

Nominierung in der Sparte Sachbuch

Bibi Dumon Tak (Text)

Fleur van der Weel (Illustration)

Kuckuck, Krake, Kakerlake

Das etwas andere Tierbuch

Aus dem Niederländischen von Meike Blatnik

Bloomsbury Kinderbücher und Jugendbücher

ISBN 978-3-8270-5282-7

Jurybegründung:

Thermometerhuhn, Monarchfalter und Jesus-Christus-Echse – Tiere, an denen nicht nur der Name auffällt. In 41 wissenschaftlich orientierten Fabeln lernt der Leser in diesem tatsächlich etwas anderen Tierbuch allerlei über das Leben und Streben von Tieren, die sich jeweils durch ganz besondere Eigenschaften hervortun. Diese beschreibt *Kuckuck, Krake, Kakerlake* in einem ganz eigenen und durchaus passenden vermenschlichenden Stil. Wie auch weitere humorvolle Parallelen und Vergleiche mit der Menschenwelt dem Text Witz und eine eingängige Anschaulichkeit verleihen. Querverweise auf die einzelnen Beiträge und Vernetzungen des Wissens tragen ebenso dazu bei, dass sich die Informationen beim Leser tatsächlich einprägen. Die gleichwohl minimalistischen Schwarzweiß-Illustrationen von Fleur van de Weel erfassen dennoch wieder erkennbar das jeweils Typische eines jeden Tieres. Mit seinem unverwechselbaren Informations- und Erzählstil ist *Kuckuck, Krake, Kakerlake* ein überaus originelles Tierbuch für Kinder. – Ab 6

Material: Karten mit Tiernamen, Papier, Stifte, Klemmbretter

Auswahl für Karten (Tiernamen aus zusammengesetzten Wörtern sind besonders geeignet): Anglerfisch, Feuerhornvogel, Riesenröhrenwurm, Zitteraal, Thermometerhuhn, Löcherkrake, Spinnentöter, Schnabeltier, Wanderameise, Erdferkel, Monarchfalter, Glühwürmchen, Wasserreservoirfrosch, Mauersegler, Seepferdchen, Laubenvogel, Präriewolf, Polarfuchs (siehe Material-Anhang)

Aufgabe: Immer zu zweit sollen auf einem Blatt Papier die besonderen Tiere aus dem Buch gezeichnet werden. Wichtig: Ohne dabei miteinander zu sprechen. Das Zeichner-Paar hat einen gemeinsamen Stift und darf sich lediglich darüber oder über Blicke verständigen. Immer zwei ziehen eine Tier-Karte und legen ausgehend von den Tiernamen los.

Im Anschluss: Präsentation der gemeinsam gezeichneten Tiere. Damit lässt sich sehr gut eine kurze Vorstellungsrunde verknüpfen, möglicherweise auch analog zum Buchtitel à la „Kuckuck, Krake, Kakerlake“: Name, Beruf, Eigenschaft beginnen mit dem gleichen Buchstaben wie der Vorname ...

Zum Schluss darf für eine Textstelle zu einem Tier ausgewählt werden, von dem man mehr hören möchte ...

Variante: Nach dem Prinzip der „Montagsmaler“ wird in zwei Gruppen gespielt. Jeweils abwechselnd zeichnet einer aus der Gruppe eins der zusammengesetzten Tiere, die anderen aus der Gruppe raten, um welches Tier es sich handelt. Welche Gruppe am schnellsten fünf Tiere rät, gewinnt.

Tipp zur Umsetzung in ein Tisch-Spiel:

Memory (entweder vorbereitet oder von Schulkindern selber erstellt) aus 3 Elementen: NAME – BILD – EIGENSCHAFT(EN) wie zum Beispiel:

Karte 1: Zeichnung vom Mistkäfer

Karte 2: DER MISTKÄFER

Karte 3: Er nimmt kleine Stücke Kot zwischen die Vorderbeine und knetet Bälle daraus. Wer nicht weiß, welches Tier wie heißt oder was kann, darf nachlesen ...

