Schicksal der Schurke oder Schurkin erlebten und warum sie böse wurden.

Catwoman

Erster Auftritt 1940

Kostüm

Catwoman trägt bei ihren Einsätzen einen schwarzen Ganzkörperanzug (Catsuit) und eine Katzenmaske mit Katzenohren.

Partnerschaft

Zunächst waren Catwoman und Batman Gegner. Sie verbündet sich jedoch ab und zu mit Batman. In einigen Comic-Heftreihen verlieben sich die beiden sogar ineinander.

Sammlerfigur Catwoman,
Foto: Hans Georg Merkel, ©Historisches Museum der Pfalz Speyer

Herkunft / Story

Zunächst war Catwoman eine Diebin. Sie hatte gute Beziehungen zur Unterwelt. Ihre Aktionen bewegten sich zwischen Gut und Böse. Mit der Zeit wurde sie zur Superheldin.

Geheimidentität

Der bürgerliche Namen von Catwoman lautet Selina Kyle. Selina Kyle wuchs in einer zerrütteten Familie auf. Mit 15 lief sie weg und kam in ein Heim, aus dem sie ebenfalls floh. Um sich zu schützen, erlernte sie Kampfkünste zur Selbstverteidigung.

Manga – Comic-Helden aus Japan

Die besonderen Merkmale der japanischen Comics

In Japan hat sich in den 1950er-Jahren ein eigener Comic-Stil entwickelt. Die Comics heißen **Manga.** Die meisten **Manga** sind in Schwarz-Weiß gezeichnet. Auffallend sind vor allem die zum Teil sehr große Augen der Figuren. Der größte Unterschied zu den westlichen Comics ist die Leserichtung. **Manga** werden von rechts nach links gelesen. Das ist die übliche Leserichtung in Japan. Die Geschichte beginnt aus europäischer Sicht auf der letzten Seite. Auch innerhalb der Seiten und der Bilder (**Panels**) wird von rechts nach links gelesen.

Die Vorläufer der Manga

Abbildung 5 Die Große Welle vor Kanagawa von Katsushika Hokusai, 1830-1832, Farbholzschnitt

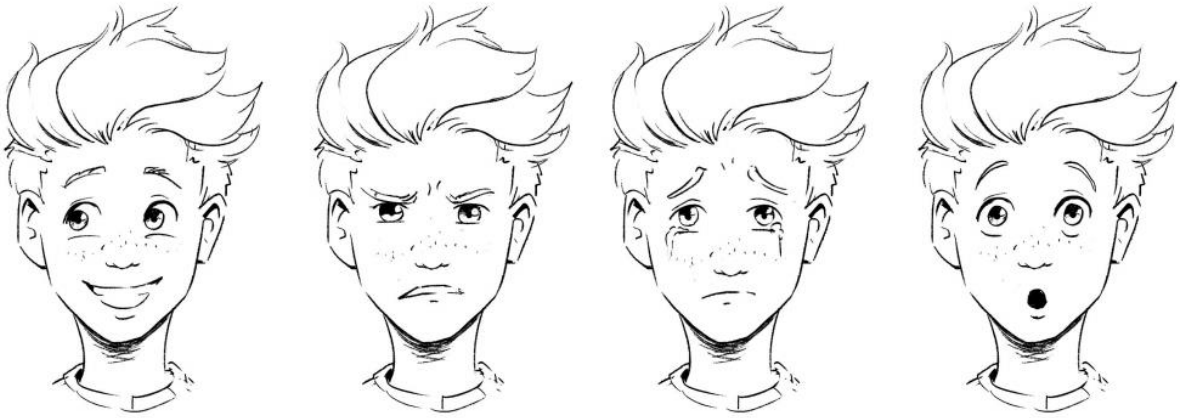
So wie bei den westlichen Comics gab es auch in der japanischen Kunst Vorbilder für **Manga**. Das Werk von Katsushika Hokusai (1760–1849) zählt zu den bekanntesten Vorläufern. Seine **Holzschnitte** zeichnen sich durch grafische Klarheit und lebendige Farben aus. Hokusai prägte den Begriff „**Manga**".
Zu Beginn des 20. Jahrhunderts kamen die ersten Vorläufer der heutigen **Manga** auf. Bis zum Ende des Zweiten Weltkrieges wurden sie in Japan vom Staat streng kontrolliert. Die Geschichten sollten Stärke und Tapferkeit in der Bevölkerung fördern. Nach dem Zweiten Weltkrieg nutzten die Amerikaner **Mangas**, um die Japaner zu in ihrem Sinn zu beeinflussen.
Sie lieferten Zeichenmaterial und Papier und trugen so zur **Manga**-Industrie bei. Dafür kontrollierten sie die Storyinhalte. Um eine größere Anzahl an Heften herstellen zu können, setzten die Verlage auf Schwarz-Weiß-Druck; der Umschlag war zunächst rot, wurde später aber mehrfarbig.

Zunächst wurde der Begriff „**Manga**" ausschließlich für japanische Comics verwendet. Heute bezeichnet der Begriff auch Comics aus Asien oder anderen Ländern, die im **Manga**-Stil gezeichnet sind.

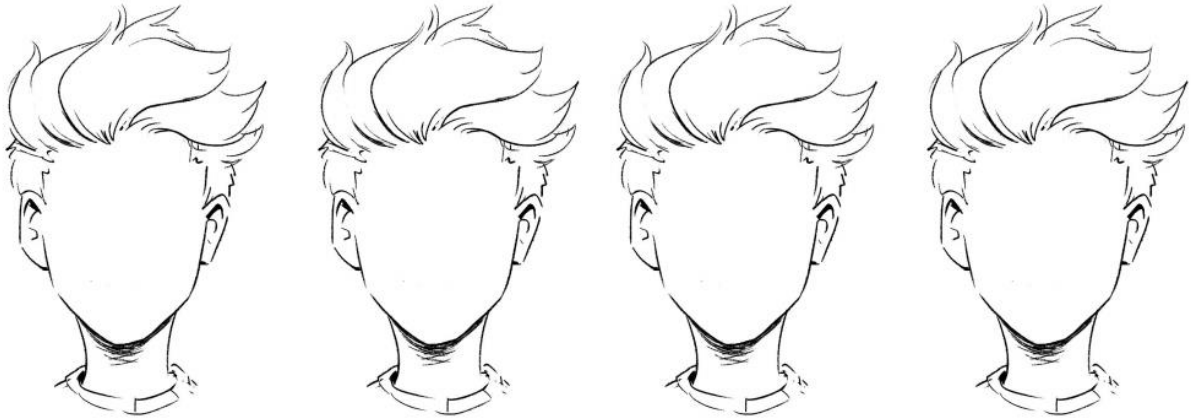
Manga in der japanischen Gesellschaft
Manga sind heute aus der japanischen Gesellschaft nicht mehr wegzudenken. Es existieren viele Gattungen, wie Abenteuer-, Science-Fiction-, Fantasy- und Magical-Girl-Geschichten. **Kodomomuke Manga** richten sich an Kinder. Die Erzählungen drehen sich um Freundschaft und Abenteuer. Die **Shōnen Manga** für Jungen beinhalten meist Abenteuer, Freundschaft, Science Fiction, Horror und Alltagsprobleme. Sie haben die höchsten Auflagen. Beispiele für Shōnen Manga sind *Dragon Ball* oder *Astro Boy.* **Die Shōjo Manga** für Mädchen und Frauen behandeln vorwiegend romantische und alltägliche Themen wie Beziehungen, Gefühle und Dramen sowie Mystery-Themen. Ein Beispiel für diese Gattung ist *Sailor Moon.*

Viele Gesichter – viele Gefühle

Augen, Augenbrauen und Mund drücken Gefühle aus. Welches Gesicht zeigt Wut, welches Freude, Staunen oder Traurigkeit?



a _____ b _____ c _____ d _____



Versuche selbst, Gefühle wie Ärger, Trauer, Freude und Unsicherheit mit Augen, Mund und Brauen zu zeichnen.

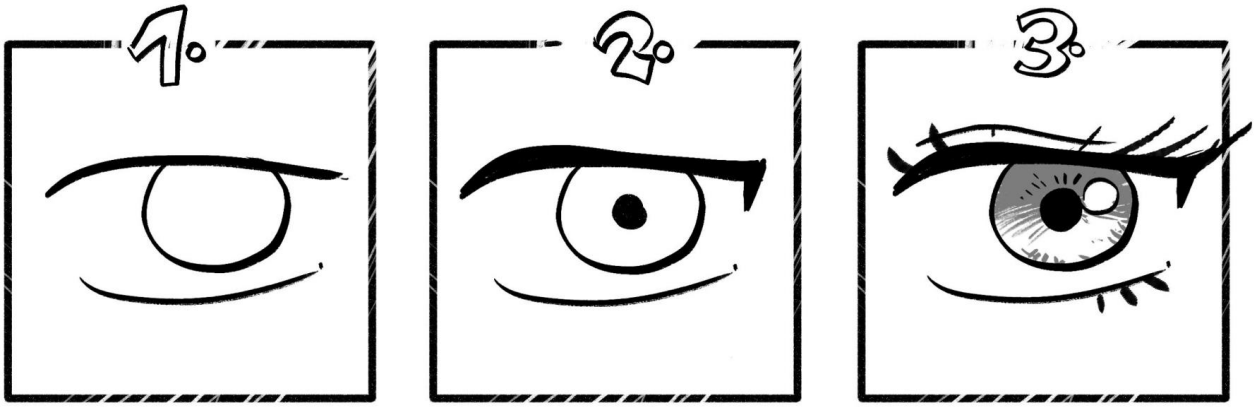
Die Augen der Manga-Figuren

Ein Hauptmerkmal der Manga-Figuren sind große, ausdrucksvolle Augen mit Glanzpunkten.

