



Die Nacherzählung

Eine Graphic Novel lebt von der Kombination aus Bild und Text. Was aber, wenn du jemandem von Odysseus' gefährlichem Erlebnis beim Zyklopen Polyphem erzählen möchtest, aber das Buch nicht griffbereit hast? In diesem Fall musst du die Geschichte *nacherzählen*. Auch wenn du dabei alles möglichst lebendig wiedergeben möchtest, darfst du nicht übertreiben und auch nichts dazu erfinden. Schließlich ist es nicht deine eigene Geschichte.

Für eine Nacherzählung gelten ein paar wichtige Regeln:

- Du darfst die Geschichte *nicht verändern* oder ausbauen.
- Du erzählst im *Präteritum* aus derselben *Erzählperspektive* wie die ursprüngliche Geschichte.
- Du nennst die *wichtigsten Erzählschritte* in derselben *Reihenfolge*, Unwichtiges kannst du weglassen.
- Du übernimmst *nichts wörtlich* aus dem Text, nur *direkte Reden* gibst du wie im Text wieder.

Hier hat schon jemand eine Nacherzählung zu Odysseus' Erlebnis bei Polyphem verfasst. Es scheint aber, dass die vom Zyklopen geworfenen Felsbrocken einige Textteile mitgerissen haben.

Ergänze die Lücken und vervollständige die Nacherzählung.

Auf unserem Heimweg gelangten meine Männer und ich in eine  1, wo wir auf den einäugigen Riesen  2 trafen.

Als wir langsam in die Höhle vordrangen, sahen wir  3. Da ich sehr neugierig auf den Bewohner dieser Höhle war,  4.

Der Bewohner kam tatsächlich bald zurück und schrie: „  5?“

Dann verriegelte er den Höhleneingang mit  6, fasste  7 und verschlang  8.

In Gedanken bat ich die Göttin Athene um Rat und entwickelte einen Fluchtplan. Nachdem der Zyklop noch zwei meiner Männer verspeist hatte, gab ich ihm am Abend  9. Er fragte mich nach meinem Namen und ich  10.

Vom Wein müde, schlief der Riese ein. Da  11.

Sein Bruder wollte ihm helfen, doch Polyphem schrie: „  12!“

Am nächsten Tag hielten wir uns  13. Als der Riese seine Tiere wie jeden Tag aus der Höhle trieb, strich er ihnen nur über den Rücken. So konnten wir  14.

Wieder auf unserem Schiff  15.