Nominierung in der Sparte Bilderbuch

Jean-Pierre Siméon (Text)

Olivier Tallec (Illustration)

Gedicht für einen Goldfisch

Aus dem Französischen nachgedichtet von Franz Hohler

Gerstenberg Verlag

ISBN 978-3-8359-5227-9

Jurybegründung:

Arthur muss dringend wissen, was ein Gedicht ist, um seinen Goldfisch zu retten. Er fragt den alten Mahmud („... wenn du das Herz der Steine schlagen hörst.“), die Bäckersfrau („Es ist wie frisches Brot im Magen.“) und sogar einen Kanarienvogel („Da müssen die Flügel der Wörter erzittern ...“). Arthur trägt für Goldfisch Leo alle Antworten zusammen – und siehe da: Das ergibt ein Gedicht.

In *Gedicht für einen Goldfisch* erlebt der Leser, wie Lyrik mit ihren Sprachbildern konkret in der Wirklichkeit verortet wird. So vermittelt es schon jungen Kindern eine Vorstellung von Lyrik und liest sich wie ein für Kinder fassliches Seitenstück zu Joseph von Eichendorffs berühmtem Gedicht *Wünschelrute*. Die farbenfrohen Illustrationen von Olivier Tallec begleiten die Sätze der von Arthur befragten Alltagspoeten und geben weitere Deutungsimpulse. Franz Hohlers Übersetzung gibt uns eine perfekte Vorstellung von der bildhaften Kraft der Poesie. – Ab 5

Material: Magnet-Angeln, blaues Tuch, Bildzitate (Farbkopien aus Buch) an Metall-Klammern zum Angeln, Text-Karten mit „Gedicht-Definitionen“ (siehe Material-Anhang)

Angelspiel in zwei Runden

Einstieg: Der Anfang der Geschichte wird entweder vorgelesen (bis: „Aber Arthur gibt nicht auf“) oder spannend erzählt: dem Goldfisch ist langweilig...der Goldfisch braucht ein Gedicht – was ist das? Arthur fragt seine Freunde...

Ein klassisches Angelspiel wird aufgedeckt (präparierter Karton auf einem kleinen hohen Tisch in der Mitte oder einfach ein blaues Deko-Tuch). Das Angeln erfolgt in zwei Runden:

1. Personen aus dem Buch werden geangelt und Sätze zu „Was ist ein Gedicht?“ liegen um das Aquarium herum – wer hat was gesagt? Die Angler bringen die richtigen Paarungen zusammen... *Jetzt brauchen wir nur noch ein Gedicht...*
2. Wieder wird geangelt, diesmal Bilder und Wörter aus dem Bilderbuch, die Aufgabe besteht darin, dazu passende Reimwörter zu finden. Diese werden gemeinsam auf einem Flipchart oder auf präparierten Kopiervorlagen – Aquarium mit Platz für Notizen – gesammelt, immer zu zweit entsteht ein Vers, der dann in einem Gedicht zusammengebracht wird, zum Beispiel nach dem bewährten Schema: Es war einmal ein Fisch, der kannte keinen Tisch usw., usf. Gedichtet werden kann im Plenum oder in 2er-Gruppen.

Dazwischen wird auch immer wieder ein dem Langeweile-Tod naher Goldfisch aus dem „Teich“ gezogen, dann müssen alle schnell eine Gedicht-Welle machen. Nacheinander stehen die TeilnehmerInnen auf und setzen sich wieder, indem sie den Vers aus dem Vorsatz des Buches im Kreis aufsagen: „*Ein Gedicht auf den Tisch für den Fisch, für den Fisch!*“ Wer nicht schnell genug ist oder dem Spruch nicht folgen kann, sagt einfach „blubb“, der Sitznachbar macht dann weiter.

STATIONENREISE

Auf der Stationenreise haben die Teilnehmerinnen die Gelegenheit, verschiedene Bilderbücher in Gruppen selbst zu entdecken. Die Hinleitung erfolgt durch eine kleine Aktion zum Einstieg in Thema und/oder Ästhetik des jeweiligen Buches. Die Stationen können natürlich auch unabhängig voneinander zum Einsatz kommen.

Jede und jeder durchläuft drei von den insgesamt fünf Stationen.

Anmerkung: Die Aufgaben sind in der 2. Person Singular formuliert, damit sie direkt für Aktionen mit Kindern übernommen werden können.

1. Station

Nominierung in der Sparte Sachbuch

Rolf Toyka (Text)

Ferenc B. Regös (Illustration)

Heike Ossenkop (Gestaltung, Fotografie)

Achtung, fertig, Baustelle!