So zeichnest du die Manga-Augen in drei Schritten:

1. Zeichne einen Kreis und den Bogen von Unter- und Oberlid.
2. Male das Oberlid etwas dicker.
3. Male einige geschwungene Wimpern an das Oberlid und setze einen Glanzpunkt ins Auge. Male die Pupille schwarz an und male zum Schluss die Oberseite des Auges etwas grauer aus und ziehe noch eine Linie für die Augenfalte.

Achtung: Die Glanzpunkte müssen bei beiden Augen an der gleichen Stelle sein, sonst schielt die Figur!



Versuche, die Gesichter einmal lustig und einmal zornig aussehen zu lassen. Schau dir die Gesichter auf Seite 23 nochmal an. Wie sehen Augen und Mund bei zornigen und wie bei lustigen Menschen aus? Wie sind die Augenbrauen angeordnet?

In Japan werden Comic-Künstler Mangaka genannt. Sie zeichnen die Bilder und schreiben auch die Texte.

Manga-Figuren

Astro Boy

Erstes Erscheinen: 1952

Astro Boy heißt im Original Tetsuwan Atomu, übersetzt „Eisen Arm Atom“. Anfangs ist noch der Einfluss von Disney-Filmen zu sehen. Im Laufe der Zeit wird das Aussehen von Astro Boy überarbeitet.

Kostüm und Aussehen
Die Figur Astro Boy tritt meist mit nacktem Oberkörper, einer schwarzen Hose und roten Stiefeln auf. Er hat schwarze Haare mit zwei seitlichen Spitzen.

Sammlerfigur Astroboy
Foto: Hans Georg Merkel, ©Historisches Museum der Pfalz Speyer

Herkunft / Story
Professor Tenmas Sohn kam bei einem Autounfall ums Leben. Um über den Verlust hinwegzukommen, entwickelt er ein künstliches Kind. Als der Professor merkt, dass der **Android** nicht älter wird, verstößt er ihn.

Astro Boy landet in einem Zirkus. Von dort rettet ihn Professor Ochanomizu und schenkt ihm Superheldenfähigkeiten sowie eine Roboterfamilie.
Er kämpft fortan für Gerechtigkeit und Frieden.

„Astro Boy“ ist ein Shōnen Manga und richtet sich an Jungen.

Sailor Moon

Erstes Erscheinen: 1997

Feinde

Die Gegenspieler der Sailor-Kriegerinnen sind zum Teil nach Mineralien benannt.

Kostüm und Aussehen

Sailor Moon hat lange blonde Zöpfe und große blaue Augen. Sie trägt einen kurzen Faltenrock, ein helles Oberteil und Stiefel. In ihrem bürgerlichen Leben ist sie das Schulmädchen Usagi Tsukino.

„Sailor Moon“ ist ein Shōjo Manga und richtet sich an junge Mädchen.

Sammlerfigur Sailor Moon,
Foto: Hans Georg Merkel, ©Historisches Museum der Pfalz Speyer

Helferinnen

Die Sailor-Kriegerinnen sind die Beschützerinnen der Planeten. Sie sind nach Elementen benannt, die in Japan den Planeten zugeordnet werden. So gibt es Sailor Merkur, Sailor Venus, Sailor Jupiter und weitere. Ihre Sternenkristalle helfen ihnen, sich in Kriegerinnen zu verwandeln.

Story

Die Katze Luna eröffnet Usagi, dass sie Sailor Moon sei. Fortan verfügt Usagi über magische Kräfte und kämpft mit ihren Kriegerinnen für Liebe und Gerechtigkeit sowie gegen das Böse.

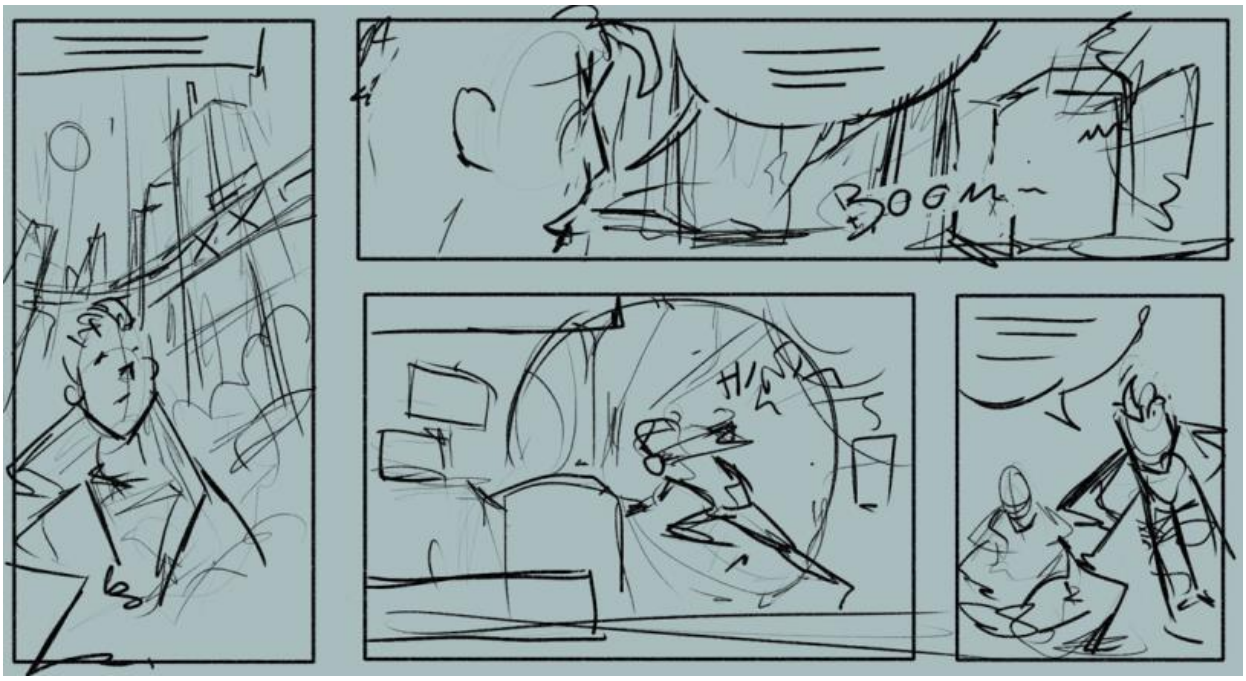
Mission

Eine geheimnisvolle Macht bedroht die Erde und den Mond. Sailor Moon muss die Mondprinzessin finden, denn nur diese kann die böse Macht besiegen. Bald stellt sich heraus, dass Sailor Moon selbst die Mondprinzessin ist, die Beschützerin von Mond und Erde.

Vom Comicstrip zum Album

Aufbau einer Seite – die Panels

Ein wichtiges Gestaltungsmittel einer Comicseite sind die Rahmen der Bilder. Diese werden **Panels** genannt. Anfangs waren die **Panels** gleich groß und in Zeilen angeordnet. Heute sind sie offener gestaltet. Häufig steht am Anfang der Geschichte ein großes Bild (splash page). Dadurch gewinnt der Leser oder die Leserin einen ersten Überblick über das Geschehen oder den Ort. Manchmal verzichten die Zeichner auf einen Rahmen oder lassen die Handlung über zwei **Panels** laufen. Die Größe, Form und die Anordnung der **Panels** spielen eine wichtige Rolle für die Spannung und den Fortgang der Geschichte. Wichtig ist, dass die Leserichtung sofort zu erkennen ist.



Entwurf-Skizze der Panels für eine Comicseite

Schau dir die Anordnung und Größe der **Panels** in Comics an. Gestalte selbst eine Seite mit **Panels** und überlege dir, ob du eine aktionsreiche oder eine ruhige Geschichte erzählen willst.

Figuren und ihre Körperhaltung

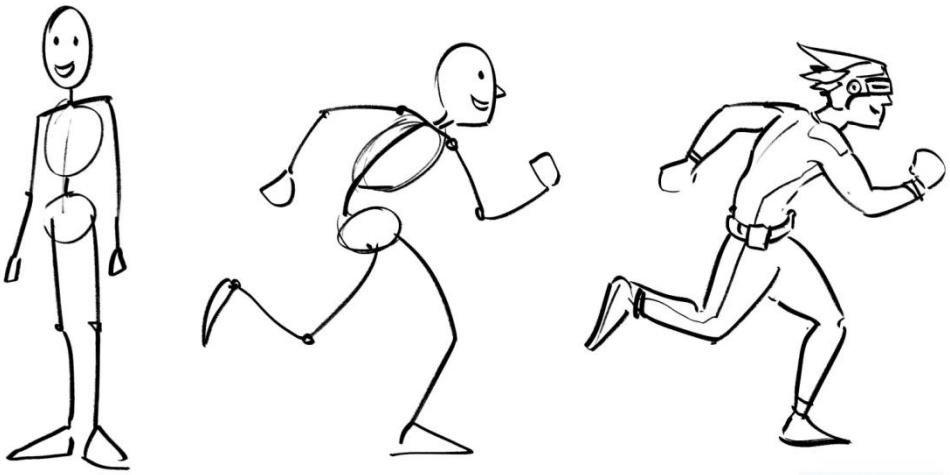
Comiczeichner und Comiczeichnerinnen setzen sich beim Entwickeln ihrer Figuren mit der menschlichen **Anatomie** auseinander. Auch wenn ihre **Charaktere** überlange Beine oder einen muskelbepackten Körper haben, ist die Figur in all ihren Bewegungen schlüssig gezeichnet.

