

**Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“
zu den nominierten Büchern des Deutschen Jugendliteraturpreises 2021**

Workshop Kinderbuch: „Seitenreise“
Referentinnen: Bettina Huhn und Birgit Mehrmann

Bearbeitete Bücher

Davina Bell (Text)
Allison Colpoys (Ill.)
Alfie und der Clownfisch
Aus dem Englischen von Salah Naoura
Insel
ISBN 978-3-458-17859-0
14,90 € (D), 15,40 € (A)
Ab 4

Christoph Drösser (Text)
Nora Coenenberg (Ill.)
100 Kinder
Gabriel
ISBN 978-3-522-30537-2
14,00 € (D), 14,40 € (A)
Ab 9

Lena Zeise
Das wahre Leben der Bauernhoftiere
Klett Kinderbuch
ISBN 978-3-95470-240-4
16,00 € (D), 16,50 € (A)
Ab 7

Marianne Kaurin
Irgendwo ist immer Süden
Aus dem Norwegischen von Franziska
Hüther
Woow Books
ISBN 978-3-96177-050-2
15,00 € (D), 15,50 € (A)
Ab 10

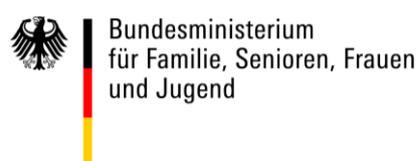
Anke Kuhl
Manno! Alles genau so in echt passiert
Klett Kinderbuch
ISBN 978-3-95470-218-3
18,00 € (D), 18,50 € (A)
Ab 8

Susin Nielsen
Adresse unbekannt
Aus dem Englischen von Anja Herre
Urachhaus
ISBN 978-3-8251-5226-0
18,00 € (D), 18,50 € (A)
Ab 11

AUSGERICHTET VOM



GEFÖRDERT VOM



Praxiskonzepte (ab S. 4)

| | |
|---|----------|
| <i>Alfie und der Clownfisch</i> | S. 4-11 |
| <i>Das wahre Leben der Bauernhoftiere</i> | S. 12-16 |
| <i>Manno! Alles genau so in echt passiert</i> | S. 17-22 |
| <i>100 Kinder</i> | S. 23-28 |
| <i>Irgendwo ist immer Süden</i> | S. 29-35 |
| <i>Adresse unbekannt</i> | S. 36-43 |

Material-Anhang (ab S. 44)

- *Alfie und der Clownfisch* – [Link zum Bilderbuchkino ohne Text \(PDF\)](#)
- *Alfie und der Clownfisch* – [Link zum Bilderbuchkino mit Animation + erzähltem Text \(Video\)](#)
- *Alfie und der Clownfisch* – [Kopiervorlage Bildergeschichte zum Ausfüllen](#)
- *Alfie und der Clownfisch* – [Bildvorlagen zum Einfühlen](#)
- *Alfie und der Clownfisch* – Kopiervorlage Gefühlskreise
- *Alfie und der Clownfisch* – Kopiervorlage Malvorlagen
- *Alfie und der Clownfisch* – Kopiervorlage Mutproben
- *Alfie und der Clownfisch* – Kopiervorlage Sonnen- und Wolkengefühle
- *Alfie und der Clownfisch* – Kopiervorlage Clownfisch
- *Das wahre Leben der Bauernhoftiere* – Kopiervorlage Stellt euch mal vor
- *Das wahre Leben der Bauernhoftiere* – Kopiervorlage Blanko-Puzzle
- *Das wahre Leben der Bauernhoftiere* – Kopiervorlagen [Schweine-, Rinder- + Hühner-Puzzle](#)
- *Das wahre Leben der Bauernhoftiere* – Kopiervorlage [Fragen- & Aktions-Wand](#)
- *Das wahre Leben der Bauernhoftiere* – Kopiervorlage 12 Fragen und Aktionen
- *Das wahre Leben der Bauernhoftiere* – Kopiervorlage kleingedrucktes
- *100 Kinder* – [Link zur PDF-Präsentation](#)
- *100 Kinder* – Kopiervorlage Steckbrief
- *100 Kinder* – Kopiervorlage Weltkarte
- *100 Kinder* – Kopiervorlage Symbole Weltreligionen
- *100 Kinder* – Kopiervorlage Stadtrallye
- *100 Kinder* – Kopiervorlage [Spielzeugverteilung auf den 5 Kontinenten](#)
- *100 Kinder* – Kopiervorlage Baderegeln und Lösungen
- *100 Kinder* – Kopiervorlage [Quizkartenspiel](#)
- *Irgendwo ist immer Süden* – Kopiervorlage Gedankenspiele
- *Irgendwo ist immer Süden* – Kopiervorlage Freundschaft
- *Irgendwo ist immer Süden* – Kopiervorlage Geldnot
- *Irgendwo ist immer Süden* – Kopiervorlage T-Shirt
- *Adresse unbekannt* – Kopiervorlage Postkarte
- *Adresse unbekannt* – Kopiervorlage Quiz-Fragen
- *Adresse unbekannt* – Kopiervorlage 24-Stunden-Uhr
- *Adresse unbekannt* – Kopiervorlage Bus
- *Adresse unbekannt* – Kopiervorlage Ratgeber für Lügen aller Art
- *Adresse unbekannt* – Kopiervorlage zur Aufgabe Zur Hilfe! Schritt für Schritt
- *Adresse unbekannt* – Kopiervorlage Freundschaft ist ...
- *Adresse unbekannt* – Kopiervorlage Die Freundschaft mit dir ...
- *Adresse unbekannt* – Kopiervorlage Geldscheine

Anmerkung vorab

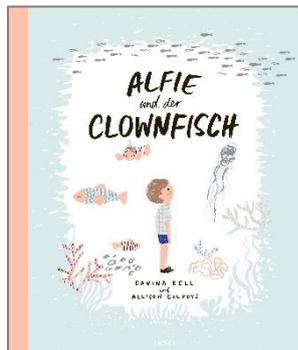
Sollte etwas unverständlich oder nicht ausführlich genug sein, können Sie gerne bei den Referentinnen nachfragen: info@jugendliteratur.org

Zu beachten ist, dass es sich bei den Konzepten um Aufgaben handelt, die für die Verschriftlichung komprimiert wurden. In der Umsetzung mit Klassen oder Jugendgruppen muss man die einzelnen Schritte anleiten und die Form an die jeweilige Situation und Lerngruppe anpassen.

In den Praxiskonzepten bemühen wir uns um geschlechtersensible Sprache und Darstellung. Wenn bisweilen aus Gründen der Verständlichkeit und besseren Lesbarkeit nur die männliche Sprachform verwendet wird, sind in diesen Fällen ausdrücklich alle Geschlechteridentitäten mitgemeint.

Alfie und der Clownfisch

Nominierung in der Sparte Bilderbuch



Davina Bell (Text)

Allison Colpoys (Ill.)

Alfie und der Clownfisch

Aus dem Englischen von Salah Naoura

Insel

ISBN 978-3-458-17859-0

14,90 € (D), 15,40 € (A)

Ab 4

Jurybegründung der Kritikerjury

Alfie ist zu einem Kostümfest eingeladen, seine Eltern haben ihm eigens ein blaues Seestern-Kostüm besorgt. Aber Alfie macht einen Rückzieher, Erinnerungen an unangenehme Situationen tauchen auf. Im Traum bedrohen ihn Meeresungeheuer, Luftblasen und Wassermassen. Zum Glück hat er Eltern, die ihn nicht bedrängen. Stattdessen schlägt ihm seine Mutter vor, gemeinsam mit ihr etwas Schönes zu unternehmen. Im Aquarium entdeckt er einen Wahlverwandten, einen kleinen Fisch, der sich gerne versteckt. Eine Idee für die nächste Verkleidungsparty?

Einfühlsam und in einer klaren Sprache, schnörkellos von Salah Naoura übersetzt, erzählt Davina Bell von den Nöten eines schüchternen Jungen. Kinder und die vorlesenden Erwachsenen können in Alfies Gefühlswelt eintauchen, welche die Illustratorin Allison Colpoys mit einer reduzierten Formensprache ausdrucksvoll in Szene setzt. Sie schöpft aus der Vielfalt der australischen Unterwasserwelt und spielt grandios mit den vermeintlich genderstereotyp besetzten Farben Neon-Rosa und Blau. Mit wenigen Strichen akzentuiert sie Alfies Mimik und Körpersprache, die seine sich verändernden Seelenzustände widerspiegeln. Ein zartes Bilderbuch, das es in sich hat!

Davina Bell

war sechs Jahre lang Programmleiterin Kinderbuch bei Penguin Books. Sie lebt und arbeitet in Melbourne / Australien.

Allison Colpoys

ist freischaffende Designerin und Illustratorin, sie lebt in Melbourne / Australien. Ihre Bilderbücher wurden vielfach ausgezeichnet.

Salah Naoura,

geboren 1964, studierte Deutsch und Schwedisch in Berlin und Stockholm / Schweden. Seit 1995 ist er freier Übersetzer und Autor.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: 1./2. Klasse; Gruppe ab 6 Jahren

Idealer Zeitrahmen: Doppelstunde, Projekttag, Projektwoche

Ideale Teilnehmerzahl: mindestens 10 Teilnehmer bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Das Bilderbuch bietet sich für eine Vielzahl an bildnerisch-künstlerischen sowie theaterpädagogischen Umsetzungsmöglichkeiten an. Die unten aufgeführten Umsetzungsideen beziehen sich auf zwei Themenschwerpunkte: Gefühle und Unterwasserwelten. Die Ideen können je nach Zeitrahmen einzeln oder zusammenhängend umgesetzt werden. Im Material-Anhang befinden sich Vorlagen für einzelne Umsetzungsideen. Außerdem steht ein [Bilderbuchkino](#) zur Verfügung, das mittels eines Beamer projiziert und die Geschichte dazu vorgelesen werden kann. Es kann jedoch auch eine [Video-Bilderbuchkinoversion mit vorgelesenem Text](#) verwendet werden. Das Bilderbuch wurde beginnend von der ersten Bildseite „Einen Tag vor dem Unterwasserkostümfest ...“ bis zur letzten Bildseite „Und davon träumte er in dieser Nacht.“ von 1-30 durchnummeriert. In den unten aufgeführten Umsetzungsideen werden diese Ziffern zur besseren Orientierung als Seitenzahlen benannt.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Großer Raum mit variabler Möblierung (Arbeitstische, Stühle) und Platz für Bewegung, Beamer mit Lautsprecher bzw. zusätzliche Lautsprecherboxen inkl. Verbindungskabel, Leinwand / Projektionsfläche, PC / Laptop mit WLAN-Zugang oder geeignetes Handy, evtl. Kamera und Fotodrucker für die Bearbeitung der Variante zur Aufgabe „Gefühlskreise“.