Wie ein Haus geplant und gebaut wird

Gerstenberg Verlag

ISBN 978-3-8369-5226-2

Jurybegründung:

Achtung, fertig, Baustelle! ist ein aufwändig und sorgfältig gemachtes Sachbuch zum Thema Hausbau in einer für das Thema ungewöhnlichen Ausführlichkeit. In beeindruckend präzisen Darstellungen kann der neugierige Leser erfahren, welche Handwerker am Hausbau beteiligt sind und wie die Gewerke und Arbeitsabläufe ineinander greifen. Eingebettet in eine adressatenspezifische Rahmenhandlung – beginnend mit dem Abriss des alten Hauses, über Planung, Bauzeichnung und Baubeginn bis zum Einzug – werden alle Arbeitsschritte mit größter Sachkompetenz beschrieben. Der Leser folgt den Schritten der Planung, Durchführung und Fertigstellung des Hauses im erzählenden Fließtext. Weitere fundierte und detailreiche Informationen erhält er durch die Klappentexte, in Zeichnungen und Fotografien. *Achtung, fertig, Baustelle!* ist in seiner Komplexität klug strukturiert, fachlich überzeugend und eine Bereicherung des Sachbuchmarktes für jüngere Kinder. – Ab 4

Station:

ausgewählte Kopien aus dem Buch, Stifte, Bildvorlagen zum Weiterzeichnen aus „Kinder Künstler Kritzel Buch“ (Labor Atelieregemeinschaft, Philip Waechter, Anke Kuhl u.a., Weinheim, Basel 2009, Verlagsgruppe Beltz), drei zur Auswahl: „Was wird hier gebaut“, „Nanu, wer wohnt denn hier?“ oder „Mein Traumhaus“

Aufgabe:

Ein Haus entsteht. Was passiert wann?

1. Lege die Bilder in die richtige Reihenfolge.

2. Das Haus von Tim ist jetzt fertig.

Wie würdest du gerne wohnen? Suche dir ein Blatt mit einem Anfang aus und male es weiter.

Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“
Praxiskonzepte zu den Nominierungen des Deutschen Jugendliteraturpreises 2010
Workshop zu nominierten Bilderbüchern mit Katja Eder

2. Station

Nominierung in der Sparte Bilderbuch

Stian Hole

Garmans Sommer

Aus dem Norwegischen von Ina Kronenberger

Carl Hanser Verlag

ISBN 978-3-446-23314-0

Jurybegründung:

Der letzte große Sommer vor dem allerersten Schultag! Garman erlebt ihn mit seinen drei alten Tanten, dem Vater und der Mutter. Und er ist sehr besorgt – nicht ein Zahn will wackeln oder gar ausfallen und Angst hat er auch. Darüber spricht Garman mit den Erwachsenen und fragt sie nach deren Ängsten. Stian Hole verknüpft die Themen Zukunftsangst und Vergänglichkeit auf mehreren Ebenen: In Garmans eigener Person, im Vergehen der Jahreszeiten, im Leben von Garmans alten Tanten und seinen Eltern. Jeder vermag etwas Klärendes beizutragen und fordert damit den kindlichen Leser zur Perspektivenübernahme auf. Die eigenwillig-eigenständigen Montagen aus Fotos, Röntgenaufnahme, Zeichnung und Gemaltem geben eine skurrile, immer wieder zum genauen Hinschauen einladende Kulisse ab. Stian Hole hat mit *Garmans Sommer* ein sensibles Buch geschaffen, das in der gelungenen Übersetzung von Ina Kronenberger Kinder nicht nur zum Philosophieren animiert, sondern ihnen auch Mut macht, sich ihrer Ängste bewusst zu sein. – Ab 6

Station:

Auf dem Tisch liegen Bild-Zitate (im klassischen Foto-Format 9x13), kurze Zitate (oft nur ein halber Satz, siehe Materialanhang) und Fotoalben-Seiten (dünne Pappe mit vorgegebenen Rahmen (3 Stück), der jeweils letzte Rahmen hat die Unterschrift „Garmans erster Schultag“ (man kann die Kopie-Rahmen auch noch zwischen schwarze Pappe und Pergamentpapier heften, dann wirkt es noch mehr wie eine Seite aus dem Fotoalbum)

Aufgabe:

1. Der Sommer geht zu Ende. Garman sortiert seine Erinnerungen. Wähle zwei Bilder, klebe sie auf eine Seite des Fotoalbums und finde passende Überschriften. Die Zitate können dir helfen.
2. Überlegt gemeinsam: wie könnte sein erster Schultag gewesen sein. Was ist wohl passiert? Wie hat sich Garman gefühlt?
3. Male Garman an seinem ersten Schultag in den dritten Fotorahmen