Hilfreich ist dabei die antike Proportionslehre: Die Länge von der Schulter bis zur Taille entspricht der zweifachen Kopflänge. Der Unterkörper (von der Taille bis zu den Füßen) entspricht der zweifachen Länge des Oberkörpers einschließlich des Kopfs.

Comic-Künstler und -Künstlerinnen zeichnen ihre Figuren in den verschiedensten Bewegungen und aus den unterschiedlichsten Blickwinkeln. Gerade die unterschiedlichen Blickrichtungen sind für die Spannung und den Handlungsablauf der Geschichte wichtig.

Bewegung im Comic

Du kannst selbst Figuren in Bewegung zeichnen. Dabei helfen dir die „Strichmännchen“. Schaue dir die Gelenkpunkte genau an. Male dem Läufer mit Buntstiften ein schickes Superhero-Kostüm.



Versuche, einen Superhero beim Springen darzustellen: 1. als Strichmännchen und 2. mit Kostüm.

Texte in Comics – die Sprechblasen

Neben dem **Panel** ist die Sprechblase ein weiterer wichtiger Bestandteil des Comics. Sie enthält den gesprochenen oder gedachten Text. Die Textblasen sind immer durch einen Hinweisstrich einer Figur zugeordnet. Kleine Kreise deuten gedachte Texte an. Gestrichelte Linien verweisen auf Flüstern. Gezackte Hinweisstriche weisen auf elektrische Geräte wie Lautsprecher oder Radio hin oder stehen für Wut.

In der Regel sind **Sprechblasen** weiß mit schwarzer Schrift. Farbige **Sprechblasen** zeigen die Gefühle der Figur an. So sind zum Beispiel bei Zorn die **Sprechblasen** rot oder bei Neid grün. Die Beschriftung der **Sprechblasen** wird Lettering genannt. Die Schrift drückt ebenfalls die Gefühle der Figur aus. Große oder kleine Buchstaben geben die Lautstärke wieder. Die Schrift wurde ursprünglich von Hand eingefügt. Wegen der leichteren Lesbarkeit werden Druckbuchstaben oder Großbuchstaben verwendet.

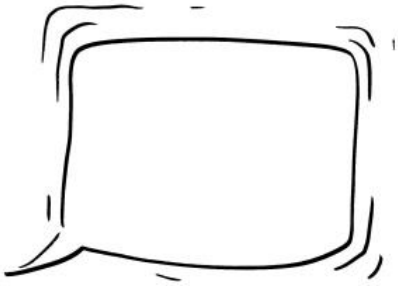
normale Sprache

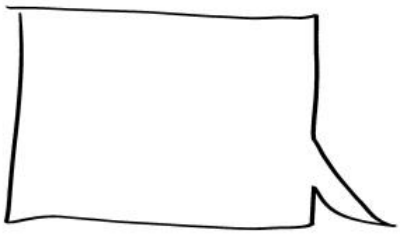
zornig und laut

Gedanken

Flüstern

Radiostimme





Texte in Comics – die Lautmalerei

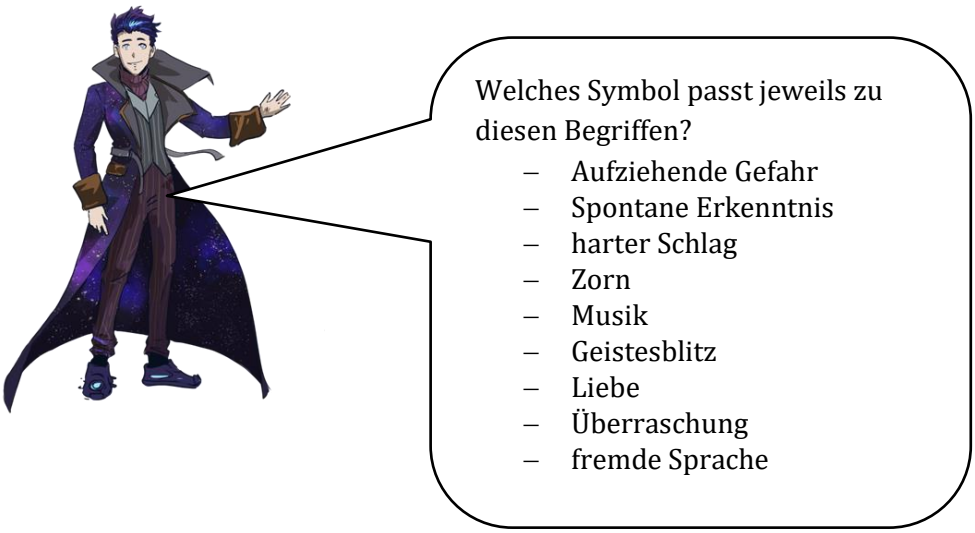
Im Comic werden Geräusche durch das „Malen“ des Klangs mit Buchstaben dargestellt.
Die Lautstärke des Geräuschs wird durch die Größe und Form der Schrift betont. So kann die Schrift kantig, ausgerissen oder unscharf aussehen. Sie kann in Wellen angeordnet sein. Die Geräusche-Wörter werden oft in Farbe und gezackten Umrandungen gestaltet. Diese **Lautmalerei** ist grafisch ins Bild eingebunden. Der Fachbegriff für die **Lautmalerei** lautet Onomatopoesie.

Stelle die Geräusche auf Comic-Art dar!

Etwas fällt ins Wasser – **SPLASH**
Eine schnelle Bewegung – **WHOOSH**
Reifen quietschen – **QUIETSCH**
Schlafgeräusch – **ZZZ**
Ein Schuss – **BANG**

Symbole in Comics

In Comics sind Symbole Bildzeichen, die Situationen beschreiben oder Gefühle ausdrücken können. So stehen kleine rote Herzen über dem Kopf für Verliebtheit der Figur. Eine leuchtende Glühbirne zeigt, dass jemand eine gute Idee hat.



Speedlines – Bewegungslinien

Bewegungen und Geschwindigkeit können in Comics unterschiedlich dargestellt werden. Die Figur zeigt eine entsprechende Körperhaltung im Laufen oder Springen. Zusätzlich wird eine schnelle Bewegung durch **Speedlines** angezeigt. Diese Bewegungslinien zeigen die Richtung an und zeichnen den Verlauf der Bewegung nach. Parallele Linien verdeutlichen, dass ein Weg sehr schnell zurückgelegt wird. Kleine Zischwolken an den Füßen einer laufenden Figur zeigt deren schnelle Fortbewegung an. Sternförmige Striche und Sterne bedeuten, dass mit großer Kraft auf einen Punkt geschlagen wurde.

ChronoX Saga

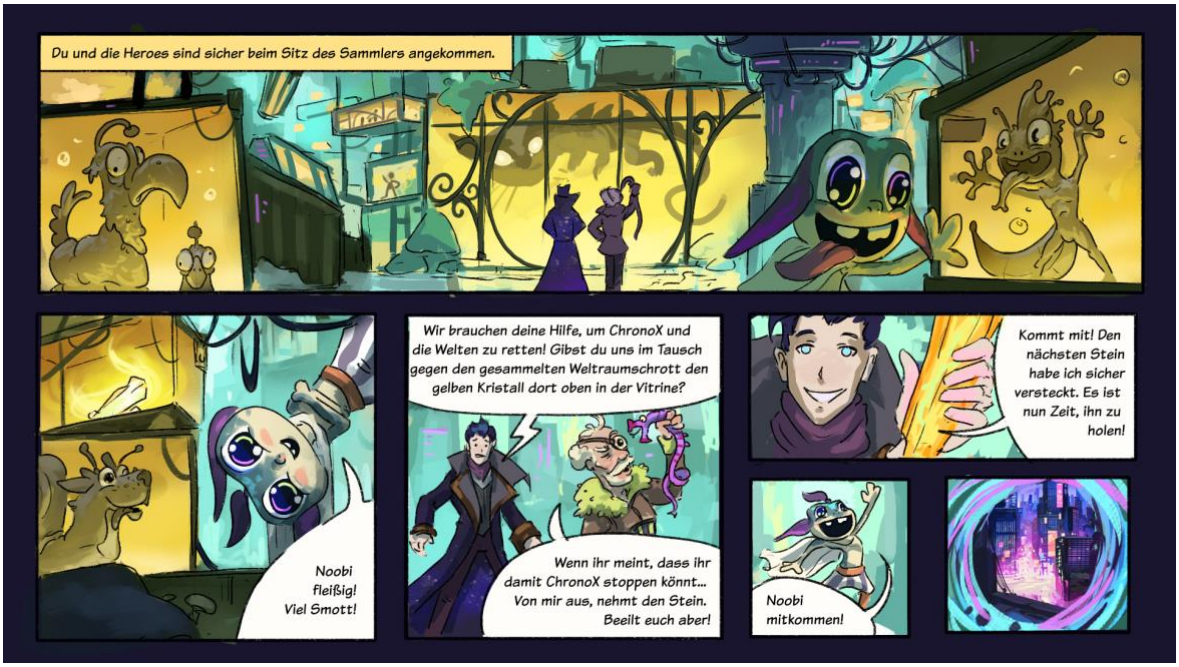
Beginne die Reise und folge mir in die Welt des Comics! Während wir die Kristalle aufspüren, testen wir deine Superkräfte!
Als Welten- und Dimensionswandler erschaffe ich Portale, die uns zu den Kristallen führen. Holen wir uns den ersten Kraftkristall! Folge mir!

