

<u>Inhaltsverzeichnis</u>	V
---------------------------	---

<b>Inhaltsverzeichnis</b>	V
---------------------------	---

<b>Vorwort</b>	VII
----------------	-----

*Roland Jost, Axel Krommer*

## **I. Von Batman zum Bilderbuch: literaturwissenschaftliche Sichtweisen**

<i>Jens Meinrenken</i>	2
------------------------	---

Batmans Clinch mit dem Joker – Karneval und Grotteske im Zeitalter des Digitalen

<i>Bernd Dolle-Weinkauff</i>	25
------------------------------	----

Grafisches Erzählen im Manga – Close Reading zweier Doppelseiten der deutschsprachigen Ausgabe von Yu Watases Fushigi Yugi

<i>Felix Giesa</i>	46
--------------------	----

Im Schatten der Graphic Novel – Der kinderliterarische Comic

<i>Piet Mooren</i>	65
--------------------	----

Das Bilderbuch als Schirmgattung – Gattungsmerkmale als Brückenbauer

## II. Vom sprachlich-literarischen Lernen zur Leseförderung: fachdidaktische Konzepte

Katrin Dammann-Thedens, Magdalena Michalak Bildnarrationen als Fundament zur Vermittlung von sprachlich-literarischen Kompetenzen in mehrsprachigen Klassen	84
Andreas Seidler Perspektiven der Computerspielforschung für die Deutschdidaktik	103
Jan M. Boelmann Narrative Computerspiele im Literaturunterricht – <i>The book of unwritten tales</i> als Gegenstand literarischen Lernens	120
Birgit Meurer Der Comic als intermediäres Vehikel im Deutschunterricht	137
Stephan Bruehlhart Können Computerspiele einen Beitrag zur Leseförderung bieten? Game Based Learning am Beispiel <i>Der Fall Fox</i>	169