Variante:

Wort-Bild-Pool zu den Themen (jeweils ein Schuhkarton zum Sammeln und Zuordnen):
ZEIT – SOMMER – ANGST

3. Station

Nominierung in der Sparte Kinderbuch

Sybil Gräfin Schönfeldt (Text)

Klaus Ensikat (Illustration)

Die Bibel – Das Alte Testament

Tulipan Verlag

ISBN 978-3-939944-33-1

Jurybegründung:

„Der Anfang unserer Literatur, die Grundlage unserer gesamten Kultur und Kunst“ – das sind für die Autorin die Geschichten des Alten Testaments. Mit ihren Nacherzählungen hat Sybil Gräfin Schönfeldt ein Familienbuch geschaffen, das schon Kinder mit den Themen, Stoffen und Motiven aus der Bibel vertraut macht. So steht denn hinter den Texten auch kein religionspädagogisches Konzept, sondern der Anspruch, im Ton und im Inhalt möglichst dicht am Überlieferten zu bleiben. Und das ist wahrlich gelungen. Die routinierte Autorin erzählt die Geschichten sachkundig und lebendig nach. Den Erwachsenen überzeugen die klare Gliederung und die einführenden Texte dieser Auswahl von Geschichten aus dem Alten Testament. Klaus Ensikats in gewohnter Manier ausgeführte Illustrationen laden zum Entdecken ein. Diese Anthologie ist von Innen wie von Außen einfach Buchkunst in Reinkultur und sollte in keinem Haushalt fehlen. – Ab 7

Station:

Die ganzseitigen Bilder werden als Spielkarten ausgelegt (Kopie von ca. 25%). Die Gruppe spielt gemeinsam an der Station. Reihum zieht jemand ein Bild. Alle betrachten das Bild. Aufgabe desjenigen, der gezogen hat: genau betrachten und auf alle Details achten. Aufgabe der anderen: genau betrachten und sich pro Person eine Frage zum Bild überlegen (Beispiel Paradies, S. 16: Welche Instrumente spielen die beiden Engel?/ In welche Richtung schaut Eva? Welche Pflanzen schwimmen auf dem Wasser? Weitere Beispiele liegen aus, TIPP: bei kleineren Kindern, gibt man die Fragen vor und führt damit direkt zur Geschichte: Bsp. Paradies: Welches Tier ist zu sehen? Was für Menschen sind auf dem Bild zu sehen? Unter was für einer Pflanze stehen sie?). Die Bildkarte wird verdeckt. Jeder stellt an den ersten Spieler seine Frage. Dieser versucht zu antworten und erhält für jede richtige Antwort ein kleines Schlangenbild (siehe Vignette S. 18). Wer nach einer Runde die meisten Schlangen hat (Symbol der Erkenntnis) hat gewonnen. Sobald jeder aus der Gruppe einmal geraten hat, überlegen alle gemeinsam, mit welcher biblischen Geschichte das jeweilige Bild verbunden ist. Sie nehmen das Buch dazu.

Aufgabe:

Ihr spielt alle zusammen.

1. Der älteste Spieler zieht eine Karte vom Stapel und legt sie zwischen euch. Alle betrachten die Karte ganz genau. Dann wird sie wieder umgedreht.
2. Die anderen Mitspieler stellen der Reihe nach eine Frage zum Bild. Beispiele: Welche Farbe hat der Hintergrund? Welche Tiere sind zu sehen? Wie viele Menschen sind auf dem Bild? usw.
3. Der Spieler, der die Karte gezogen hat, versucht die Fragen zu beantworten. Hat er mindestens zwei Fragen richtig beantwortet, darf er die Karte behalten.

Der nächste Spieler ist an der Reihe... Wer zum Schluss am meisten Karten hat, hat gewonnen.

4. Station

Nominierung in der Sparte Bilderbuch

Eduard Mörike (Text)

Hannes Binder (Illustration)

Um Mitternacht

Bajazzo Verlag

ISBN 978-3-905871-06-7

Jurybegründung:

Die ganze Welt in einem Gedicht – das gibt es. Hannes Binder greift Eduard Mörikes berühmtes Gedicht *Um Mitternacht* auf und zeigt dem Leser, wie er darin unsere Welt des 21. Jahrhunderts spiegelt. Das gelingt ihm, indem er die unaufhaltsame Bewegung der Zeit in Szene setzt, die vom Reihenhauses am Stadtrand bis zu Büro- und Industrielandschaften alles erfasst.