Gelandet in einer dunklen Stadt, die niemals schläft...
Hier irgendwo muss der erste Kristall verborgen sein...
Dort! Der Tunnel... Folge mir!
BOOOOMM
Auf der anderen Seite des Tunnels angelangt, stehst du mit Rekkü in der Bat-Höhle.
Ihr trefft auf Kinetico, einen jungen Freund von Rekkü. Er erzeugt Energie durch Geschwindigkeit... aber er kann den Tresor nicht allein öffnen.
Nur mit Logik und Verstand lässt sich dieser Tresor knacken. Hilfst du ihm?

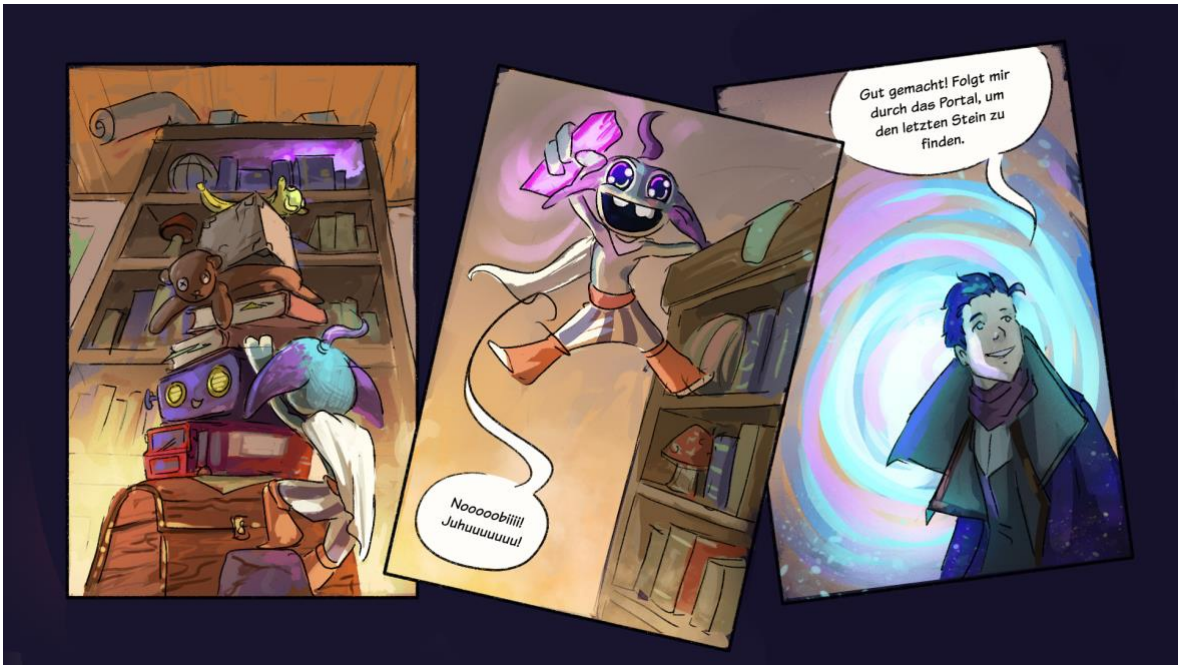
Durch den richtigen Zahlencode öffnet sich langsam der Tresor...
...und du hältst den blauen Kristall in den Händen.
Wir haben den ersten Kristall! Machen wir uns auf die Suche nach dem nächsten. Wir sehen uns bald wieder!
Ein neues Portal. Bunte Lichter und Hochhäuser schimmern hindurch. Führt es etwa nach New York City?
Es ist New York City! Doch was ist das? Ein brennendes Gebäude... Menschen sind in Gefahr!
Rekkü, hierher! Hilf mir, die Menschen zu retten!
Da ist Lady Lumina - die Superheldin und Beschützerin von New York City! Sie stützt mit ihrer Macht das Haus, damit es nicht zusammenfällt.
Komm, wir müssen Lady Lumina helfen. Alleine schafft sie das nicht!

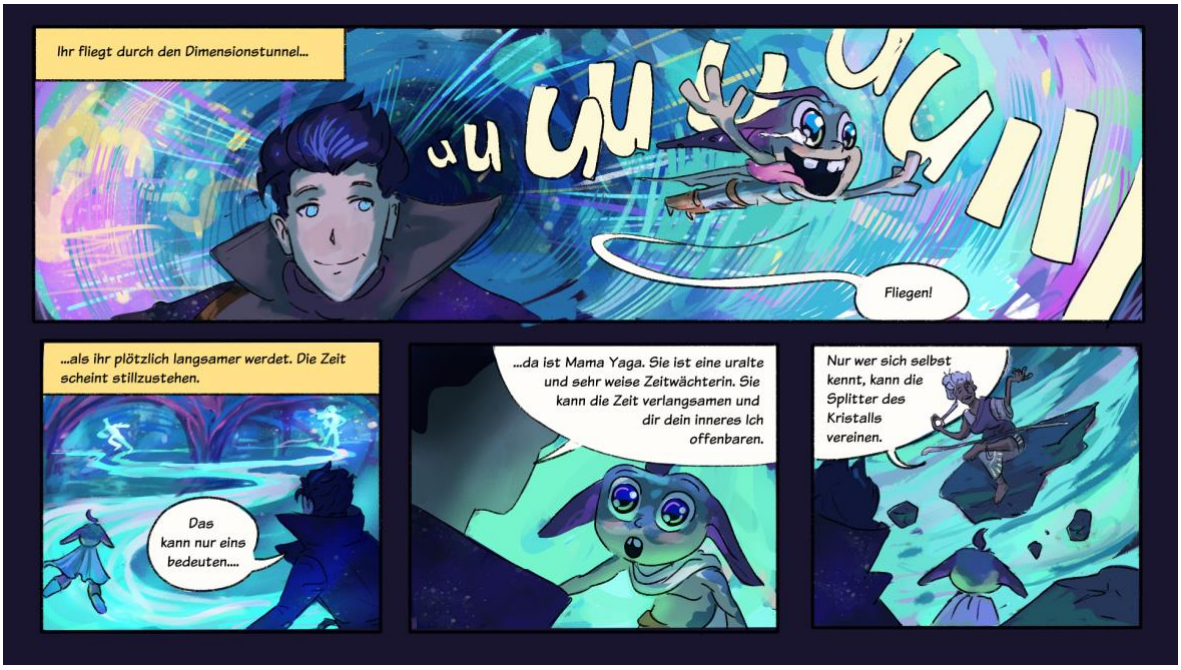
Ihr habt uns das Leben gerettet! Zum Dank schenke ich euch meinen Glücksbringer.
Der Stein sieht ganz nach dem grünen Kraftkristall aus!
Plötzlich hört ihr einen tosenden Lärm. Ein kleines Raumschiff landet mitten in New York.
WOOUSCH
Das sollten wir uns einmal genauer anschauen!
Ihr verabschiedet euch von Lady Lumina, die in New York noch genug Arbeit hat, und macht euch auf den Weg.
Danke für eure Hilfe. Das war echt stark von euch! Viel Erfolg bei den restlichen Kristallen. Wenn ihr mich braucht, bin ich für euch da.
Wir sehen uns wieder. Da bin ich mir sicher!