Material

- [Bilderbuchkino ohne Text \(PDF\)](#)
- Abdeckfolien für das künstlerisch-bildnerische Gestalten
- Bleistifte, Filzstifte, Buntstifte, Wachsmalstifte
- Wasserfarben und Pinsel
- DIN A4-Kopien der „[Bildergeschichte zum Ausfüllen](#)“
- Je 1x laminierte DIN A4-Ausdrucke der „[Bildvorlagen zum Einfühlen](#)“. Alternativ können die Ausdrucke auch einzeln in eine Schutzhülle gesteckt werden.
- DIN A4-Kopien der „Mutproben“ (s. Material-Anhang)
- 5 ausgedruckte Kreisvorlagen der „Gefühlskreise“ pro Kind (s. Material-Anhang)
- Scheren
- Kleber oder Tesafilm, zusätzlich Kreppband
- Normale Pappen, große Pappen oder Packpapierbögen
- Malpapier und DIN A3-Papier
- Tapeten-, Packpapier oder Makulaturpapierrollen
- Buntes Papier oder Geschenkpapier (alternativ: Butterbrot- oder Bonbontüten)
- Buntes farbiges Papier zum Erstellen von Papierstreifen
- Transparente, u.a. auch farbige Folien zum Basteln (z.B. Cellophan)
- DIN A4-Kopien der „Sonnen- und Wolkengefühle“ (s. Material-Anhang)
- Wäscheleinen und Wäscheklammern
- DIN A4-Kopien der Bastelidee „
- Clownfisch in Seeanemone“ (s. Material-Anhang)
- Pappteller

- Locher oder Stricknadeln
- Dicke Nähadeln
- Wolle in den Farben grün, gelb, beige, pink oder lila
- Ggf. Muscheln, Stoffreste, Federn, Schmucksteine, Bordürenreste

Ablauf

Einstieg „Impulskreis zu Gefühlen“

Alle Teilnehmenden stellen sich in einem Kreis auf. Der Anleitende wendet sich nach rechts und macht mit seinem Körper ein Gefühl (bspw. Freude, Erstaunen, Trauer etc.) vor. Dazu kann er auch Gesten und Geräusche nutzen. Der rechte Nachbar spiegelt das Gefühl und gibt es wiederum an seinen Nachbarn weiter. Das Gefühl wird einmal im Kreis weitergegeben, bis es wieder beim Anleitenden ankommt. Jetzt darf ein Kind aus der Gruppe ein Gefühl vormachen und es durch den Kreis (wie oben beschrieben) weitergeben. Danach ist ein anderes Kind an der Reihe. Das wird bis zu zehn Mal wiederholt, bei kleinen Gruppen kann jedes Kind etwas vormachen.

Im Anschluss wird gemeinsam reflektiert, welche Gefühle weitergegeben worden sind, welche sich gut und welche sich weniger gut angefühlt haben. Man kann diese Gesprächsrunde auch nutzen, um zu erfahren, welche Gefühle die Kinder sonst noch kennen und wann sie diese erleben bzw. erlebt haben.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Der Anleitende kann Gefühle vorgeben, wenn die Kinder Schwierigkeiten mit der Aufgabe haben. Dabei sollte darauf geachtet werden, viele verschiedene Gefühle vorzugeben und die Weitergabe-Richtung immer wieder zu wechseln.

Aufgabe „Bildergeschichte“ (Gruppen- oder Einzelaufgabe)

Die Kinder erhalten DIN A4-Kopien der PDF-Vorlage „[Bildergeschichte zum Ausfüllen](#)“. Sie sollen entweder einzeln oder in einer Kleingruppe kurze Texte zu den einzelnen Bildern notieren, sodass sich daraus am Ende eine Bildergeschichte ergibt. Hier sind Phantasie und Einfühlungsvermögen gefordert, um die Körperhaltungen von Alfie zu interpretieren. Im Anschluss stellen sich die Kinder ihre Geschichten gegenseitig vor. Sie können dann mit der Originalgeschichte verglichen werden, die entweder zum Bilderbuchkino ohne Text vorgelesen wird oder mit Animationen und Text projiziert wird.

Anmerkung / Tipp

Diese Umsetzungs idee bietet sich an, wenn man innerhalb kurzer Zeit das Bilderbuch mit literaturpädagogischen Mitteln bearbeiten möchte. Für eine ausführlichere und intensivere Bearbeitung bieten sich die im weiteren Verlauf aufgeführten Aufgaben an.

Variante

Die Kinder erhalten die Vorlage „[Bildergeschichte zum Ausfüllen](#)“ erst im Anschluss an die Bearbeitung oder das Vorlesen und Betrachten des Bilderbuches. Auf diese Art und Weise können sie die Bilder nutzen, um die Geschichte schriftlich nachzuerzählen. Die Bearbeitung der Vorlage kann so zur Nachbereitung der Geschichte genutzt werden.

Gruppenaufgabe „Einfühlen“

Für diese Aufgabe können die Vorlagen aus dem Material-Anhang [„Bildvorlagen zum Einfühlen“](#) genutzt werden. Diese sollten einmal in DIN A4 ausgedruckt und entweder laminiert oder einzeln in eine Schutzhülle gesteckt werden.

Alle betrachten gemeinsam das erste Bild von Alfie, wie er mit hängenden Schultern neben seiner Kommode steht.

- Wie sieht Alfie aus?
- Was denkt er?
- Was fühlt er wohl?

Dann stellen sich alle in einen Kreis und jedes Kind versucht die Körperhaltung von Alfie nachzuahmen. Wer mag, äußert seine Gedanken aus dieser Körperhaltung heraus. Wann fühlt man sich so, wie Alfie?

Jetzt werden die Kinder in vier Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine Bildvorlage zu einem anderen Gefühl: Trauer, Erstaunen, Angst, Freude. Die Kinder jeder Gruppe sollen nun gemeinsam überlegen, wie Alfie sich fühlt, was er denkt und was passiert sein könnte. Sie sollen auch wieder das Gefühl nachspielen.

Variante

Die Bearbeitung der Bildvorlagen kann auch weiter in der Großgruppe erfolgen, wenn die Aufgabenbearbeitung in Kleingruppen noch zu schwierig sein sollte.

Tipp

Eine höhere Identifikation mit Alfie kann erreicht werden, wenn mit den Kindern herausgearbeitet wird, in welchen Lebenssituationen sie ähnliche Gefühle wie Alfie erleben. Gemeinsam können dann auch Ideen gesammelt werden, wie man in solchen Situationen mit den Gefühlen umgehen kann.

Bilderbuchbetrachtung: bis S. 5

Aufgabe „Mutproben“

Alfie hat geprobt mit dem Kostüm herumzulaufen wie in der Schulaula. Er redet sich Mut zu, Käpten Seestern zu sein. Gemeinsam mit den Kindern wird besprochen, was es bedeutet mutig zu sein. Es werden Ideen für Situationen gesammelt, in denen man Mut braucht und was man tun könnte, um mutiger zu sein.

Im Anschluss erhält jedes Kind eine Kopie der PDF-Vorlage „Mutproben“.

Die Kinder sollen sich die in der Tabelle vorgeschlagenen Mutproben durchlesen und ankreuzen, was sie darüber denken. Im gemeinsamen Austausch über die einzelnen Mutproben soll herausgearbeitet werden, wann Mutproben lustig sind und warum manche der aufgeführten Mutproben gefährlich sind.

Variante

Statt die Vorlage auszuteilen und von den Kindern bearbeiten zu lassen, kann man auch ein Spiel daraus machen. Dazu setzen sich alle in einen Kreis. Der Anleitende liest die einzelnen Mutproben vor. Alle Kinder, die diese Mutprobe lustig finden oder machen würden, stehen auf und tauschen die Plätze. Alle Kinder, die diese Mutprobe nicht in Ordnung oder zu gefährlich finden, bleiben sitzen. Die Kinder können hier auch eigene Vorschläge für Mutproben einbringen.

Im Anschluss werden die einzelnen Mutproben wie oben beschrieben reflektiert.

Bilderbuchbetrachtung: bis S. 9

Aufgabe „Gefühlskreise“

Jedes Kind erhält fünf Kreisvorlagen (s. Material-Anhang „Gefühlskreise“, S. 46f). Es schneidet die Kreise aus und schreibt dann auf jeden Kreis (am besten mit Bleistift, damit die Schrift von der anderen Seite nicht zu sehen ist) seinen Namen und ein Gefühl, z.B. Wut, Angst, Trauer, Freude, Erstaunen. Jetzt dreht es die fünf Kreise um. Jeder Kreis soll ein Gesicht darstellen, wie bei einem Emoji. Das Kind malt nun mit Filzstiften auf die Rückseite des jeweiligen Kreises, den Gesichtsausdruck, den es mit diesem Gefühl verbindet. Dann schneidet es seine fünf Kreise aus. Im Anschluss werden alle Gesichter, welche dieselbe Emotion (verglichen mit der Beschriftung auf der Rückseite) ausdrücken, auf ein großes Plakat geklebt. In die Mitte wird das Gefühl geschrieben. Die Gesichtsausdrücke auf diese Art direkt vergleichen zu können, ist sehr reizvoll.



Beispiel: Gefühlskreise, © Bettina Huhn

Variante

Von jedem Kind werden fünf Portraitfotos gemacht, auf denen es jedes der fünf von ihm ausgewählten Gefühle darstellt. Die ausgedruckten Fotos werden zusammen mit den gemalten Gesichtern auf ein DIN A3-Papier geklebt. Dabei werden die entsprechenden Fotos neben die passenden gemalten Gesichtsausdrücke geklebt. Die fertigen DIN A3-Bilder aller Kinder werden aufgehängt bzw. ausgestellt.

Bilderbuchbetrachtung: S. 10-13

Aufgabe „Unterwasserbild malen“

Alfie träumt von Unterwasserwesen. Die Kinder sollen überlegen, was es unter Wasser für Tiere oder Pflanzen geben könnte und diese auf Papier malen. Dazu können entweder die Vorlagen (s. Material-Anhang „kostenlose Malvorlagen“) genutzt werden oder man lässt die Kinder eigenständig mit Wasserfarben und Folien experimentieren und malen. Als Inspirationsquellen können Bildbände über Unterwasserwelten dienen oder ein gemeinsamer Ausflug in ein nahegelegenes Aquarium. Auf YouTube finden sich kurze und anregende Videos, die vorab mit den Kindern angeschaut werden können.

Ergänzende Medienempfehlungen auf YouTube

- Art Attack Bastelclip #42: Unterwasser Bilder | Disney Junior:
<https://www.youtube.com/watch?v=YjyquocTfcg>
- Fische unter Wasser einfach malen für Kinder | ab 6 Jahren | Malen mit Evi | deutsch:
https://www.youtube.com/watch?v=HJQMSCBG_9o
- Taucher zeichnen –

- Unterwasserwelt malen – How to draw a diver boy / swimmer – как рисовать водолаза: https://www.youtube.com/watch?v=fHQ_XjJPhik
- Fische zeichnen – Unterwasserwelt malen –how to draw fish underwater – как рисовать рыбок: <https://www.youtube.com/watch?v=JmHHg0A19Zg>
- Unterwasserwelt gemalt: <https://www.youtube.com/watch?v=gBjoH9yQ1p0>
- Wie zeichnet man Meerestiere | Farben für Kinder | Wie färbe ich | Zeichnen für Kinder: <https://www.youtube.com/watch?v=ovon9LuUmFw>

Bilderbuchbetrachtung: S. 14-17

Aufgabe „Sonnen- und Wolkengefühle“

Die Kinder haben in der Geschichte gesehen und gehört, dass Alfie ganz viele unterschiedliche Gefühle hatte. Die meisten davon waren für ihn nicht so schön. Auf der letzten Seite, die sie betrachtet haben, schlägt Alfies Mama vor, etwas Schönes zu machen. Was könnte das sein? Und welche Gefühle könnten etwas Schönes bei Alfie auslösen? Nachdem darüber gemeinsam gesprochen wurde, erhält jedes Kind eine Kopie der „Sonnen- und Wolkengefühle“ (s. Material-Anhang S. 54). Jedes Kind soll nun in die Sonne positive Gefühle und in die Wolke negative Gefühle hineinschreiben. Die Kinder, die mögen, stellen ihre Einteilungen vor. Bei dieser Aufgabe geht es darum, dass die Kinder sich ihrer eigenen Gefühle bewusstwerden und diese in schöne Gefühle (= Sonnengefühle) und weniger schöne Gefühle (= Wolkengefühle) einteilen.