In der für ihn charakteristischen schwarzweißen, dramatische Akzente setzenden Schabkartontechnik illustriert Hannes Binder das Gedicht manchmal verblüffend wörtlich. Ein andermal setzt er das sprachliche Bild zeichnerisch auf metaphorische Weise um. Er zeigt erstarrt wirkende unwirkliche Szenerien, die eine gewisse Leere ausstrahlen. Sie zwingen den Betrachter fast dazu, seinen Blick auf dem Bild verweilen zu lassen, um dann das Bild mit dem Text zu konfrontieren. Auf diese Weise regt *Um Mitternacht* zu einem experimentellen Umgang mit lyrischen Texten und zur Betrachtung realistischer Bilder an. – Ab 16

Station:

Die Binder-Bilder liegen als Kopien aus. Daneben steht ein Kästchen mit Zeilen aus dem Mörike-Gedicht. Eine Wäscheleine ist so angebracht, dass die fertigen Bilder dort aufgehängt werden können.

Aufgabe (erprobt mit 8. Klasse):

1. Ordne gemeinsam mit den anderen die Gedicht-Zeilen den Bildern zu.
2. Suche dir ein Bild aus und betrachte es genau.
Was könnte in der Illustration noch fehlen? Was passt noch hinein?
3. Male noch etwas in das Bild. Wenn du möchtest, kannst du dich durch das Gedicht inspirieren lassen.

5. Station

Nominierung in der Sparte Bilderbuch

Karla Schneider (Text)

Stefanie Harjes (Illustration)

Wenn ich das 7. Geißlein wär´

Boje Verlag

ISBN 978-3-414-82183-6

Jurybegründung:

Ein Junge denkt sich als Held in das Märchen vom Rotkäppchen hinein und entwirft alternative Szenarien – so gibt er sich zum Beispiel als Jäger verständnisvoller als das Original und räumt dem Wolf gar Chancen ein, sich zu bessern. Dann aber kommt die resolute Freundin Ottinka Taube ins Spiel – eine phantastische Freundin des Jungen. Sie durchleuchtet in ihren trocken-lapidaren Satzellipsen die neuen Drehbücher gnadenlos und zeigt genüsslich deren Schwachstellen auf.

Die Stärken des Buches liegen zum einen in den mündlich geprägten und in einem „besserwisserischen“ Kinderton gehaltenen Dialogen. Zum anderen sind es die temperamentvollen Bilder von Stefanie Harjes, die sich gekonnt zwischen der Situation im abendlichen Kinderschlafzimmer und der Märchenszenerie bewegen und das Spiel der Kinder illustrieren. *Wenn ich das 7. Geißlein wär´* ist ein Buch, das zum Nachspielen einlädt, Kinder zur Erfindungsfreude ermuntert und dazu, sich in die Märchen mit ihren eigenen Vorstellungen einzumischen. – Ab 5

Station:

präparierter Würfel mit je 3 Wölfen und 3 Geißlein, Spielanleitung und Dialog-Tafeln (siehe Material-Anhang), Wolfs-Maske, Geißlein-Maske

Aufgabe:

1. Spielt alle gemeinsam „Wenn ich Geißlein oder Wolf wär“ nach der Anleitung.
2. Ist die Runde zu Ende, lest im Wechsel den Dialog zwischen Wolf und dem 7. Geißlein. Der Gewinner oder die Gewinnerin fängt an.
3. Wenn ihr Lust und noch Zeit habt, könnt ihr den Dialog frei weiter erfinden. Nutzt dazu die Masken. Wer in der Rolle des Wolfes spricht, hält sich das Wolfs-Bild vor die Augen. Wer als Geißlein redet, nimmt die Geißen-Maske.

Spielanleitung:

Es wird reihum gewürfelt. Wer die meisten Geschwister hat, fängt an.

Bevor man würfelt, muss man sich entscheiden, ob man Wolf oder Geißlein sein will.

Die anderen Spieler sind immer Geißlein.