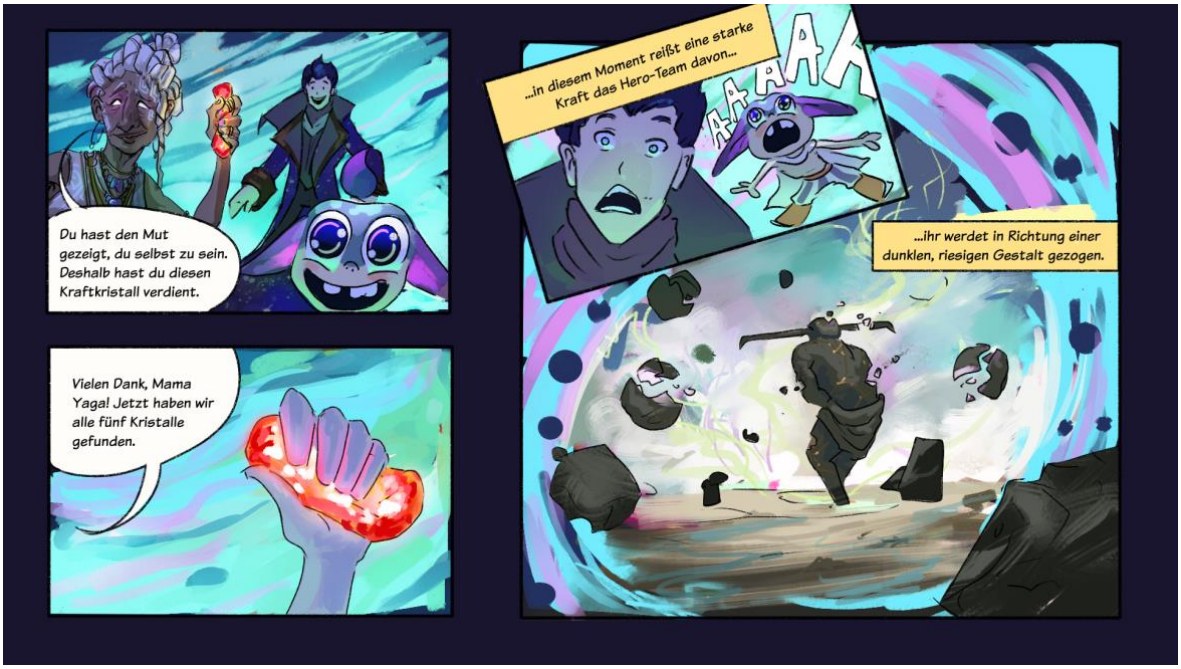
Kurze Zeit später findet ihr das Raumschiff.
ZIPSCH
USCH
Noooooooooobi! ... Weltraumsmott ... Sammler!
Ah! Das außerirdische Wesen Noobi legt einen kurzen Stopp ein. Mit seinem Raumschiff sammelt es Weltraumschrott und bringt alles zu dem Sammler, der Dinge und Lebewesen aus allen Galaxien aufbewahrt...
Ich vermute, dass sich der nächste Stein bei dem Sammler befindet. Ich spüre ihn in weit entfernten Galaxien. Dahin kann ich leider kein Portal öffnen. Vielleicht kann uns Noobi mitnehmen...
Noobi, bringst du uns zum Sammler? Wir helfen dir auch beim Schrottsammeln!
Yippie! Los geht's?

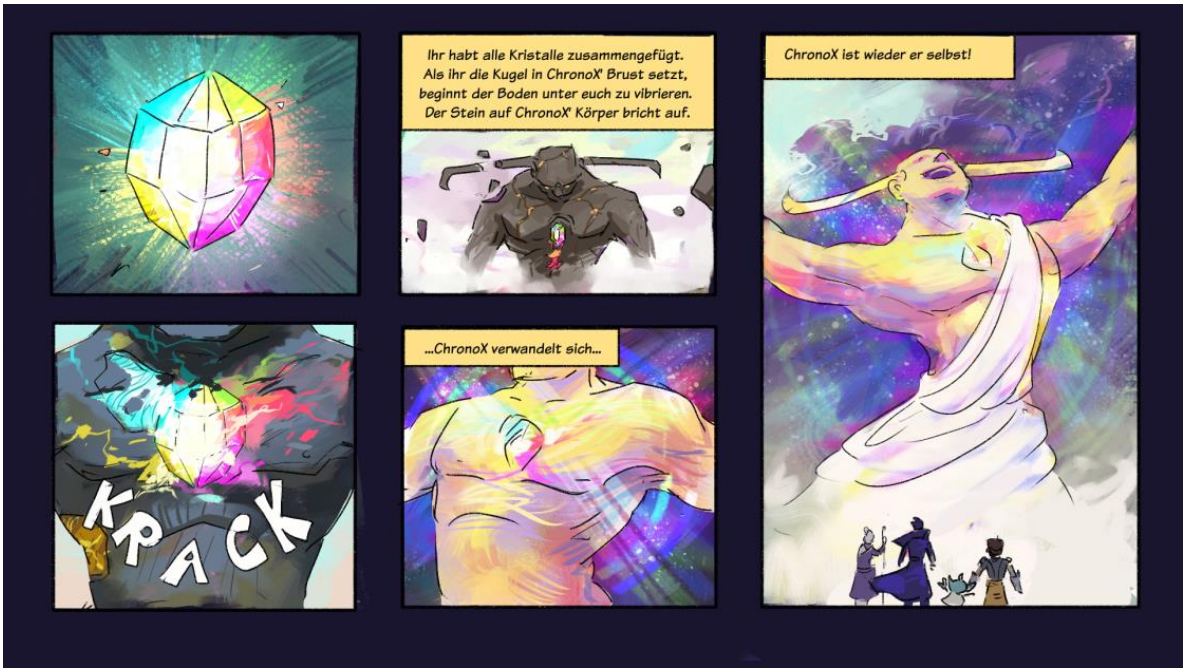

Du und die Heroes sind sicher beim Sitz des Sammlers angekommen.
Noobi fleißig! Viel Smott!
Wir brauchen deine Hilfe, um ChronoX und die Welten zu retten! Gibst du uns im Tausch gegen den gesammelten Weltraumschrott den gelben Kristall dort oben in der Vitrine?
Wenn ihr meint, dass ihr damit ChronoX stoppen könnt... Von mir aus, nehmt den Stein. Beeilt euch aber!
Kommt mit! Den nächsten Stein habe ich sicher versteckt. Es ist nun Zeit, ihn zu holen!
Noobi mitkommen!

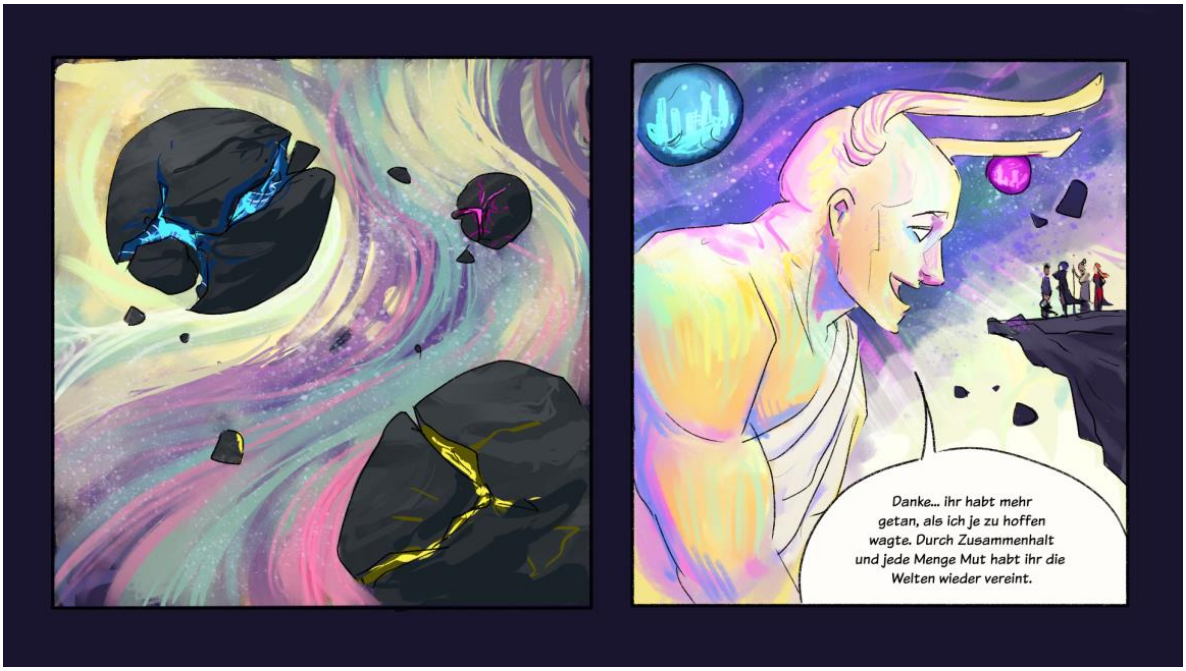
Die Heroes sind in die japanische Hauptstadt Tokio gereist. Sie stehen nun vor der Tür zu Rekküs Kinderzimmer.
Oh! Hier werden alte Kindheitserinnerungen wach!
Warum?
Das war mal mein Kinderzimmer!
Vor einiger Zeit habe ich den lila Kraftkristall gefunden und hier sicher versteckt.
Nicht erschrecken, das Zimmer ist etwas unaufgeräumt! Ordentlich war ich ehrlicherweise noch nie...
Der Kristall liegt oben auf dem Regal hinter einem Bücherstapel. Wir müssen einen Turm bauen, um dran zu kommen.


Noooooblili! Juhuuuuuu!
Gut gemacht! Folgt mir durch das Portal, um den letzten Stein zu finden.


Ihr fliegt durch den Dimensionstunnel...
uu uu uu
Fliegen!
...als ihr plötzlich langsamer werdet. Die Zeit scheint stillzustehen.
Das kann nur eins bedeuten....
...da ist Mama Yaga. Sie ist eine uralte und sehr weise Zeitwächterin. Sie kann die Zeit verlangsamen und dir dein inneres Ich offenbaren.
Nur wer sich selbst kennt, kann die Splitter des Kristalls vereinen.


Du hast den Mut gezeigt, du selbst zu sein. Deshalb hast du diesen Kraftkristall verdient.
Vielen Dank, Mama Yaga! Jetzt haben wir alle fünf Kristalle gefunden.
...in diesem Moment reißt eine starke Kraft das Hero-Team davon...
AAAA
...ihr werdet in Richtung einer dunklen, riesigen Gestalt gezogen.


Ihr habt alle Kristalle zusammengefügt. Als ihr die Kugel in ChronoX' Brust setzt, beginnt der Boden unter euch zu vibrieren. Der Stein auf ChronoX' Körper bricht auf.
ChronoX ist wieder er selbst!
KRACK
...ChronoX verwandelt sich...