Im Anschluss können die Kinder ihr Arbeitsblatt zerschneiden und auf die Rückseiten der beiden Teile ihre Namen schreiben. An zwei im Raum gespannten Wäscheleinen können dann die Blätter mit Wäscheklammern aufgehängt werden, die Sonnen auf die eine Leine und die Wolken auf die andere.

Bilderbuchbetrachtung: S. 18-25

Aufgabe „Clownfischbild“

Die Kinder erhalten einen Pappteller, den sie mit Wasserfarben in Blautönen anmalen. Während der Teller trocknet, bekommt jedes Kind eine Kopie der Vorlage des Clownfisches (s. Material-Anhang „Clownfisch in Seeanemone“ S. 55f)). Jedes Kind schneidet den Fisch grob aus und klebt ihn auf stärkere Pappe auf. Dann wird der Fisch angemalt und danach entlang der Umrisslinien ausgeschnitten. Der getrocknete Pappteller wird am Rand entlang in regelmäßigen Abständen mit einigen Löchern (gerade Anzahl) versehen. Dazu wird ein Locher, eine Stricknadel oder eine dicke Nähnadel verwendet. Jetzt schneidet sich jedes Kind lange Wollfäden von den Wollknäueln ab und fädelt einen von ihnen in eine Nähnadel ein. Von hinten beginnend werden die einzelnen Fäden je zu den gegenüberliegenden Löchern und wieder zurückgeführt, sodass auf der Vorderseite ein Fadengitter entsteht. Die Fadenenden werden verknotet. Der ausgeschnittene Clownfisch wird zwischen die Fäden geschoben. Der Rand des Tellers kann noch mit Muscheln verziert werden.



Beispiel: Clownfischbild, © Bettina Huhn

Bilderbuchbetrachtung: S. 25-29

Gruppenarbeit „Körperumrissbilder“

Aus Tapetenrollen, Makulaturpapier, Packpapierrollen o.ä. wird für jedes Kind ein Stück in seiner Körpergröße abgeschnitten. Dann sucht sich jedes Kind einen Platz im Raum und klebt mit Kreppband o.ä. sein Papier auf dem Boden fest. Jetzt finden sich die Kinder paarweise zusammen. Das eine Kind legt sich auf sein Papier und das andere Kind malt mit Wachsmalkreide den Körperumriss des liegenden Kindes nach. Danach wird getauscht, sodass alle Kinder am Ende einen Umriss ihres Körpers haben. Jetzt darf jedes Kind seinen Körperumriss mit einem Kostüm seiner Wahl mit Wachsmalstiften anmalen. Zur Dekoration der Kostüme können auch noch Federn, Stoffreste, Schmucksteine o.ä. aufgeklebt werden. Hierbei sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt. Die fertigen Bilder werden im Anschluss aufgehängt. Dafür eignen sich Flure oder lange Gänge besonders gut.

Aufgabe „Bonbontüte“

Jedes Kind rollt diagonal aus einem ca. DIN A4 großen Blatt Papier eine Bonbontüte. Die außen liegende Papierkante wird mit Tesafilm oder Kleber auf der Tüte festgeklebt. Das Papier kann vorher bemalt werden oder es können Geschenkpapierreste verwendet werden. Alternativ kann man auch Butterbrotpapiertüten oder Bonbontüten verwenden, die jedes Kind für sich noch bemalen oder verzieren kann.

Aus buntem Papier werden unterschiedlich große Papierstreifen geschnitten. Auf jeden Streifen schreibt jedes Kind für sich jetzt etwas, das es gerne mag, was es gut kann, was ihm Freude und gute Laune macht, was ihm Mut macht, was gegen unschöne Gefühle hilft o.ä. Zum Beispiel: „Du sagst drei Mal laut: *Ich schaffe das!*“ Dann faltet es jeden Streifen möglichst klein zusammen und steckt die „Streifenknödel“ in die Bonbontüte. Zum Schluss faltet man die Tüte oben zusammen, so dass nichts herausfallen kann. Jetzt hat jedes Kind eine Tüte mit Sätzen, die helfen können, wenn es traurig ist oder Mut braucht oder sich einfach nicht gut fühlt. Sätze, süß wie Bonbons.

Variante

Alternativ können alle anderen Kinder aus der Gruppe für jedes andere Kind einen Satz aufschreiben, etwas, was sie an dem Kind besonders mögen, was das besonders gut kann oder was das Kind besonders macht, zum Beispiel: „Du bist ein toller Freund.“ „Du kannst gut Fußballspielen.“ Auf diese Art und Weise lernen die Kinder gegenseitige Wertschätzung zum Ausdruck zu bringen.



Beispiel: Bonbontüte

Gruppenaufgabe „Mutkreis“

Alle stellen sich in einen Kreis. Der Anleitende gibt den Satz vor: „Ich kann das. Ich schaffe das. Ich habe Mut.“ Diesen Satz sagt er einmal leise vor und alle sprechen ihn gemeinsam nach. Dann sagt er ihn etwas lauter und alle sprechen ihn gemeinsam etwas lauter nach. Bei

jeder Vorgabe wird die Lautstärke etwas gesteigert. Man kann auch zusätzlich noch mit den Füßen aufstampfen oder mit den Händen rhythmisch auf die Oberschenkel klatschen. Dieses gemeinsame Einschwören erzeugt Kraft und Energie und eignet sich gut als Abschluss.

Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen

- Aus der Reihe *Loewe Erstlesebücher*: Katja Reider, Carmen Hochmann (Hrsg.): *Leselöwen 2. Klasse – Mutgeschichten. Erstlesebuch für Kinder ab 7 Jahre*. Loewe 2019
- Lorenz Pauli, Kathrin Schärer: *mutig, mutig*. Atlantis 2009
- *Findet Nemo*: Animationsfilm von Pixar Animations Studios 2003

Das wahre Leben der Bauernhoftiere

Nominierung in der Sparte Sachbuch



Lena Zeise

Das wahre Leben der Bauernhoftiere

Klett Kinderbuch

ISBN 978-3-95470-240-4

16,00 € (D), 16,50 € (A)

Ab 7

Jurybegründung der Kritikerjury

Mit fotorealistisch anmutenden Bildern lädt Lena Zeise ein, sich mit Nutztierhaltung und Lebensmittelgewinnung zu beschäftigen sowie das eigene Ess- und Konsumverhalten zu hinterfragen. Dafür gibt sie exemplarische Einblicke in konventionelle und ökologische Landwirtschaftsbetriebe und zeigt Schweine, Rinder, Schafe, Ziegen, Hühner abseits des Bauernhofidylls, das gerade in der Kinderliteratur gerne aufgetischt wird. Die knappen Informationstexte, die Zeise ihren Bildern zur Seite stellt, erzählen betont sachlich, die kindlichen Leserinnen und Leser stets im Blick, vom Leben der Nutztiere, das auf die Erzeugung von Lebensmitteln ausgerichtet ist. Neben den Haltungsbedingungen werden daher konsequenterweise auch Tiertransporte und die Abläufe bei der Schlachtung thematisiert.

Behutsam und um ein differenziertes Bild bemüht, nähert sich das schmale Sachbilderbuch so einem Themenfeld, das seit vielen Jahren in Gesellschaft und Politik kontrovers und emotional diskutiert wird, in der Kinder- und Jugendliteratur bislang jedoch kaum zur Sprache gebracht wurde. Umso bemerkenswerter ist die Offenheit, mit der hier an die Themen herangeführt, zur vertieften Beschäftigung mit Tierschutz und Nachhaltigkeit und zur Reflexion des eigenen Handelns und Speiseplans angeregt wird.

Lena Zeise,

geboren 1992, studierte Design und Illustration an der FH Münster. Seit ihrem Abschluss lebt und arbeitet sie als Illustratorin, Designerin und Autorin in Münster.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Kinder ab 8 Jahren

Idealer Zeitrahmen: Baukastenmodule, ab 90 Minuten

Ideale Teilnehmerzahl: 10 Kinder bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Das wahre Leben der Bauernhoftiere zeigt Bilder vom Bauernhof, wie sie in der modernen Nutztierhaltung üblich sind. Im Buch finden wir keine Fotos, sondern fotorealistisch gezeichnete Illustrationen von Situationen auf konventionellen Bauernhöfen, die auf den Betrachter nicht schockierend wirken. Im Text positioniert sich Autorin und Illustratorin Lena Zeise aber und priorisiert die biologische Landwirtschaft. Das vorliegende Konzept bietet die Möglichkeit, dass Kinder ihre persönliche Vorstellung vom Leben der Tiere auf dem Bauernhof und ihre eigene Haltung ins Spiel bringen, um darüber zu diskutieren.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Großer Raum mit variabler Möblierung (ausreichend Tische und Stühle), freie Wand, für Material der Aufgabe „Fragen + Aktions-Wand“, ausreichend Platz für Bewegung, ggf. Internetzugang für die Kinder zu Recherchezwecken (Handys, Laptops o.ä.)

Material

- Kopie der Vorlage „Stellt euch mal vor“ (s. Material-Anhang)
- Großes weißes Blatt als Projektionsfläche oder Bilderrahmen ohne Inhalt
- Kopien des Blanko-Puzzles (s. Material-Anhang)
- Je nach Anzahl der Kleingruppen: vorbereitete, auf festem Karton ausgedruckte, zerschnittene und nach Motiv gruppierte Ausdrücke folgender Kopiervorlagen (idealerweise je ein Puzzle in eine beschriftete Papiertüte sortiert): [Schweine-Puzzle](#), [Rinder-Puzzle](#) und [Hühner-Puzzle](#)
- Scheren
- Buntstifte
- Papiertüten
- DIN A4-Ausdrucke der Fragen- & Aktions-Wand-Vorlagen (s. Material-Anhang)
- Drucke der Kopiervorlage 12 Fragen und Aktionen (s. Material-Anhang)
- Klebestreifen
- Eierschachtel
- Milchflasche
- Metzgerei-Einkaufstasche

Ablauf

Gruppeneinstiegsaufgabe Bilder im Kopf: „Stellt euch mal vor ...“

Der Anleitende versieht ein weißes Blatt oder einen Bilderrahmen ohne Inhalt mit einer der Bildüberschriften der Kopiervorlage „Stellt euch mal vor“ (s. Material-Anhang S. 57).

Anleitung bspw.: „Stellt euch mal vor, das hier sei ein Bild mit dem Titel *Das Leben der Schweine auf dem Bauernhof*. Was würdet ihr auf dem Bild sehen?“ Die Aufgabe der Kinder besteht darin, gemeinsam das Bild zum Titel zu erfinden. Gemeinsam können sie beschreiben, was sie auf dem imaginierten Bild vor ihrem geistigen Auge sehen. Es wird nichts notiert, lediglich mündlich zusammengetragen und beschrieben. So wird das Blatt im Gespräch mit den Kindern mit deren Vorstellungen bspw. vom Leben der Schweine auf dem

Bauernhof gefüllt. Je ein weiteres Bild kann mit Vorstellungen zum Leben von Hühnern oder Rindern auf dem Bauernhof gemeinsam erfunden werden.

Variante

Dieselben Bildtitel werden verwendet. Dieses Mal aber bekommen die Bildtitel andere Jahreszahlen. z.B. *Das Leben der Schweine auf dem Bauernhof. Bild aus dem Jahr 1910*
Wie sah es für die Tiere zu der Zeit aus? Diverse Zeiten können durchdacht werden.