Beispiel 1: Der Spieler möchte ein Wolf sein. Würfelt er jetzt einen Wolf, dann müssen die anderen Spieler (in der Rolle der Geißlein) sich verstecken, sprich die Hände auf den Rücken legen. Das Geißlein, das als letztes die Hände auf den Rücken gelegt hat, erwischt es. Es scheidet für diese Runde aus. Der nächste Spieler würfelt.

Würfelt der Spieler keinen Wolf, scheidet er selbst aus. Die anderen (immer in der Rolle der Geißlein), geben dann ein Mecker-Geräusch von sich. Wer dies versäumt, scheidet ebenso aus. Der nächste Spieler würfelt.

Beispiel 2: Der Spieler möchte ein Geißlein sein. Wenn er ein Geißlein würfelt, müssen die anderen die Hände auf die Knie legen (es gibt ja keinen Grund sich zu verstecken). Wieder scheidet das Geißlein aus, was als letztes die Hände hingelegt hat. Ebenso scheiden diejenigen aus, welche sich versehentlich versteckt haben (= Hände hinterm Rücken).

Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“

Praxiskonzepte zu den Nominierungen des Deutschen Jugendliteraturpreises 2010

Workshop zu nominierten Bilderbüchern mit Katja Eder

Würfelt der Spieler kein Geißlein, scheidet er selbst aus. Die anderen (immer in der Rolle der Geißlein), geben dann ein Mecker-Geräusch von sich. Wer dies versäumt, scheidet ebenso aus. Der nächste Spieler würfeln.

Sind alle bis auf einen ausgeschieden, lest ihr zusammen den Wolf-Geißlein-Dialog. Der Gewinner darf anfangen...

TIPP: Bei der kurzen Buchvorstellung im Anschluss, wird Rollen-Masken-Spiel in allen Variationen vorgeschlagen, was dem Buch ja eingeschrieben ist. Und evt. die Textstelle vorgelesen, in der die beiden kleinen hinterbliebenen Wölfchen vor der Tür der Geiß stehen.

Nominierung in der Sparte Bilderbuch

Kathrin Schärer
Johanna im Zug

Atlantis Verlag
ISBN 978-3-7152-0582-3

Jurybegründung

Gerade eben erst wurde das Schweinchen erfunden, schon macht es Ansprüche geltend: Es brauche einen Namen und ein Hemd, aber nicht mit Blümchen, sondern gefälligst mit Streifen und unbedingt auch einen dunklen Fleck auf der Schulter! An seiner Entstehung nimmt der Leser staunend teil, wenn er sieht, wie am Schreibtisch einer Zeichnerin der Beginn von *Johanna im Zug* entsteht. Je weiter die Handlung fortschreitet, desto mehr tritt der in detaillierten Schwarzweiß-Zeichnungen dargestellte Schaffensplatz in den Hintergrund und gibt den Raum frei für die malerisch dargestellte Welt der Fiktion in der Fiktion. Wenn Johanna und ihre Schöpferin Wörter und Figuren erfinden und die Geschichte weiterspinnen, gewährt das Bilderbuch Kindern Einsichten in das schillernde Wesen der Fiktion. Mit einem aufmerksamen Blick für die Abenteuer, die eine Eisenbahnreise in sich birgt, verleiht Kathrin Schärer in ihrer bilderreichen Erzählung einem bekannten Motiv ganz individuelle Züge. – Ab 4

Material: Geräusche-CD (z.B. Carola Preuß, Klaus Ruge, „Alltagsgeräusche als Orientierungshilfen“, Verlag an der Ruhr) CD-Player, Bilderbuch, rotes Tuch, Kopien des Abteils, Kopien der Tür (siehe Material-Anhang)

Einstieg:

Das Bilderbuch liegt in der Mitte, zunächst noch verdeckt durch ein rotes Tuch (wie das Schwein Johanna es um hat):

Wir erzählen eine Geschichte. Es geht um... Zuggeräusch ertönt. Alle raten. Genau.

Das Tuch wird aufgedeckt:

Das ist der Anfang der Geschichte. Was passiert? Wie fängt es an? Die Kinder überlegen gemeinsam einen Anfang, aus der Überschrift ergibt sich auch der Name des Schweins. Es wird vorgelesen, bis zum Einfahren in den Bahnhof. Hier stellt Johanna fest, dass alle Kleider tragen und Gepäck haben – nur sie nicht! *Schwein Johanna muss sich auf die Reise vorbereiten. Was wird sie wohl alles einpacken?*

Es folgt das Bewegungsspiel „Johanna fährt im Zug“: Die Spielleiterin bewegt sich durch den Sitzkreis und sagt: „*Johanna geht auf Reisen und braucht braune Schuhe.*“ Das Kind mit den braunen Schuhen hängt sich nun an den Zug, die Reise geht weiter. Das Kind sagt: „*Johanna fährt im Zug und braucht einen gelben Pullover.*“ Das Kind mit dem entsprechenden Accessoire hängt sich an und weiter geht die Reise...