Danke... ihr habt mehr getan, als ich je zu hoffen wagte. Durch Zusammenhalt und jede Menge Mut habt ihr die Welten wieder vereint.

Danke für deine Hilfe und bis bald!
Dort, wo Anfang und Ende sich berühren, beginnt dein wahrer Weg.
Zupp zupp und süss!
Zeit nach Hause zu gehen...
Der Comicladen riecht wieder nach Papier, Druckerschwärze und altem Holz... als wäre nichts geschehen. Doch du bist jetzt jemand anderes – du bist ein Superhero.
CHRONO

„Superheroes im Einsatz“ – ein Spiel

Die vier Superheroes leben in einer Großstadt und haben sehr viel zu tun, um Verbrecher und Schurkinnen zu fangen oder Unheil abzuwehren. Sie setzen sich für Gleichheit, Freiheit und Demokratie ein und kämpfen gegen Diskriminierung und Rassismus.

Auf den nächsten Seiten findest du das Spiel „Superheroes im Einsatz“ mit einem Stadtplan als Spielfeld und Ereigniskarten. Schneide die vier Seiten vorsichtig an der Schneidelinie aus dem Heft aus. Am besten klebst du die beiden Hälften des Spielplans auf eine stabile Pappe. Klebe auch die Seiten mit den Ereigniskarten mit einem Klebestift auf Pappe und schneide sie dann sorgfältig aus. Zusätzlich brauchst du vier farblich unterschiedliche Spielfiguren (z.B. von „Mensch ärgere dich nicht“) und einen Würfel.

Spielanleitung

Spielvorbereitung und kurze Erklärung

Spiel für 2 bis 4 Personen

Jede Person erhält eine Spielfigur. Die Farbe ist frei wählbar. Die Spieler können selbst bestimmen, ob ihre Figur eine Superheldin oder ein Superheld ist.

Die Ereigniskarten werden gemischt und als Stapel abgelegt.

Ziel des Spiels

Die Superheroes versuchen, ihre Stadt vor Verbrechen und Unheil zu schützen. Sie bewegen sich dabei vom Start durch die ganze Stadt bis zum Ziel. Dabei haben sie viele Hürden zu überwinden. Gewonnen hat, wer das Ziel zuerst erreicht.

Spielverlauf

Es wird 1x gewürfelt. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Die Sechs spielt keine besondere Rolle, man darf also nicht 2x würfeln. Die Person, die an der Reihe ist, würfelt und setzt ihre Figur um die gewürfelte Augenzahl auf der Laufbahn vor. Andere Figuren werden übersprungen, die besetzten Felder werden aber mitgezählt. Es wird keine Figur rausgeworfen, das heißt Felder können mehrfach besetzt sein.

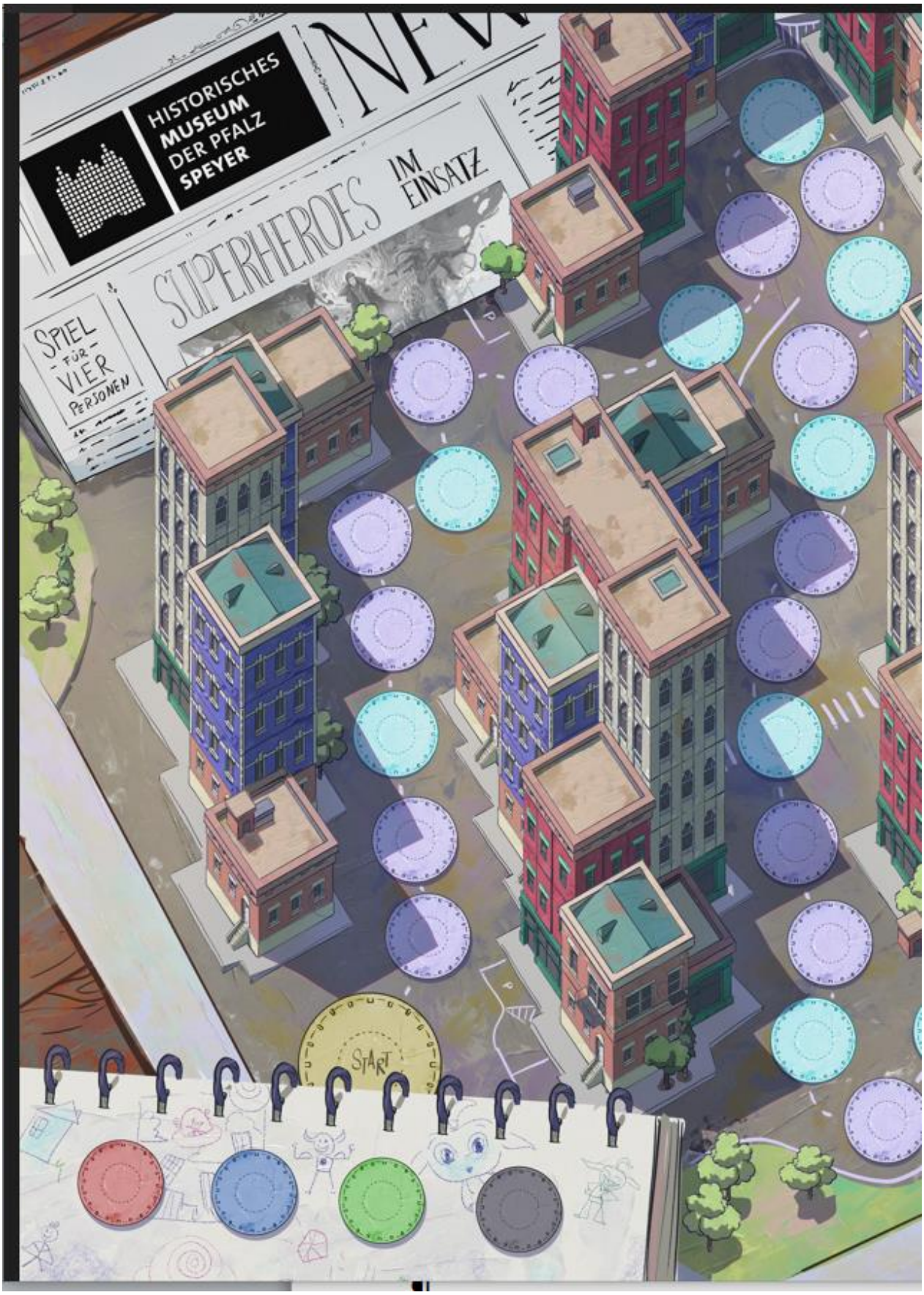
Ereignisfeld

Kommt man beim Vorrücken auf ein Ereignisfeld, muss eine Ereigniskarte gezogen werden. Diese wird laut vorgelesen. Der Anweisung darauf muss Folge geleistet werden. Die Karte wird wieder unter den Stapel gelegt.

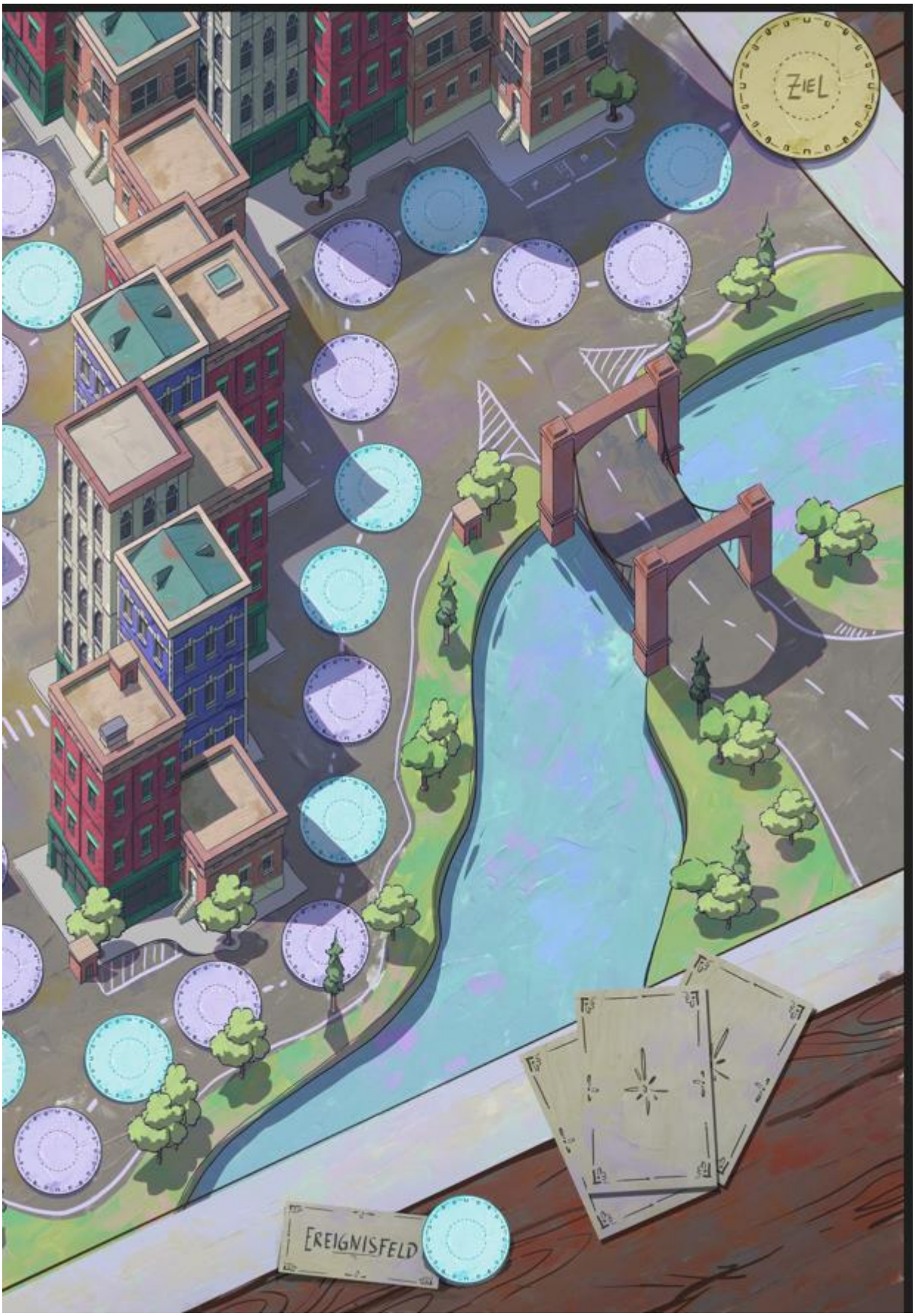
Schneide die Karten entlang der gestrichelten Linien aus