Tandemaufgabe „Wir erfinden ein Puzzle-Motiv“

Je zwei Kinder erhalten eine Blanko-Vorlage für ein 12-Teile-Puzzle (s. Material-Anhang S. 58) und Buntstifte. Sie wählen einen Titel aus, bspw.

- *Das **wahre** Leben der Schweine auf dem Bauernhof*
- *Das **wahre** Leben der Hühner auf dem Bauernhof*
- *Das **wahre** Leben der Rinder auf dem Bauernhof*

Ihre Aufgabe ist es, zu zweit ein Motiv mit dem entsprechenden Titel nach ihren eigenen Vorstellungen ganzflächig auf die Puzzle-Vorlage zu zeichnen. Wenn sie fertig sind, zerschneiden sie ihr Puzzle-Bild und legen es in eine kleine Papiertüte. Auf die Papiertüte schreiben sie die Überschrift, die sie gewählt hatten, z.B. *Das wahre Leben der Hühner auf dem Bauernhof*. Die Tüten behalten sie zunächst bei sich.

Kleingruppenaufgabe „Vergleich der eigenen Puzzles mit Puzzle-Motiven aus dem Buch“

Diejenigen Kinder, die jeweils zum gleichen Thema (Hühner, Schweine, Rinder) ein Puzzle-Motiv gezeichnet haben, bilden Kleingruppen. Innerhalb der Kleingruppen tauschen sie ihre Puzzle-Tüten aus und legen die verschiedenen Puzzles zusammen. Im nächsten Schritt erhält die Kleingruppe ein zerschnittenes 12-Teile-Puzzle mit einer Illustration aus dem Buch zu demjenigen Tier, zu welchem sie ein Puzzle-Motiv gezeichnet hatten ([Schweine](#), [Rinder](#) oder [Hühner](#)). Gemeinsam legen die Kleingruppen das Puzzle mit dem Motiv aus dem Buch zusammen. Nun betrachten sie alle Puzzles ihrer Kleingruppe.

Wenn alle Kleingruppen fertig sind, stellt der Anleitende an alle Kleingruppen folgende Fragen, die beliebig ergänzt werden können:

- Gibt es Unterschiede zwischen den von euch gezeichneten Bildern und denen aus dem Buch?
- Wenn ja, welche?
- Was bedeutet das „wahre“ Leben im Titel?
- Welche Puzzles zeigen das „wahre“ Leben der Tiere auf dem Bauernhof?
- Gibt es ein „wahres“ und ein „nicht wahres“ Leben der Tiere auf dem Bauernhof?
- Woher kommen unsere Bilder / Vorstellungen vom Leben der Tiere auf dem Bauernhof?
- Was wissen wir über das wahre Leben der Tiere auf dem Bauernhof?

Lesestellen: S. 10-13, S. 14-17, S. 20-23

Gruppenaufgabe „Fragen- & Aktions-Wand“

Der Anleitende bereitet eine [Fragen- & Aktions-Wand](#) nach dem Vorbild der Spielshow *Der große Preis* vor. Dafür hängt er die Überschriften „Schweine“, „Rinder“, „Hühner“ nebeneinander. Links daneben hängt er die Überschriften „Wissen“, „Nutzen“, „Bio“, „Aktion“ untereinander. Wie in der Spielshow gibt es zu den 12 Kombinationen von waagerechten und senkrechten Überschriften insgesamt 12 Aufgaben.

Aufgaben-Beispiel 1: Schweine – Wissen

Was bedeutet die Marke, die Schweine im Ohr tragen? Antwort im Buch S.10f: Die Ohrmarke zeigt an, von welchem Hof ein Tier kommt.

Aufgaben-Beispiel 2: Hühner – Aktion

Aussage: 9 Hühner teilen sich einen m² Platz. (Buch S. 20). Aufgabe: Stellt 3 x 3 (also 9) Stühle im Quadrat auf. Nun stellen sich 9 Kinder auf jeweils einen Stuhl. Jetzt habt ihr 20 Sekunden Zeit, eure Plätze zu tauschen. Wie oft ist es den Kindern jeweils gelungen, einen neuen Platz einzunehmen? Diskutiert darüber, was es für die Hühner bedeuten kann, wenn sie sich mit 9 Tieren 1 m² teilen.

Ablauf: Das Ziel des Spiels ist der Erwerb von Wissen. Daher spielen alle Kinder zusammen. Sie wählen eine Kombination aus den Themen an der Wand aus, die sie gemeinsam lösen. Die Spielleitung liest die entsprechende Frage vor und gibt ggf. Tipps, wo die Antwort zu finden sein könnte (Fragen & Antworten, s. Material-Anhang S. 60f). Manchmal können die Kinder das Buch nutzen, um eine Antwort zu finden. Manchmal finden sie die Antworten auf den von der Spielleitung angegebenen Internetseiten. Wenn alle Aufgaben-Kombinationen gelöst sind, wissen alle etwas mehr über Bauernhoftiere.

Gruppenaufgabe „ALLES FRISCH? – Das Kleingedruckte!“

Eines der Kinder zieht eines der Wörter aus vier vorbereiteten Zetteln (s. Material-Anhang S. 62) und gibt den Zettel der Spielleitung. Die Zettel sind gefaltet, sodass nur der Anleitende das zu erspielende Wort weiß. Jetzt erspielen die Kinder in der Gesamtgruppe mit dem Anleitenden, nach dem Prinzip Galgenmännchen, die Lebensmittel zum „kleingedruckten“. Auflösung im Buch, S. 35:

Vorgegebenes Wort

milchpulver

ist in:

gelatine

ist in:

schweineschmalz

ist in:

eipulver

ist in:

LEBENSMITTEL

SCHOKOLADE

GUMMIBÄRCHEN

GEBÄCK

BACKWAREN

Im Anschluss führen die Kinder im Plenum ein Gespräch über das „Kleingedruckte“. Folgende Fragen können hier thematisiert werden:

- Habt ihr schon einmal das Kleingedruckte auf einer Verpackung gelesen?
- Welche Informationen finden wir dort über unsere Lebensmittel?
- Ist immer drin, was draufsteht? Was meint ihr?

Ergänzende Lesempfehlungen

- Allgemeine Infos zu versteckten Tierprodukten in Lebensmitteln:
<https://revlektor.de/versteckte-tierprodukte/>
- Weitere Infos zu Milchprodukten, die sich in Lebensmitteln verstecken:
<https://ethikguide.org/infothek/milchprodukte-gut-versteckt/>
- Informationen zu Gelatine als verstecktes Tierprodukt in Lebensmitteln:
https://veggie4life.de/wissen/versteckte-gelatine/#In_diesen_Lebensmittel_versteckt_sich_Gelatine

Lesestelle: S. 35-37

Gruppenarbeit „Was kann ich tun? – Verbrauchertipps“

Der Anleitende bittet die Kinder aufzuschreiben, worauf sie beim Einkaufen von Eiern, Milch oder Fleisch / Wurst achten könnten. Ihre „Verbraucher-Tipps“ sammeln sie thematisch sortiert in einer Eierschachtel, einer Milchflasche und in einer Einkaufstasche vom Metzger. Füllen alle Kinder auch die Metzger-Tasche? Gibt es Kinder in der Gruppe, die sich vegetarisch oder vegan ernähren? Die Kinder können über ihr Konsumverhalten diskutieren.

Kleingruppenarbeit „Mit eigenen Augen“ – Perspektivwechsel

Der kölnische Kunstverein vergibt jährlich eine Vereinsgabe an die Mitglieder. 2020 ist sie von Marcel Odenbach. In seinem Kunstwerk montiert Odenbach eine Fotografie seiner Augen in das Bild eines Schafskopfes. Er verleiht dem Schaf gewissermaßen seine Augen. (Weitere Informationen unter: <https://koelnischerkunstverein.de/vereinsgaben/>)

Im Zusammenhang mit dem Buch *Das wahre Leben der Bauernhoftiere* bietet diese Kunstidee die ideale Versinnbildlichung eines Perspektivwechsels und führt zu einer verschärften Diskussion, wenn die Kinder ihre „Verbrauchertipps“ aus der Perspektive von Tieren formulieren. Die Kinder bilden – je nach Gruppengröße – z.B. sechs Kleingruppen und formulieren „Verbrauchertipps“:

1. Kleingruppe: Tipps aus dem Hühnerstall
2. Kleingruppe: Tipps aus dem Rinderstall
3. Kleingruppe: Tipps aus dem Schweinestall
4. Kleingruppe: Tipps aus dem Bienenstock
5. Kleingruppe: Tipps aus dem Ziegenstall
6. Kleingruppe: Tipps aus dem Meer

Die Liste kann um diverse Tiere ergänzt werden. Es kann bspw. die Frage gestellt werden: Was würden Tiere den Menschen zum Nutzen zur Verfügung stellen?

Die Kinder können sich im Anschluss auch über Alternativen zu tierischen Produkten unterhalten (z.B. Analogkäse, Fleischersatz und Kunstfaser). Was halten sie davon?

Die Verbrauchertipps werden in den Gruppen aufgeschrieben und anschließend im Plenum besprochen.



© Marcel Odenbach: Vereinsgabe Kölnische Kölnischer Kunstverein, 2020. Foto: Mareike Tocha. Courtesy: Marcel Odenbach und VG Bild-Kunst, 2020.

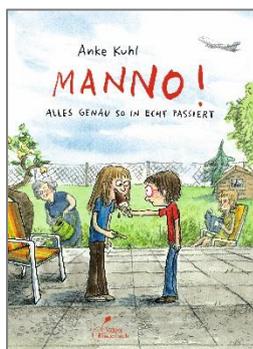
Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen zu Nutztieren und Nutztierhaltung

- Informationen des Ministeriums für Ernährung und Landwirtschaft: <https://www.ble-medien-service.de/landwirtschaft/nutztiere/?p=3>
- Allgemeine Informationen zur Nutztierhaltung: <https://www.tierwohl-staerken.de>
- Informationen des deutschen Tierschutzbundes: <https://www.tierschutzbund.de/information/hintergrund/landwirtschaft/was-ist-massentierhaltung/>

Manno!

Alles genau so in echt passiert

Nominierung in der Sparte Kinderbuch



Anke Kuhl

Manno! Alles genau so in echt passiert

Klett Kinderbuch

ISBN 978-3-95470-218-3

18,00 € (D), 18,50 € (A)

Ab 8

Jurybegründung der Kritikerjury

In diesem Comicalbum präsentiert Anke Kuhl 18 pointierte Episoden ihrer erinnerten Kindheit in den 1970er Jahren. Aus kindlich-naiver Perspektive wird berichtet von großen und kleinen, witzigen, ernsten und mitunter auch traurigen Ereignissen eines ganz normalen Kinderlebens. Es geht dabei um den Zusammenhalt der Geschwister, aber auch um Streitigkeiten, um Haustiere, Leistenbrüche, Brillen und Strumpfhosen oder die Zuflucht bei Oma und Opa, wenn die Eltern streiten. Auch eklige, skurrile oder irrwitzige Kinderspiele finden ihren Platz wie Klobürstenkämpfe oder das schreckliche Quälspiel mit der Stinkvase.