Jetzt ist Johanna gut ausgerüstet, die Reise kann losgehen. Die Spielleiterin erzählt anhand der Bilder weiter von der Reise, was Johanna auf dem Bahnsteig sieht, wie sie durch die Nacht fährt, dass sie ein leeres Abteil findet, was ihr gefällt usw. usf. – bis zu dem Zeitpunkt, wo jemand in das Abteil kommt: *Was wird passieren? Wer wird einsteigen? Was passiert dann...* Die Kinder finden sich in Gruppen zusammen. Jede Gruppe erhält eine Kopie vom Abteil mit Tür-Klapp-Element. Wie im Bilderbuch lässt sich die Tür auf und zuklappen und Johanna sitzt erwartungsvoll im Abteil und wartet, wer eintritt. Jede Gruppe hat die Aufgabe hinter die „Klappe“ eine Figur zu malen oder kleben und sich eine kleine Szene zu überlegen. Man kann entweder mit den Tieren aus dem Buch arbeiten und diese in Kopien zur Verfügung stellen oder frei erfinden lassen (mit entsprechender Vorbereitung gelingt das meist leicht: *Wen wird sich Johanna wünschen? Wovor hätte sie Angst?*). Im Anschluss stellen alle Gruppen ihre Szenen vor. Die Spielleiterin leitet mit den veränderten Worten aus dem Buch ein: „*Warum sitzen die meisten allein im Abteil? Ihr könnt mal jemanden bei Johanna eintreten lassen.*“

Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“
Praxiskonzepte zu den Nominierungen des Deutschen Jugendliteraturpreises 2010
Workshop zu nominierten Bilderbüchern mit Katja Eder

Der Vers aus dem Buch wird jedes Mal im Chor von den anderen gesprochen, bevor die nächste Gruppe ihre Klapp-Szene vorstellt:

*Armes Schwein
sitzt ganz allein
im Zug nach kein.*

*keine Ahnung wohin.
Wer steigt ein?*

Die Chorstimmen können auch variiert werden, je nachdem, wer gerade eingestiegen ist: ein Maus klingt piepsig, ein Wolf knurrend usw. usf.
Die entstandenen Szenen kann man auch gut ausstellen: lauter Klapp-Bilder als Anreiz zum Erzählen für die nächste Zugreise.
Nach dem Szenen-Spiel wird das Bilderbuch gemeinsam zu Ende betrachtet.

Nominierung in der Sparte Bilderbuch

Stian Hole

Garmans Sommer

Material:

ein Einmachglas (am besten so eines wie es die Buchumschlag-Rückseite zeigt), Kopien der Protagonisten, Papierstreifen mit den verschiedenen Ängsten als Zitat, Kopie der „Geheimhecke“ für jedes Kind, Stifte

Einstieg:

Der Einstieg kann über ein Reaktionsspiel erfolgen, dessen drei Silben das Wort WACKELZAHN ergeben. Es wird im Kreis und zunehmend schneller gespielt:

3 Bewegungen, 3 Silben:

WA = auf jemanden zeigen (aber: nicht auf den linken, nicht auf den rechten Nachbarn)

CKEL = Scheibenwischer - bzw. Schwungbewegungen (geht nur zum linken oder rechten Nachbarn)

ZAHN = Hände heben (heißt Stopp - ich mach nicht mit, gebe nicht weiter -

das Kind, das gerade dran war, muss sich an jemand anderes wenden bzw. weiter geben.

Im Anschluss an das Spiel folgt die Textstelle rund um Zähne von „Noch ist keiner von Garmans Zähnen lose ...“ bis „Aber Tante Borghild hat ihr Gebiss nur etwas gelockert. Bei jedem Atemzug bewegen sich die Zähne hin und her.“

Die Geschichte und der Protagonist werden kurz erzählerisch eingeführt: Garman verbringt seinen letzten Sommer vor der Einschulung. Er hat etwas Angst vor der Schule und fragt die Erwachsenen um ihn herum, wovor diese Angst haben.