Du hast eine politische Verschwörung aufgedeckt. Du konntest verhindern, dass die Demokratie Schaden nimmt. **Gehe ein Feld vor.**	Die Verbrecher sind überall. Du kannst sie nicht alleine bekämpfen. Deine Freunde helfen dir dabei. **Alle Spieler und Spielerinnen dürfen ein Feld vorrücken.**	Du setzt dich für die Werte der Demokratie ein. Du kämpfst für Gerechtigkeit und Fairness. Dafür erhältst du einen Preis. **Gehe ein Feld vor.**
Die Freiheit und Gleichheit der Menschen ist dir wichtig. Dafür setzt du deine Superkräfte ein. **Gehe ein Feld vor.**	Aus undichten Fässern läuft Gift aus. Es droht, in den nahen See zu fließen. Du kannst die Fässer richtig entsorgen. **Gehe ein Feld vor.**	In der Vergangenheit hast du gegen Nazis gekämpft. Heute kämpfst du gegen **Diskriminierung** und Rassismus. **Gehe ein Feld vor.**
In einem Staat finden zum ersten Mal demokratische Wahlen statt. Du hilfst der Polizei, für Recht und Ordnung zu sorgen. **Gehe ein Feld vor.**	Im Laufe der Jahre gelangen immer mehr Abfall und Gift in die Meere. Du und deine Mitstreiter kämpfen für den Schutz der Meere. **Gehe ein Feld vor.**	Eine Gruppe von Verschwörern will die Demokratie stürzen. Du kannst sie rechtzeitig stoppen und die Polizei holen. **Gehe ein Feld vor.**
In einem Hochhaus ist ein Feuer ausgebrochen. Du kannst mit deinen Superhero-Freunden alle Menschen retten. **Alle Spieler dürfen ein Feld vorrücken.**	Du siehst einen Überfall auf ein Geschäft. Du eilst dorthin und kannst die Verbrecher vertreiben. **Gehe ein Feld vor.**	Ein Asteroid rast auf die Erde zu. Du kannst den Himmelskörper umlenken und die Erde retten. **Gehe ein Feld vor.**

Linke Seite Spielplan



Rechte Seite Spielplan



Schneide die Karten entlang der gestrichelten Linien aus

Du kommst zu spät zum Ort des Verbrechens. Ein anderer Superhero hat schon für Ordnung gesorgt. **Gehe zwei Felder zurück.**	Du hast dich sehr beeilt, um den Überfall auf die Bank zu verhindern. Dabei bist du zu weit geflogen. **Gehe zwei Felder zurück.**	Ein Flugzeug hat Probleme. Du informierst deine Superhero-Freunde, damit ihr das Unglück gemeinsam verhindern könnt. **Setze eine Runde aus.**
In einem Waisenhaus sind Kinder eingesperrt. Um den geheimen Zugang zum Gebäude zu finden, musst du umkehren. **Gehe zwei Felder zurück.**	Eine Naturkatastrophe bedroht die Erde. Die Superheroes müssen zusammenarbeiten, um sie zu stoppen. Das braucht Zeit. **Gehe ein Feld zurück.**	Du kommst zu spät zu einem Zugunglück. Andere Superheroes haben schon alle Menschen gerettet. **Gehe ein Feld zurück.**
Du hast gerade 12 Menschen von einem sinkenden Schiff gerettet. Jetzt musst du dich erst mal ausruhen. **Setze eine Runde aus.**	Du hast mächtige Feinde, die dir schaden wollen. Du musst dich verstecken, um deine Verteidigung zu planen. **Gehe ein Feld zurück.**	Eine böse Macht bedroht die Erde. Du willst mehr über diese außerirdische Macht erfahren. Dazu brauchst du Zeit. **Setze eine Runde aus.**
Du siehst, wie in der Stadt Drogen verkauft werden. Du schleichst dich an, um die Dealer auf frischer Tat zu ertappen. **Setze eine Runde aus**.	Eine Brücke bricht gleich zusammen. Du kannst sie noch an den Stahlseilen halten, bis deine Freunde zu Hilfe kommen. **Setze eine Runde aus.**	Mit deinen Röntgenaugen kannst du durch Wände schauen. Um die Schurken besser zu beobachten, musst du den Standort wechseln. **Gehe ein Feld zurück.**

Glossar

Action Comics	Eine amerikanische Comic-Reihe, die in dem Verlag Detective Comics erschienen ist. Dort hatte Superman seinen ersten Auftritt.
Amazonen	In griechischen Sagen waren die Amazonen ein Volk von starken Kriegerinnen.
Anatomie	Die Lehre vom Aufbau des Körpers von Mensch, Tier oder Pflanze, dabei werden Knochen, Muskeln, Organe bis hin zu den Zellen betrachtet.
Android	Ein Roboter, der wie ein Mensch aussieht und menschlich Eigenschaften aufweist.
Antiheld	Ein **Antiheld** kämpft zwar gegen das Böse, jedoch sind seine Motive oft nicht eindeutig. Er hat menschliche Schwächen und handelt widersprüchlich.
Antisemitismus	**Diskriminierung**, Vorurteil, Feindseligkeit oder Gewalt gegen Jüdinnen und Juden oder gegen jüdische Einrichtungen.
Börsencrash	Als in den USA am 24. Oktober 1929 die Aktienkurse plötzlich abstürzten, lösten sie eine weltweite Wirtschaftskrise aus. Der Tag wird auch als „Schwarzer Freitag“ bezeichnet.
DC-Comics	Detective Comics wurden 1937 gegründet und gehörte zu dem Verlag *National Allied Publications*“. 1977 nannte sich der Verlag in DC-Comics um. Er ist neben Marvel-Comics einer der größten US-amerikanischen Comicverlage.
Charaktere	In der Schauspielkunst unterteilt man die verschiedenen Personen eines Theaterstücks nach ihrem Charakter und ihrer Funktion im Stück. Auch in Comics gibt es die Guten, die Bösen, die Starken oder diejenigen, die beschützt werden müssen.
Cartoon	Im Gegensatz zu Comics bestehen Cartoons nur aus einem oder zwei Bildern, die eine lustige Geschichte erzählen. Oft gibt es **Sprechblasen**.
Comic	Eine Geschichte wird mit einzelnen Bildern erzählt. In der Regel ist der Text in **Sprechblasen** in die Bilder eingepasst.
Comics Code Authority (CCA)	Eine US-amerikanische Selbstkontrolle für Comics. Die CCA war 1954 eine Reaktion auf den Vorwurf, dass Comics jugendgefährdend seien. Sie untersagte Gewalt- und Sexdarstellungen sowie die Verherrlichung von Verbrechen.
Comic-Stil	Hauptmerkmale für den Stil sind Panels, Sprechblasen, Lautmalerei und Bewegungslinien sowie der Einsatz von Farben, Schwarz und Weiß, die Strichführung, das Lettering und der Aufbau der Bilder.
Demokratie	Demokratie ist griechisch und bedeutet Herrschaft des Volkes. Sie garantiert Freiheit und das Recht auf politische Teilhabe. Die wichtigsten Merkmale sind: Gewaltenteilung, freie Wahlen, Meinungs- und Pressefreiheit, Mehrparteiensystem, Beteiligung an politischen Entscheidungen sowie die Einhaltung der Menschenrechte.
Dialog	Dialog ist ein Gespräch zwischen zwei oder mehreren Menschen. Er kann mündlich oder schriftlich stattfinden. Im Comic werden die Dialoge in Sprechblasen geführt.
Diskriminierung	Ist eine Benachteiligung oder Demütigung einzelner Personen oder Gruppen. Eine Ungleichbehandlung aufgrund von Herkunft, Geschlecht, Religion, Weltanschauung, Behinderung, Alter oder sexueller Orientierung wird durch das Antidiskriminierungsgesetz geregelt.
Graphic Novel	Ein Comic im Buchformat mit anspruchsvollem Inhalt.
Geheimidentität	Sie dient zur Tarnung einer Person. Das wahre Ich bleibt vor der Allgemeinheit verborgen.
Holzschnitt	Der Holzschnitt ist ein Druck mit einem Holzblock. Der Block wird so bearbeitet, dass nur die Linien und Flächen des Bildes stehen bleiben, alles andere wird weggeschnitten. Das Motiv erscheint im Druck spiegelverkehrt.
Identität	Identität ist die Gesamtheit der Merkmale und Eigenschaften eines Menschen. Dazu gehören Alter, Geschlecht, Herkunft, persönliche Ansichten und Erfahrungen.
Lautmalerei	Ein Geräusch wird mit Sprache, Schriftform und Farbe nachgeahmt. Diese Lautnachahmung nennt man im Comic Geräuschwörter. Das Fremdwort dafür ist Onomatopoesie.
Manga	Manga bedeutet in Japan Comic. Allgemein wird der Begriff für Comics im japanischen Stil