Bildliches und sprachliches Erzählen sind mit den Möglichkeiten des Comics geschickt inszeniert. Die Panelanordnung wird spannungsreich durch die Übergänge aufgebrochen. Für viel Dynamik sorgen dabei Momentaufnahmen, Perspektivwechsel und Zooms, angereichert mit Speedlines und Soundwords. Die Ich-Erzählerin kommentiert in den teils offenen, teils geschlossenen Textkästen das generationsübergreifende Familienleben. Die Panels zeigen, dass es keine heile Welt sein muss, um Zusammenhalt zu generieren. Die Figuren wirken durch liebevolle Details wie Omas „Warzn af der Nosen“ oder Papas „Pilzfrisur“ besonders authentisch und sympathisch unperfekt. Die Farbkontraste in Buntstiftästhetik passen hingegen perfekt zu den fabelhaft vielseitigen Kindheitserlebnissen.

Anke Kuhl,

geboren 1970, hat in Mainz und Offenbach das Zeichnen studiert und arbeitet seit 1998 als Illustratorin in der Labor Atelieregemeinschaft. Sie lebt mit ihrer Familie in Frankfurt / Main.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Kinder ab 8 Jahren

Idealer Zeitrahmen: Baukastenmodule, ab 90 Minuten

Ideale Teilnehmerzahl: 10 Kinder bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Geschwisterstreit und -liebe, gestern, heute und morgen. Anke Kuhl zeichnet in ihren Comics Situationen wie sie sie in den 1970er Jahren mit ihrer Schwester und in ihrer Familie „genau so in echt“ erlebt hat. Manche Bilddetails erzählen von damals, die Geschichten könnten aber auch von heute oder morgen sein. Im vorliegenden Konzept bilden Bilder und Geschichten bunte Anreize für aktives Schauen und kreatives Erzählen.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Großer, variabel möblierbarer Raum mit ausreichend Platz für eine kleine Choreographie. Für die choreographische Arbeit eine Musikbox und ein Abspielgerät. Eine Foto-Kamera / ein Fotohandy pro Dreier-Kleingruppe. Beamer mit Lautsprecher bzw. zusätzliche Lautsprecherboxen inkl. Verbindungskabel, Leinwand / Projektionsfläche, PC / Laptop mit WLAN-Zugang oder geeignetes Handy. Idealerweise eigene Geräte für die Kinder, z.B. Tablets oder Handys. Alternativ kann das umfangreiche Material auch ausgedruckt werden.

Material

- 1 Exemplar des Buchs *Manno! Alles genau so in echt passiert*
- Achtung, muss vorab vorbereitet werden: Diashow via Beamer von 40 typischen Motiven der 1970er Jahre (Fotos), vgl. Bilder aus *Manno!* zur Inspiration
- Stoppuhr
- Zettel, weißes DIN A4-Papier
- Stifte
- Scheren
- Vorbereitet: Je eine Kopie der Seiten 12, 18, 66, 78, 91, 115, 121 versehen mit einem Faden / Band (s. Angabe im Konzept)
- Achtung, muss vorab vorbereitet werden: Sechs Videos bzw. Einzelbildersequenzen zum Kapitel „En garde!“ (S. 19-31) zum Abspielen bereit (Beschreibung, siehe *Kleingruppenaufgabe „En garde!“ – Erzählt mal!*) > siehe auch weniger vorbereitungsintensive Alternative in der Beschreibung zur Aufgabe
- Pro Dreier-Kleingruppe eine Kopie der acht ungerahmten Bilder von S. 100f (Kapitel „Eisessen“) und falls die acht Bilder nicht zu Einzelbildern zerschnitten sind, eine Schere pro Kleingruppe
- Pappe für das Requisit „Eis am Stiel“ oder alternativ Kekse
- Mind. auf DIN A4 vergrößerte Kopie der Seiten 116 („schnips!“) bis 119 (Ende), in 10 Einzelbilder zerschnitten
- Der Anleitende sollte das Lied *Gimme! Gimme! Gimme! a man after midnight* von ABBA auf CD, auf dem Handy oder auf einem anderen Abspielgerät bereit haben, für die Choreographie-Aufgabe

Ablauf

Einstieg: Am laufenden Band 1 – „Die Show“

Die Gruppe sieht sich gemeinsam ein Video der Sendung *Am laufenden Band* an, die in den 70er Jahren beliebt war. (Link zur Sendung:

<https://www.youtube.com/watch?v=WeHDAhzb0RY>).

Gruppenaufgabe: Am laufenden Band 2 – „40 Details aus den 70ern“

Das Spielprinzip der Show wird nun mit 40 Motiven aus dem Buch in die Klasse übertragen: Die Spielleitung führt den Kindern per Beamer oder Whiteboard 40 verschiedene Fotos mit typischen Gegenständen aus den 1970er Jahren vor (vgl. Bilder aus *Manno!* als Inspiration, z.B. Schlaghosen, Frisuren aus den 1970ern, Telefon etc.). Diese müssen vorab vorbereitet werden und können z.B. in Form einer Power-Point-Präsentation über den Beamer gezeigt werden. Die Aufgabe der Kinder ist es, sich die Gegenstände zu merken. Nachdem alle Bilder gezeigt wurden, bekommen die Kinder 30 oder mehr Sekunden Zeit, die Gegenstände auf einem Zettel zu notieren. Auf STOPP! legen alle ihren Stift aus der Hand. Nun können die Kinder vorlesen, was sie in Erinnerung behalten haben.

Die Spielleitung kann in einer anschließenden Frage- und Gesprächsrunde noch einmal Bild für Bild durchgehen und mit den Kindern besprechen, ob sie alle Motive kennen und verstehen.

Variante 1: Die Kinder versuchen, die Bilder in der gezeigten Reihenfolge zu nennen.

Variante 2: Die Bilderreihe kann beliebig um weitere Bilder mit typischen Motiven aus den 1970er Jahren ergänzt werden und das Spiel so ausgebaut werden.

Aufgabe „DESIGN.gestern.heute.morgen“

Im Gruppengespräch unterhalten sich die Kinder über folgende Fragen, die beliebig ergänzt werden können:

- Wie sehen die Gegenstände aus den 1970er Jahren heute aus? Gibt es noch alle?
- Was hat sich verändert?
- Wie sehen die Gegenstände wohl in der Zukunft (z.B. 2060) aus?
- Was wird sich verändert haben, wenn ihr so alt seid, wie die Autorin Anke Kuhl heute?

Im Anschluss an das Gespräch wählen die Kinder einen Gegenstand aus den 1970er Jahren aus, den sie im *Design der Zukunft* zeichnen, d.h. ihn gestalten, wie sie ihn sich im Jahr 2060 vorstellen.

Zusatzaufgabe: Die Kinder frisieren sich so, wie in den 1970er Jahren oder wie im Jahr 2060. Hierzu kann der Anleitende Pomade mitbringen.

Kleingruppenaufgabe „In echt!?“ – „Eine Geschichte über ...“

Der Anleitende hat vorab einige Buchseiten einfach kopiert (S. 12, 18, 66, 78, 91, 115, 121) und befestigt an jeder kopierten Seite ein Band / eine Schnur. Die Seiten werden in eine Ausgabe von *Manno! Alles genau so in echt passiert* gelegt. Die Kinder bilden sieben Kleingruppen. Jede Kleingruppe zieht eine Seitenkopie aus dem Buch. Die Kleingruppen schauen sich ihre Buchseite an und überlegen, worum es in der Geschichte gehen könnte. Dann besprechen sie untereinander, ob sie zu diesem Thema selbst schon einmal etwas Besonderes erlebt haben. Wenn ja, dann erzählen sie sich gegenseitig

„Eine Geschichte über ...“

- ... eine Brille (S. 12)
- ... einen fürchterlichen Hund (S. 18)
- ... (Barbie-)Puppenspiel (S. 66)
- ... (Eltern-)Frisuren (S. 78)
- ... Klamotten, die rutschen, z.B. Strumpfhosen (S. 91)
- ... eine Lieblingsband (S. 115)
- ... Musik beim Autofahren (S. 121)

Wenn sie keine Geschichte erlebt haben, erfinden sie einfach „Eine Geschichte über ...“
Gegenseitig sollen sie herausfinden, ob die Geschichte „genau so in echt“ (vgl. Untertitel des Buchs von Anke Kuhl) erlebt oder gerade erfunden wurde. Finden die Kinder auch die typischen Motive aus den 1970ern auf der von ihnen gezogenen Buchseite wieder, die sie in der ersten Aufgabe besprochen haben?

Nachdem die Kinder ihre Geschichten in der Kleingruppe erzählt haben, kommen alle Gruppen zusammen und beantworten die Frage: Unterscheiden sich die „Geschichten über ...“ aus den 1970er Jahren von den selbst erlebten „Geschichten über ...“ von heute? Wenn ja, worin?

Lesestellen

Die oben besprochenen sieben Geschichten / Kapitel im Buch werden gelesen:

- Die Brille: S. 5-14
- Göbels Boxer: S. 15-18
- Barbiesalat: S. 62-71
- Elternfrisuren: S. 78-81
- Strumpfhosen: S. 91f
- Gimmi Gimmi Gimmi (ä Mänafa Mitleid): S. 115-119
- Schöner Schmerz: S. 120-125

Kleingruppenaufgabe „En garde!“ – Erzählt mal!

Das Kapitel „En garde!“ (S. 19-31) kann zur Vorbereitung auf die Stunde in sechs Videos abgefilmt oder in Einzelbildern als Power-Point-Präsentation (6 Bildsequenzen) abgescannt werden. Die Einteilung der Einzelbilder bzw. Videosequenzen kann folgendermaßen aussehen:

Übersicht über die Videos / Einzelbilder:

Video 1. „Eine Geschichte über das Streiten“ – S. 19 bis 21 „Sondern?““

Video 2. „Wo ist meine ... Unterhose?“ – S. 21 „Hast du die etwa an?“ bis S. 23 vorletztes Bild

Video 3. „Komm raus! - Na warte...“ – S. 23 „Wumm“ bis S. 25 vorletztes Bild

Video 4. „Mama, Spielverderberin“ – S. 25 „Zack – AIIIIH!“ bis S. 28 „Hört sofort auf!“

Video 5. „Angebot zum Vertragen“ – S. 28 „Seid ihr von allen guten Geistern verlassen?“ bis S. 30 „Aber von den guten – Jaja“

Video 6. Ende und Anfang – S. 31 komplett

Variante: Alternativ können auch die Bilder der Geschichten Sequenz für Sequenz ausgedruckt und verteilt werden.

Es werden sechs Kleingruppen gebildet. Jede Gruppe erhält (via Tablet / Handy) eines der sechs Videos, das aus einer Sequenz von Bildern aus der Geschichte „En garde!“ besteht.

Die Aufgabe der Kleingruppen besteht darin, sich die Foto-Show des Videos anzuschauen und den Inhalt in eigenen Worten zu erzählen. Wenn die Kinder gerne schreiben, können sie ihre Geschichte auch aufschreiben.

Beispiel Video 1: Anke liegt auf dem Fußboden und malt. Ihre Schwester Eva schaut in den Wäschekorb, der voll mit Unterwäsche ist. Sie schaut hinein. Sie wühlt darin herum und schmeißt die Wäsche hinter sich. Wütend fragt sie ihre Schwester, ob sie sich die neue Unterhose mit den türkisenen Pünktchen gegrabscht hat, usw.

Alternativ kann auch mit Kopien der einzelnen Seiten gearbeitet werden.