In der Kreismitte steht ein großes Einmachglas: daraus werden die Bilder der erwachsenen Protagonisten aus „Garman“ gezogen und kurz vorgestellt. Dann werden Text-Zitate mit Ängsten an die Kinder verteilt und von diesen vorgelesen. *Welche Angst gehört wohl zu welcher Person?* Die einzigen, die ohne Ängste bleiben, sind die Cousinen, doch der Vater ist sich sicher, dass auch die beiden, vor etwas Angst haben. Die Kinder stellen Vermutungen an, was das sein könnte.

Zum Schluss erhält jedes Kind eine Kopie der „Geheimhecke“, dort, wo Garman sich immer versteckt (dazu kurze Lesestelle). Jedes Kind schreibt eine eigene Angst darauf, faltet den Zettel und steckt ihn wahlweise in die Hosetasche oder lässt die Angst im Raum und steckt sie ins Einmachglas.

Es folgt eine Lesestelle zur Geheimhecke und der Folgeseite von „Am Rand des Gartens ist eine Hecke mit Geheimzimmern darin.“ bis „Das erinnert Garman an etwas. Er wackelt so fest wie möglich an seinen Zähnen, nimmt sich einen nach dem anderen vor.“

Nominierung in der Sparte Bilderbuch

Chen Jianghong

An Großvaters Hand

Meine Kindheit in China

Aus dem Französischen von Tobias Scheffel

Moritz Verlag

ISBN 978-3-89565-210-3

Jurybegründung:

Im China zur Zeit der Kulturrevolution. Der Ich-Erzähler erlebt sie als Kind im Kreis einer Drei-Generationen-Familie und erzählt vom Alltag der unter ärmlichen Verhältnissen lebenden Gemeinschaft: vom Einbruch des Politischen in das private Leben, aber auch von den Bonbons des Großvaters und den Märchen der Großmutter. Diesen Text hat Tobias Scheffel überzeugend in einen eher kargen Erzählton gebracht.

In seinen perfekten Text-Bild-Kombinationen zeigt Chen Jianhong eine neue Facette seines zeichnerischen Könnens. Seine Bildschnitte sind meisterhafte Rhythmusstudien und passen sich den wechselnden Erzähltempi auf einsichtsvolle Weise an. Seine Darstellungen der Körper und Gesten der Menschen macht diese für den Leser lebendig. In seiner schlüssigen Verflechtung der privaten mit der öffentlichen Sphäre bringt das vielschichtige Bilderbuch seinen Lesern einen Ausschnitt der chinesischen Historie nahe und bleibt dabei stets auf dem Boden der kindlichen Realität. – Ab 8

Material: Bildzitate mit Gesten aus dem Buch (siehe Material-Anhang)

Einstieg (Sitzkreis): Gesten finden und erkennen

Bis auf ein Kind, den „Spiegel“, denkt sich jedes eine Geste aus, die in seinem Leben vorkommt. Alle machen ihre jeweilige Geste fortlaufend in Zeitlupe vor. Der „Spiegel“ sucht sich einen Bewegungsablauf aus und versucht ihn nachzumachen. Wer glaubt, seine eigene Geste wieder erkannt zu haben, gibt dem „Spiegel“ die Hand als Zeichen des Wiedererkennens.

In die Kreismitte werden Bildausschnitte aus „An Großvaters Hand“ aufgedeckt. Alle zeigen Gesten. Jedes Kind sucht sich eine Geste aus und nimmt das Bild zunächst an sich. Wenn alle ein Bild gewählt haben, merken sie sich dieses gut und legen es wieder in die Mitte zurück (möglichst unauffällig und nicht direkt vor dem eigenen Platz). Der Spielleiter mischt nochmals. Reihum macht jeder die entsprechende Geste vor und die anderen raten, welches Bild gemeint sein könnte.

Im Anschluss erfolgt die Frage an alle: *wessen Geschichte wird erzählt, zu welchen Situationen können die Gesten passen? Wie fühlen sich die einzelnen Gesten an? Haben sie mit Erinnerungen an positive oder negative Erlebnisse zu tun?*

Zum Schluss wird das Buch vorgestellt: Textstelle von Anfang bis S. 13, dann weiter S. 16 bis S. 21 (endet mit der fragenden Geste der Schwester zu der Frage „Was ist eine Revolution?“)