	angewendet, auch wenn der Comic außerhalb von Japan entstand.
Marvel-Comics	Marvel-Comics wurde 1939 als *„Timely Comics“* gegründet. Seit dem Start *„The Fantastic Four“* 1961 heißt die Reihe Marvel Comics. Zusammen mit DC-Comics zählt Marvel-Comics weltweit zu den großen Comic-Verlagen.
Metropolis	Metropolis ist eine fiktive (ausgedachte) Großstadt und hat große Ähnlichkeit mit New York City. Im DC-Universum ist sie die Heimatstadt von Superman. Der Name *Metropolis* stammt aus dem gleichnamigen Stummfilm (1927) von Fritz Lang.
Mission	Eine Mission ist ein Auftrag zu einer Handlung oder eine Aufgabe.
Mutanten	Ein Mutant ist ein Lebewesen, dessen Erbgut durch eine Mutation verändert wurde. In der Comic-Welt taucht der Begriff bei Figuren mit außergewöhnlichen Kräften auf, wie bei The X-Men im Marvel-Universum.
Panel	Ein Panel ist ein Einzelbild in einem Comic. Es kann mit oder ohne Rahmen gezeichnet sein.
Perspektive	Die Perspektive ist der Blickwinkel vom Standort des Betrachters aus.
Queer	Ist ein Sammelbegriff für unter anderem alle sexuellen Orientierungen von Menschen, die nicht heterosexuell sind, wie zum Beispiel schwul oder lesbisch.
Psychologe / Psychologin	Diese Wissenschaftler erforschen, wie Menschen denken und fühlen. Mit ihrem Wissen können sie Menschen helfen, die seelische Probleme haben.
Rassismus	Rassismus liegt vor, wenn Menschen wegen ihrer Hautfarbe, Herkunft, Abstammung oder Religion schlecht behandelt oder benachteiligt werden.
Ritual	Ein Ritual ist eine feste, sich wiederholende Handlung. Sie läuft nach vorgeschriebenen Regeln ab. Rituale können aus dem religiösen oder weltlichen Leben stammen. Geburtstagskerzen auf einem Kuchen sind zum Beispiel ein jährliches Ritual.
Röntgenblick	Röntgenstrahlen machen es möglich, das Innere eines Körpers sichtbar zu machen. Mit seinem Röntgenblick kann Superman verborgene Dinge sehen, die normale Menschen nicht wahrnehmen.
Speedlines	Aktionslinien, die die Bewegungsrichtung und Schnelligkeit einer Figur oder eines Gegenstands anzeigen, heißen Speedlines. Für besonders schnelle Bewegungen sind manchmal kleine Wölkchen in die Linien integriert.
Science Fiction	Science Fiction ist eine Literaturform. Die Wissenschaft und zukünftige Ereignisse spielen in den Geschichten eine große Rolle. Es geht um Zeitreisen, den Besuch ferner Planeten oder um neue Erfindungen.
Sprechblasen	Gesprochener oder gedachter Text wird in Comics in einer umrandeten Form geschrieben. Sie kann die Lautstärke und die Gemütsbewegung der Figur anzeigen.
Tarzan	Tarzan ist eine von Edgar Rice Burroughs erfundene Figur. Die erste Geschichte, in der Tarzan im afrikanischen Dschungel von Affen aufgezogen wird, erschien 1914.
Universum / Universen	Universum ist die lateinische Bezeichnung für Weltraum. Dazu gehören Planeten, Sterne, Galaxien, Staubwolken und Lebewesen. Im Superhero-Comic gibt es je nach Verlag verschiedene Universen. In diesen erdachten Welten spielen die Geschichten mit all ihren Figuren und Orten.
Urheberrechte	Ein Urheber erschafft ein Werk wie ein Bild, ein Foto, ein Buch oder ein Lied. Das Werk darf nicht ohne Zustimmung des Urhebers verwendet werden.
Zweiter Weltkrieg	Der Zweite Weltkrieg begann 1939 mit Adolf Hitlers Überfall auf Polen. Der Krieg dauerte bis 1945. In dieser Zeit starben Millionen Menschen durch die Kriegshandlungen, Verfolgung, Hunger und Vertreibung.

Literatur

Julia Abel, Christian Klein (Hg.): Comics und Graphic Novels, J. B. Metzler Verlag, GmbH Stuttgart, 2016.
Gerlinde Blahak: Comics und Manga zeichnen, Verlag an der Ruhr 2015.
DC, Das große Superhelden-Lexikon, deutsche Ausgabe Dorling Kindersley Verlag GmbH 2019.
DC Superhelden, Superstarke 5-Minutengeschichten: Vorlesegeschichten, Abenteuer mit Batman, Superman und Wonder Woman, ab 4 Jahre, DC Universum, 1922.
Markus Dichmann: Booom!!! Die Welt der Superhelden. Die ersten 100 Jahre, wbg Theiss, Verlag Herder GmbH 2025.
Lukas Etter, Thomas Nehrlich, Johanna Nowotny (Hg.): Reader Superhelden, Theorie – Geschichte – Medien, Transskript Verlag Bielefeld, 2018.
Ned Hartley: Der große Marvel Atlas, ©Marvel 2023, deutsche Ausgabe bei Carlsen Verlag Hamburg, Hamburg.
James Kakalios: Physik der Superhelden, deutsche Ausgabe Rogner & Bernhard bei Zweitausendeins 2005.
Margot Kampmeyer-Kädig und Cilly Kugelmann (Hg.): Helden, Freaks und Superrabbis: Die jüdische Farbe des Comics, ©2010, Stiftung Jüdisches Museum Berlin.
Paul Lewitz: 75Years of DC Comics, Die Kunst moderne Mythen zu schaffen, DC Comics 2017, deutsche Ausgabe Taschen GmbH Köln.
Marvel, Avengers, Lexikon der Superhelden, deutsche Ausgabe Dorling Kindersley Verlag GmbH 2017,2022.
Marvel, Das große Geschichtenbuch: Spannende Geschichten zum Vorlesen, ab 5 Jahren, Marvel 2023.
Sebastian Peretz, Benjamin Lacombe: Superhelden das Handbuch, deutsche Ausgabe © 2015 Verlagshaus Jacoby& Stuart GmbH, Berlin.
Roy Thomas: The Marvel Age of Comics, 1961–1978, Marvel ©1922, Tachen GmbH, Köln.

Bildnachweis

Abbildung 1 https://de.wikipedia.org/wiki/The_Yellow_Kid#/media/Datei:Yellow_Kid_02829v.jpg,
Abbildung 2 https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Normans_Bayeux.jpg
Abbildung 3 https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b0/MaxMoritz.jpg,
Abbildung 4 https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5d/Katzenjammer_Kids_%281897-12-12%29.jpg,
Abbildung 5 https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b3/Katsushika_Hokusai_-_Thirty-Six_Views_of_Mount_Fuji-_The_Great_Wave_Off_the_Coast_of_Kanagawa_-_Google_Art_Project.jpg
Illustrationen Fionn Westermeier: Figuren Noobi, Lady Lumina, Mama Yaga, Rekkū // Mein Comic S. 6 // Figuren S. 18 // Leserichtung Manga S. 22 // Gesichter S. 24 // Augen S. 25 // Manga Köpfe S. 26 // Panels S. 29 // Körperhaltung S. 30–31 // Sprechblaen S. 32 // Lautmalerei S. 33–34 // Symbole S. 35 // Speedlines S. 36 // Comic S. 37–44 // Brettspiel S. 47–48, **Icons:** Eichfelder**,** S. 11, 12, 13, 16;
Fotos: Hans Georg Merkel, ©Historisches Museum der Pfalz Speyer, S. 9, 10, 14, 15, 20, 21, 27, 28.

Lösungen der Aufgaben

Seite 19

Merkmale von Superheroes	richtig	falsch
Sie haben übermenschliche Kräfte	x	
Sie brauchen Bodenhaftung und können keine Schuhe tragen		x
Sie haben eine edle Gesinnung	x	
Sie besitzen eine Geheimidentität	x	
Sie benutzen einen Zaubertrank mit Misteln		x
Sie zeigen sich nur im Nachthemd		x
Sie bekämpfen Bösewichte	x	
Sie sind sehr friedfertig und verzichten auf Kämpfe		x
Sie treten immer in ihrem Kostüm auf	x	

Superhero-Quiz

Welcher Superheld stammt von einem fremden Planeten?	Superman
Welche Antiheldin hatte eine schlimme Kindheit?	Catwoman
Wer stammt aus dem afrikanischen Staat Wakanda?	Black Panther
Wer trägt ein Schild als Waffe?	Captain America
Welche Superheldin hat ein magisches Lasso?	Wonder Woman
Wer wacht über Gotham City?	Batman
Welcher Schurke hat grüne Haare?	Joker