Gruppenaufgabe „En garde!“ – Wir erzählen zusammen die Streit-Geschichte von Anke und Eva

Wenn alle Kleingruppen ihre Geschichten erzählt oder notiert haben, tragen sie diese im Plenum nun in ihren eigenen Worten vor. Parallel dazu zeigt der Anleitende die Bilder zu den Einzelsequenzen jeweils über den Beamer, sodass alle Gruppen die Bilder und das Erzählte zusammen betrachten können. Die Herausforderung besteht darin, die erzählten Teile der Geschichte zu einer zusammenhängenden Geschichte zusammenzufügen, sodass sie Sinn ergibt und sogar die Reihenfolge stimmt.

Anschließend wird die Geschichte (S. 19-31) im Buch Bild für Bild betrachtet und mit den Erzählungen der Kinder verglichen.

Variante 1

Wenn mit den ausgedruckten Einzelbildern der jeweiligen Teile des Kapitels gearbeitet wurde, können die Bilder nun als Foto-Strecke ausgelegt und aneinandergesetzt werden.

Variante 2

Die Kinder aus den Kleingruppen spielen szenisch nach, was sie auf dem Video gesehen haben, anstatt es zu erzählen.

Lesestelle: Kapitel „En garde!“, S. 19-31

Aufgabe „Eisessen – Ein Comic wird zur Foto-Story“

Das Besondere an den Comic-Bildern von Anke Kuhl ist, dass es ihr gelingt, die Mimik (Gesichtsausdruck) und Gestik (Körperhaltung) der Kinder so detailliert mit wenigen Strichen zu zeichnen, dass die Betrachterinnen und Betrachter sich gut in die Figuren hineinversetzen können. Das nutzen wir für eine kleine Foto-Aufgabe zur Geschichte „Eisessen“.

Kleingruppenaufgabe A – Storyboard

Die Kinder bilden Kleingruppen zu dritt. Jede Gruppe bekommt eine Kopie der acht ungerahmten Bilder von S. 100f (Kapitel „Eisessen“) und schneidet sie ggf. direkt aus. Jede Kleingruppe legt die ausgeschnittenen Bilder in eine nachvollziehbare Reihenfolge (Storyboard). Gemeinsam überlegen sie, ob die Geschichte auch noch weitergehen könnte und wie. Die Kinder sollen gemeinsam ein Ende der Geschichte (er)finden und in einzelnen Bildern *gezeichnet* zu Papier bringen.

Kleingruppenaufgabe B – Shooting

Die Kinder arbeiten weiter in ihren Kleingruppen zu dritt. Sie versuchen nun ihr „Storyboard“ als Foto-Story, ohne Text (!), zu fotografieren. Dafür brauchen sie eine Kamera mit Videofunktion und zwei „Eis am Stil“, die sie sich aus Pappe basteln können. Alternativ

können auch Kekse genommen werden. Dazu werden auf die drei Kinder folgende Aufgaben verteilt: 1x Regisseur, 2x Darsteller. Ihre Aufgabe ist es nun, die Bilder der Geschichte vom Eisessen nachzustellen (ggfs. um ihre Ideen zu ergänzen) und als Foto-Geschichte mit „echten Menschen“ zu fotografieren. Wichtig ist, dass kein Text verwendet wird und die Bilder für sich sprechen sollen.

Variante zum Shooting: Wenn das Handy in der Galerie die Funktion „Video erstellen“ hat, kann aus den Einzelbildern ein Foto-Video erstellt und mit Musik unterlegt werden.

Lesestelle: Kapitel „Eisessen“, S. 98-101

Gruppenchoreographie „Bereit? – Ein Comic wird getanzt!“

Der Anleitende bittet die Kinder, sich mit Blick auf den Beamer im Raum aufzustellen. Das ist auch die Richtung, in der das imaginäre „Publikum“ sitzt. Dann zeigt er Bild 1 der „Choreographie“ (S. 116, „schnips!“). Die Kinder schauen kurz auf das Bild und setzen ihre erste Idee zu dem Bild in Bewegung um. Für die weitere „Choreographie“ drehen sich die Kinder, die das noch nicht getan haben zum „Publikum“ um. Nun zeigt die Spielleitung Bild 2 (S. 117 oben „Streicher“) und die Kinder setzen wiederum ihre erste Idee dazu in Bewegung um. Nun dasselbe zu Bild 3 (S. 117 Mitte) bis zu Bild 10 (S. 119 unten). Mit Bild 10 suchen sich alle Kinder eine Position auf dem Boden und beenden so ihre gemeinsame „Choreographie“.

Die Spielleitung wiederholt die entstandene Choreographie nun mehrmals „trocken“, d.h. ohne Musik. Dabei zeigt sie immer die Bilder 1-10 aus dem Buch der Reihe nach (Start: alle mit Blick zum Beamer, d.h. zum Publikum, Bilder 1-10 in Bewegung, zum Schluss alle auf dem Boden). Wenn sich alle die Choreographie gut merken können, wird zu Musik getanzt. Die Spielleitung spielt den Song *Gimme! Gimme! Gimme! a man after midnight* von ABBA ab. (Link zum Musikvideo von ABBA: <https://www.youtube.com/watch?v=JWay7CDEyAI>)
Alle tanzen zusammen. Show ab!!!

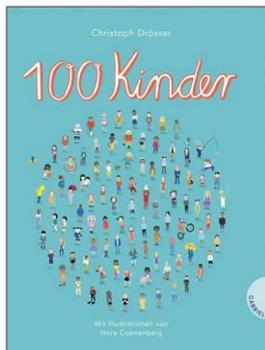
Variante

Die Kinder feiern eine Retro-Party im Stil der 1970er Jahre mit Kostümen, Frisuren, Raum-Design, Käseigel und nicht zu vergessen, den Pril-Blumen aus dem Buch!

Lesestelle zum Abschluss: Kapitel „Gimmi Gimmi Gimmi (Ä Mänafa Mitleid)“, S. 115-119

100 Kinder

Nominierung in der Sparte Sachbuch



Christoph Drösser (Text)

Nora Coenenberg (Ill.)

100 Kinder

Gabriel

ISBN 978-3-522-30537-2

14,00 € (D), 14,40 € (A)

Ab 9

Jurybegründung der Kritikerjury

In dieser Zeit, in der uns die Sorge um die Zukunft umtreibt, tut es gut, den Fokus auf die zwei Milliarden Menschen zu lenken, die unsere Zukunft sind: die Kinder. Was wissen wir von ihnen? Wie verteilen sie sich rund um den Erdball? Und welche Lebensumstände prägen ihren Alltag?

Christoph Drösser und Nora Coenenberg stellen in *100 Kinder* genau diese Fragen und beantworten sie auf ebenso raffinierte wie eindrucksvolle Weise – durch ein Gedankenexperiment, das trockene Statistik anschaulich macht. Dabei werden abstrakte Zahlen über Kinderleben weltweit auf 100 Kinder heruntergebrochen. Von denen leben z.B. nur sechs in Europa, vier in Nordamerika, acht in Südamerika, ein einziges in Australien, aber 25 in Afrika und 56 in Asien! So gestartet, durchkämmt das Buch gesellschaftliche, politische und kulturelle Fragestellungen, zeigt Nord-Süd-Differenzen auf, Gender-Problematiken, dramatisches Arm-Reich-Gefälle, aber auch vergnügliche Phänomene. Für die erklärende Zusammenschau stehen Drössers direkt an Kinder adressierte, leicht lesbare und doch bewegende Texte. Ebenbürtig dazu bieten Coenenbergs Zeichnungen und Infografiken, vor allem aber die Diversität einkalkulierenden Abbildungen, eine sofort verständliche visuelle Ebene.

Christoph Drösser

lebt als freier Journalist und Autor in San Francisco, Kalifornien / USA. Davor war er 18 Jahre lang bei der Wochenzeitung *DIE ZEIT* Redakteur im Ressort Wissen. Er hat bereits 20 Bücher veröffentlicht.

Nora Coenenberg

ist Illustratorin, Infografikerin und Editorial Designerin und wohnt in Hamburg. Seit 2012 gehört sie zum Team von *DIE ZEIT*. Neben dieser Tätigkeit gestaltet sie gern alles, worin Zahlen vorkommen.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Eine Klasse oder (Lern-)Gruppe mit Kindern ab 9 Jahren

Idealer Zeitrahmen: Vertretungsstunde(n), ein Vormittag, Projekttag oder eine Projektwoche

Ideale Teilnehmerzahl: mind. 8 Teilnehmer bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Die Möglichkeiten der Bearbeitung der Umsetzungsideen sind vielfältig. Es können einzelne Aufgaben unabhängig voneinander aber auch alle (wie unten aufgeführt) der Reihe nach bearbeitet werden. Die Aufgaben folgen der Chronologie des Buches.

Es wurde eine fertige [Präsentation mit Buchabschnitten und Aufgaben](#) erstellt, die projiziert und direkt genutzt werden kann. Die Präsentation enthält noch ergänzende Aufgabenstellungen, die im untenstehenden Konzept nicht aufgeführt sind. Es lohnt sich also auf jeden Fall, die zusätzlichen thematischen Anregungen der Präsentation zur Kenntnis zu nehmen. Außerdem kann es sinnvoll sein, einige der Kopiervorlagen auch im Rahmen der Präsentation zu nutzen.

Die aufgeführten Umsetzungsideen sind vielgestaltig und benötigen Anleitung und Unterstützung je nach Zielgruppe und Alter.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Großer Raum mit variabler Möblierung (Arbeitstische, Stühle), für die Präsentation Beamer inkl. Verbindungskabel, PC oder Laptop, Leinwand / Projektionsfläche, CD-Player oder anderes Musikabspielgerät mit Lautsprecher

Material

- 1 Kreide oder Kreppband (für den Anleitenden)
- Stifte
- Zettel bzw. weißes DIN A4-Papier
- Mehrere Weltkarten / Atlanten oder pro Gruppe einen DIN A3- bzw. DIN A4-Ausdruck der Weltkarte (s. Material-Anhang)
- Pro Gruppe 100 Büroklammern, Knöpfe, Spielsteine o.ä.
- Scheren
- Mindestens ein Exemplar von *100 Kinder*
- Kopien des Steckbriefs (s. Material-Anhang)
- Kopien mit Symbolen der Weltreligionen (s. Material-Anhang)
- Kopien von Seite 1 des Arbeitsblattes zu den Baderegeln (s. Material-Anhang)
- Kopien der Lösungsseite (S. 2) des Arbeitsblattes zu den Baderegeln (s. Material-Anhang)
- Kopien der Stadtrallye (s. Material-Anhang)
- Kopien des Arbeitsblattes zur [Spielzeugverteilung auf den fünf Kontinenten](#)
- Doppelseitig ausgedruckte Kopien des [Quizkartenspiels](#)

Ablauf

Einstieg

Das Sortierspiel I

Die Kinder verteilen sich im Raum. Der Anleitende zieht eine Kreidelinie oder markiert mit Kreppband eine Linie im Raum. Die Enden der Linie bilden den Anfangs- und den Endpunkt. Nun spielt er Musik ab und die Kinder bewegen sich durch den Raum. Sobald der Anleitende die Musik stoppt, frieren die Kinder ein und der Anleitende gibt den Kindern eine Anweisung, sich nach bestimmten Merkmalen zu sortieren. Daraufhin sortieren sich die Kinder entlang der Linie. Sobald die Kinder die Anweisung ausgeführt haben, macht der Anleitende die Musik wieder an und die Kinder bewegen sich erneut durch den Raum, usw.

