

Inhalt

<i>Andrea Sieber und Karla Müller</i> Literarisches Lernen mit Medienverbänden für Kinder und Jugendliche. Abenteuer/ <i>âventiure</i> als narrativer Zugang in Theorie und Praxis: Einleitung	7
<i>Thomas Bein</i> Abenteuer <i>âventiure</i> . Sprach-, bedeutungs- und motivgeschichtliche Anmerkungen zu einem Ideologem höfischer Epik	23
<i>Jan-Oliver Decker</i> <i>Âventiure</i> und Initiation. Zur Funktion eines Erzählmodells in Michael Endes <i>Jim Knopf</i> und <i>Die unendliche Geschichte</i> sowie ihrer Adaptionsgeschichte	41
<i>Iris Kruse</i> Abenteuerlich (und) intermedial. Zur Medienverbunddidaktik und zu Lernchancen des seriell verfilmten Mittelalterromans <i>Der kleine Ritter Trenk</i> von Kirsten Boie	73
<i>Martin Sebastian Hammer</i> Erzählen (wie) im Mittelalter. Felicitas Hoppes <i>Iwein Löwenritter</i> als Interpretation seiner Vorlage	99
<i>Detlef Goller</i> <i>Âventiure</i> für die Schule. Mittelalterliche Artusromane und ihr Strukturschema im Deutschunterricht mit Praxishinweisen zu Felicitas Hoppes <i>Iwein Löwenritter</i>	123
<i>Christine Ott und Stefan Tomasek</i> Die <i>âventiure</i> zur Kapitelüberschrift degradiert? Eine Potentialanalyse zur epochenvernetzenden unterrichtlichen Behandlung von Nils Mohls <i>Stadtrandritter</i>	149
<i>Katja Winter</i> Ein Antiheld auf <i>âventiure</i> . Literarisches Lernen durch eine kulturpoetische Lektüre des <i>Otnit</i>	183

<i>Amelie Bendheim und Dominik Schuh</i> Hoch zu Ross und in der Luft. Didaktische Überlegungen zum Vergleich episodischer Erzählformen im höfischen Roman und im Superhelden-Comic	205
<i>Ines Heiser</i> „Du allein hast in der Hand, wie das Abenteuer ausgeht!“ Abenteuerkonzeptionen in <i>Gamebooks</i> mit Mittelalterbezug und ihr didaktisches Potenzial	227
<i>Katharina Böhnert und Anja Kupinski</i> Von Helden, Schwertern und Jungfrauen in Nöten. Mittelalterliche Narrative, Motive und Symbole in der Videospielserie <i>The Legend of Zelda</i>	245
Die Autorinnen und Autoren	269