Beispiele für Anweisungen zum Sortieren:

- nach Körpergröße (von klein bis groß)
- nach Alter (von klein bis groß)
- nach Haarfarbe (von hell nach dunkel)
- nach Schuhgröße (von klein bis groß)
- nach Anfangsbuchstaben der Vornamen (von A-Z)
- nach Entfernung zum Wohnort (von nah bis weit entfernt)

Anmerkung, Erfahrungswerte, Tipp

Das Sortierspiel bietet die Möglichkeit, sich selbst kennenzulernen und bestimmte äußere Merkmale an sich zu erfassen, in denen man anderen gleicht oder sich von ihnen unterscheidet. Es bietet sich sowohl für Gruppen an, die sich schon kennen, als auch für Gruppen, die sich noch nicht kennen. Das Spiel funktioniert besonders gut, wenn man Musik einsetzt, die bei den Kindern beliebt ist.

Variante oder zweite Version zur Auflockerung für Zwischendurch

Das Sortierspiel II

Die Kinder verteilen sich im Raum. Der Anleitende zieht eine Kreidelinie oder markiert mit Kreppband eine Linie im Raum. Die Linie teilt den Raum in zwei Bereiche. Der eine Bereich steht für „JA“ („Das stimmt.“) und der andere für „NEIN“ („Das stimmt nicht.“) Kinder, die sich nicht eindeutig zuordnen können, stellen sich in die Mitte auf die Linie.

Der Anleitende spielt nun Musik ab und die Kinder bewegen sich durch den Raum. Sobald der Anleitende die Musik stoppt, frieren die Kinder ein und die Kinder bekommen eine Anweisung, sich nach bestimmten Merkmalen zu sortieren. Die Sortieranweisungen werden so gestellt, dass die Kinder sie entweder bejahen oder verneinen können und sich in den entsprechenden Bereich des Raumes stellen. Dazu werden auch Statements aus dem Buch genutzt.

Beispiele für Anweisungen:

- Ich lebe in der Stadt. (S.15)
- Ich lebe in einer Mietswohnung.
- Ich lebe mit nur einem Elternteil zusammen. (S. 41)
- Ich habe Geschwister.
- Ich habe ein Haustier. (S. 50)
- Ich habe zu Hause Internet. (S. 53)

- Ich reise einmal im Jahr ins Ausland. (S. 62)
- Ich spiele Fußball. (S. 66)
- Ich kann schwimmen. (S. 67)
- Ich lebe vegetarisch. (S. 69)
- Ich besuche eine Schule. (S. 85)

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Bei dieser zweiten Version des Sortierspiels geht es darum, Kinder mit bestimmten Merkmalen einander gegenüberzustellen. Sie erleben dabei, dass sie mal zur Mehrheit und mal zur Minderheit gehören, je nach Anweisung. Dabei lernen sie, dass Gruppenzugehörigkeit sich je nach Bedingung verändern kann.

Lesestelle: S. 7

Die nachfolgend aufgeführten Leseabschnitte, die unten angegebenen sowie weitere (hier nicht aufgeführte) anregende Aufgaben zum Buch finden sich über den nachfolgenden Link als fertige Präsentation zur Nutzung: [Präsentation Buchauszüge und Aufgaben](#)

Aufgabe „Steckbrief“

Jeder Teilnehmende füllt einen Steckbrief über sich aus. Dazu kann die Kopiervorlage im Material-Anhang (S. 65) genutzt werden. Der Steckbrief orientiert sich an Fragen aus dem Buch. Die Teilnehmenden können die Steckbriefe im Anschluss verdeckt austauschen, so dass jeder ein anderes Gruppenmitglied vorstellt. Danach können die Steckbriefe aufgehängt werden. Steckbriefe stellen eine einfache Möglichkeit dar, mehr voneinander zu erfahren.

Gruppenarbeit „Weltkarte“

Die Teilnehmenden werden in Kleingruppen aufgeteilt. Jede Kleingruppe besorgt sich einen Weltatlas und 100 Büroklammern, Knöpfe, Spielsteine o.ä. Alternativ kann auch die Vorlage „Weltkarte zum Ausdrucken“ (s. Material-Anhang S. 64) genutzt werden, dann benötigen die Kinder nur einen Stift.

Die Kleingruppen sollen jetzt gemeinsam überlegen, wie viele der *100 Kinder* auf den einzelnen Kontinenten leben und die entsprechenden Zahlen in die vordruckten Kästchen auf der kopierten Weltkarte eintragen oder entsprechend viele Spielsteine o.ä. auf die Kontinente auf der entsprechenden Atlasseite legen.

Die Ergebnisse aller Gruppen werden verglichen und dann mit der Weltkarte im Buch *100 Kinder* auf S. 8 und 9 abgeglichen.

Lesestelle: S. 10

Aufgabe „Welche Sprachen sprechen wir?“

Jeder Teilnehmende soll eine Liste anlegen, in die er einträgt, welche Kinder aus der Gruppe welche Sprache(n) sprechen. Die Listen werden im Anschluss miteinander verglichen, um herauszufinden, welche Sprache(n) am häufigsten vertreten sind.

Wenn die Gruppe sich nicht besonders gut kennt, ist es sinnvoller, die Aufgabe in Kleingruppenarbeit zu erledigen oder sich offen darüber auszutauschen.

Im Anschluss soll die Gruppe gemeinsam überlegen, mit wie vielen der *100 Kinder* sie sich auf Deutsch verständigen könnte.

Lesestelle: S. 11f

Aufgabe „Symbole den Weltreligionen zuordnen“

Jeder Teilnehmende erhält eine Kopie, auf welcher die Symbole der Weltreligionen abgebildet sind (s. Material-Anhang S. 66) und soll die Symbole den entsprechenden Religionen zuordnen.

Im Anschluss werden die Ergebnisse miteinander verglichen. Dann sollen sich die Kinder darüber austauschen, was sie über die einzelnen Religionen wissen: Feste, Rituale etc. Zum Schluss sollen sie gemeinsam überlegen, wie viele der *100 Kinder* dem Islam angehören.

Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen

- Was ist Religion? – Religion einfach erklärt:
<https://www.youtube.com/watch?v=aq4CB6bs14Y> (YouTube-Video)
- Malvorlagen zu den Religionen: <https://malvorlagen-seite.de/ausmalbilder-religion/>
- Hintergrundinformationen zu den Weltreligionen: https://malvorlagen-seite.de/ausmalbilder-religion/#Hintergrundinformationen_zu_den_Weltreligionen

Lesestelle: S. 13

Gruppenarbeit „Stadtrallye“

Bei der Stadtrallye beantworten die Teilnehmenden Fragen über ihre Stadt / ihren Ort, nach dem Motto: „Was weißt du über den Ort, an dem du lebst?“. Die Rallye kann virtuell gelöst werden durch Recherche am PC / Handy oder als gemeinsame Entdeckungs- und Erkundungstour. Dazu werden die Kinder in Kleingruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine Kopie der Stadtrallye (s. Material-Anhang S. 69) und soll versuchen, die Antworten auf die verschiedenen Fragen im Internet zu finden oder losziehen und die angegebenen Orte aufsuchen oder Informationstafeln, Touristeninformation o.ä. zu Rate ziehen. Jede Gruppe sollte auf jeden Fall einen Stadtplan oder ein Navigationsgerät mitnehmen.

Variante

Die angegebenen Fragen stellen eine beliebige Auswahl dar und können natürlich auf die jeweilige Stadt / den jeweiligen Ort angepasst werden.

Aufgabe „Wo leben die 100 Kinder?“

Im Anschluss an die Stadtrallye sollen die Kinder schätzen, wo die *100 Kinder* statistisch leben. Wie viele von ihnen leben

- in der Stadt
- direkt am Meer
- in den Bergen
- in Slums
- oder haben gar kein Zuhause und leben auf der Straße?

Lesestelle: S. 15-22

Gruppenarbeit „Spielzeugverteilung“

Die Kinder werden in Kleingruppen aufgeteilt. Jede Kleingruppe erhält eine Kopie des Arbeitsblatts zur [Spielzeugverteilung auf den 5 Kontinenten](#). Die Gruppen sollen sich Gedanken darüber machen, wie viele Spielzeuge sie besitzen und über ihr

Lieblingsspielzeug austauschen. Sie sollen schätzen, wie viele von 100 Kindern wohl mit Lego spielen. Dann sollen sie überlegen, wie 300 Spielzeuge auf die Anzahl der Kinder auf den Kontinenten verteilt sind und entsprechende Zahlen in die Kästchen auf der Weltkarte eintragen. Die abgebildeten Icons geben ihnen kleine Anhaltspunkte. Im Anschluss werden die entsprechenden Seiten im Buch gelesen.

Lesestelle: S. 57-59

Aufgabe „Baderegeln“

Jedes Kind erhält die erste Seite der Kopiervorlage „Baderegeln und Lösungen“ (s. Material-Anhang S. 67f) und soll nun versuchen die Baderegeln, die es bereits gelernt hat, zu erinnern und aufzuschreiben. Alle tauschen sich im Anschluss darüber aus, welche Baderegeln sie noch erinnert haben und gleichen sie mit den Baderegeln (S. 2 der Vorlage) ab.

Lesestelle: S. 67

Gruppenaufgabe „Schule ist doof, oder?“

Die Kinder werden in Kleingruppen aufgeteilt. Sie nehmen sich einen Stift und einen Zettel und entscheiden, wer am schnellsten schreiben kann.

Jetzt bekommen die Gruppen 5-7 Minuten Zeit, um alles aufzuschreiben, was man in der Schule lernt und dort machen kann. Die Zeit wird vom Anleitenden gestoppt.

Im Anschluss lesen die Gruppen sich gegenseitig ihre Ergebnisse vor.

Danach soll sich jede Kleingruppe die Liste noch einmal anschauen und alle Dinge durchstreichen, die sie alle nicht mehr lernen oder tun könnten, wenn sie nicht zur Schule gehen würden. Was bliebe übrig?

Lesen und Betrachten: S. 85-89

Quizspiel zum Buch (unabhängig von allen Ideen jederzeit spielbar)

Die Kinder werden in Kleingruppen aufgeteilt. Jede Kleingruppe erhält doppelseitig ausgedruckte Kopien des [Quizkartenspiels](#) (inkl. detaillierter Anleitung) sowie eine Schere zum Ausschneiden der Karten.

Die ausgeschnittenen Karten werden mit der Frageseite nach oben auf einen Stapel gelegt. Ein Kind aus der Gruppe zieht die erste Karte und liest die Frage vor. Die Fragen sind alle dem Buch *100 Kinder* entnommen. Jeder darf jetzt eine Zahl nennen. Das Kind, das die richtige Antwort gegeben hat oder dessen Antwort am nächsten an der richtigen Zahl dran war, erhält die Karte. Gewinner ist, wer am Ende die meisten Karten hat.

Variante

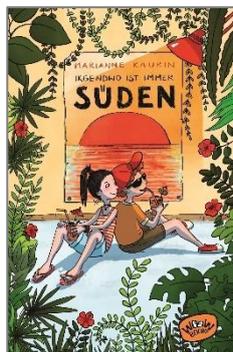
Der Anleitende bereitet das Quiz vor, das dann von allen gemeinsam gespielt wird.

Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen

- Anja Tuckermann, Tine Schulz: *Alle da! Unser kunterbuntes Leben*. Klett Kinderbuch 2014
- David J. Smith, Shelagh Armstrong: *Wenn die Welt ein Dorf wäre...* Jungbrunnen 2010
- Podcast vom 21.2.2021 zu Christoph Drössers und Nora Coenenbergs: *100 Kinder*. <https://www.hr2.de/podcasts/neue-buecher/christoph-droesser-und-nora-coenenberg-100-kinder-kindersachbuch.podcast-episode-82922.html>

Irgendwo ist immer Süden

Nominierung in der Sparte Kinderbuch



Marianne Kaurin

Irgendwo ist immer Süden

Aus dem Norwegischen von Franziska Hüther

Woow Books

ISBN 978-3-96177-050-2

15,00 € (D), 15,50 € (A)

Ab 10

Jurybegründung der Kritikerjury

Die Sechstklässlerin Ina lebt mit ihrer Mutter in einer Sozialsiedlung. Als ihre wohlhabenden Mitschüler am letzten Schultag von ihren weitfliegenden Reiseplänen berichten, behauptet Ina, dass sie auch in den Süden fährt, obwohl sich ihre alleinerziehende Mutter gar keinen Urlaub leisten kann. Damit die Lüge nicht auffliegt, muss sie notgedrungen bei größter Hitze in der eigenen Wohnung untertauchen. Und um die Glaubwürdigkeit endgültig sicherzustellen, postet sie von zu Hause aus Fotos ihres inszenierten Urlaubsdomizils. Von Ferienstimmung ist Ina dabei weit entfernt. Vilmer befreit sie schließlich aus dem Schlamassel. Er ist neu zugezogen, und ihm scheint der Gruppendruck in seiner Klasse gar nichts auszumachen. Er zeigt Ina im Wohnkomplex einen geheimen und verlassen Ort. Dieser ermöglicht den beiden nicht nur die Erschaffung ihres ganz eigenen Südens, sondern auch, ihre Freundschaft unter Beweis zu stellen.

Der Roman besticht durch eine aktuelle Thematik und führt eindrucksvoll vor Augen, was in der Freundschaft – auch in Zeiten von Social Media – wirklich zählt. Die leichte Sprache und die treffenden, mit viel Wortwitz angereicherten Dialoge kommen in der Übersetzung von Franziska Hüther sehr gut zur Geltung.

Marianne Kaurin,

geboren 1974, wohnt mit ihrer Familie in Oslo / Norwegen. Sie ist Kinder- und Jugendbuchautorin und arbeitet als Lektorin in dem norwegischen Verlag Cappelen Damm.

Franziska Hüther,

geboren 1988 bei Darmstadt, studierte Skandinavistik und Germanistik in Frankfurt / Main und Reykjavík / Island. Sie lebt in Deutschland und arbeitet als Übersetzerin für Dänisch, Schwedisch und Norwegisch.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: 4. bis 6. Klasse oder Buchaktion mit 10- bis 12-Jährigen

Idealer Zeitrahmen: Projekttag, Projektwoche oder mehrere Unterrichtsstunden über einen längeren Zeitraum

Ideale Teilnehmerzahl: mind. 10 Teilnehmer bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Das Buch bietet eine Vielzahl an Themen zur Bearbeitung: Freundschaft, erste Liebe, Gruppendruck, Lügen, Kinderarmut, Probleme im Elternhaus, Zugehörigkeit zur Unterschicht u.a.m. Deshalb ist es sinnvoll, sich auf Schwerpunkte zu fokussieren. Die aufgeführten Umsetzungsideen bieten sich für eine chronologische Bearbeitung des Buches an, während dieser die Kinder zu Hause weiterlesen oder man ihnen Zwischenteile, die nicht gemeinsam bearbeitet werden, vorliest. Die Umsetzungsideen reichen von szenischem Spiel, Einfühlungs- und Gestaltungsaufgaben über Gedankenspiele bis hin zum Einsatz von Medien. Die Ideen können auch einzeln aufgegriffen und mit Kindern umgesetzt werden, je nach vorhandenem Zeitrahmen.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Großer, multifunktionaler Raum (Tische, Stühle) mit ausreichend Platz für szenisches Spiel und Aufgaben im Stuhlkreis; Für die Aufgabe „Foto-Fake“ mindestens ein Fotoapparat oder ein Handy mit Kamera. (Foto-)Drucker oder Projektionsmöglichkeit für Fotos: Beamer inkl. Verbindungskabel, PC oder Laptop, Leinwand / Projektionsfläche

Material

- Stifte u.a. auch Eddings, Bunt- und Bleistifte, ggf. Textilfarbstifte oder Textilfarben
- Zettel, weißes DIN A4-Papier
- 1 Säckchen oder Korb zum Einsammeln
- Tesafilm
- DIN A4-Kopien der Vorlage Gedankenspiele (s. Material-Anhang)
- DIN A4-Kopien der Vorlage Geldnot (s. Material-Anhang)
- DIN A4-Kopien der Vorlage Freundschaft (s. Material-Anhang)
- Vorab ankündigen: Jedes Kind soll ein ausgedrucktes Foto von sich mitbringen
- Scheren
- Kleber
- Zeitschriften (z.B. Reiseprospekte)
- Mehrere Kopien folgender Szenen aus *Irgendwo ist immer Süden*:
 - o 1. Szene: S. 28-32 „Vilmer stört“
 - o 2. Szene: S. 68-70 „Inas fantastisches Leben“
 - o 3. Szene: S. 90-93 „Freundinnen“
 - o 4. Szene: S. 136-139 „Wieder gelogen“
 - o 5. Szene: S. 152-157 „Kindisch“
 - o 6. Szene: S. 158-161 „Zur Rede gestellt“
- Klebeband
- 2 verschiedene Schilder (Zettel) mit Beschriftung: Vilmer bzw. Ina
- Flipchartpapier, Tapetenrolle oder Packpapier
- Idealerweise DIN A3-Kopien der T-Shirt-Vorlage (s. Material-Anhang)
- ggf. unbedruckte helle T-Shirts für die Gruppe

Ablauf

Einstieg „Kofferpacken für den Traumurlaub“

Die Gruppe sitzt im Kreis. Der Anleitende beginnt und gibt den Satzanfang „In meinem Traumurlaub ...“ und eine Ergänzung vor, z.B. „In meinem Traumurlaub liege ich an einem Sandstrand unter Palmen.“ Alle wiederholen gemeinsam: „In meinem Traumurlaub liege ich an einem Sandstrand unter Palmen und ...“ dann ist das nächste Kind mit einer Ergänzung an der Reihe, z.B. „... und ich gehe schnorcheln im Meer.“ Dann wiederholen wieder alle gemeinsam: „In meinem Traumurlaub liege ich an einem Sandstrand unter Palmen, gehe schnorcheln im Meer und ...“. Nun ist wieder das nächste Kind an der Reihe. Das Spiel geht so lange, bis alle einmal an der Reihe gewesen sind.

Besonderheit, Tipp

Das Spiel orientiert sich an dem klassischen Spiel „Ich packe in meinen Koffer ...“. Im Originalspiel gibt eine Person nach der anderen vor, was sie in den Koffer legt, nachdem sie alles wiederholt hat, was die Vorredner gesagt haben. Dadurch wird es für alle, die schon an der Reihe waren langweilig und die letzte Person fürchtet sich, weil sie allein alles wiederholen muss. Bei dieser Variante wird die gesamte Gruppe gefordert konzentriert zu bleiben, weil immer alle gemeinsam alles wiederholen und die Person, die gerade an der Reihe ist, nur einen weiteren Aspekt ergänzt. Dadurch bleibt das Spiel für alle lebendig.

Variante

Die Person, die gerade an der Reihe ist, gibt nicht nur einen Begriff, sondern auch eine dazu passende Geste vor. Dann muss die gesamte Gruppe sowohl den Begriff als auch die Geste wiederholen. Das hat den Vorteil, dass man sich die Begriffe leichter merken kann, weil sie mit Bewegung verbunden sind.

Lesestelle: S. 10- 20

Gruppenaufgabe „Lügenkreis“

Ina hat offensichtlich gelogen. Sie wird nicht in den Urlaub fahren, obwohl sie das vor allen behauptet hat. In einem Spiel sollen die Kinder sich mit dem Thema „Lügen“ auseinandersetzen. Dazu sitzen alle im Kreis. Nacheinander erzählt jedes Kind zwei Dinge über sich: eine Lüge und eine wahre Begebenheit. Der Anleitende wiederholt die beiden Aussagen nacheinander und lässt die Kinder jeweils per Handzeichen (Daumen hoch = stimmt / Wahrheit, Daumen runter = stimmt nicht / Lüge) anzeigen, welche Aussage sie glauben und welche nicht. Im Anschluss verrät das Kind was stimmt und was nicht.

Folgenden Fragen kann im Anschluss nachgegangen werden:

- Kann man erkennen, dass jemand lügt?
- Warum lügt man eigentlich?
- Wie fühlt man sich, wenn man gelogen hat?
- Warum hat Ina gelogen?
- Wie kann sie aus dieser Lügengeschichte wieder herauskommen?

Lesestelle: S. 21-24 (bis „... bewahrheitet haben.“)

Aufgabe „3 Wünsche für den Urlaub“

Jedes Kind erhält einen Zettel und einen Stift und notiert darauf drei Wünsche, die in den Sommerferien für Ina in Erfüllung gehen sollen. Dann schreibt es auf die Rückseite deszettels seinen Namen und faltet ihn klein zusammen. Die Zettel werden eingesammelt und aufgehoben. Die Wunsch-Zettel werden bis zum Ende der Buchbearbeitung aufgehoben und dann mit den Kindern gemeinsam gelesen. Ihre Ideen werden mit dem, was tatsächlich in der Geschichte passiert ist, abgeglichen.

Variante

Es ist besonders schön, wenn man die Möglichkeit hat, diese Aufgabe tatsächlich mit einer Gruppe vor den Ferien durchzuführen. Dann würden die Kinder natürlich notieren, was sie sich für ihre eigenen Sommerferien wünschen. Nach den Ferien schaut man dann gemeinsam, welche der Wünsche sich tatsächlich erfüllt haben.

Lesestelle: S. 34 (ab „Mathildes Geburtstag.“) bis S. 40 („Zeit für die Geschenke“)

Gruppenaufgabe „Geschenke ohne Geld“

Ina hat kein Geld für ein Geschenk für Mathilde. Das ist ihr so peinlich, dass sie Mathilde sogar belügt. Die Kinder werden in Kleingruppen aufgeteilt und überlegen, was für Geschenke man jemandem machen kann, die kein Geld kosten. Im Anschluss stellen sich die Kinder gegenseitig ihre Ideen vor.

Lesestelle: S. 94-100

Aufgabe „Gedankenspiele“

Jedes Kind erhält eine Kopie der „Gedankenspiele“ (s. Material-Anhang S. 71) und soll die Gedankenblasen der beiden Protagonisten füllen, unter Berücksichtigung *einer* der folgenden Überlegungen:

- Was geht Ina und Vilmer jetzt wohl durch den Kopf?
- Welche Gedanken haben sie?
- Was denken sie voneinander?
- Wie stellen sie sich den Süden vor?
- Was glauben sie, wird noch passieren?

Die Bilder können im Anschluss aufgehängt und von den Kindern wie bei einer Ausstellung angeschaut werden.

Lesestelle: S. 101- 110

Gruppenaufgabe „Geldnot“

Ina und Vilmer leben in ärmlichen Verhältnissen: ihre Eltern sind arbeitslos, sie können nicht in Urlaub fahren, sie leben in einem Viertel, das von anderen als „Slum“ angesehen wird, etc. Deshalb können sie auch nicht einfach Dinge für ihr Süden-Paradies kaufen, sondern müssen kreativ werden, um Dinge dafür zu bekommen.

Die Kinder werden in Kleingruppen aufgeteilt, zu zweit oder zu dritt, je nach Gruppengröße. Es gibt neun Situationen, in denen Geld benötigt wird. Jede Kleingruppe erhält eine dieser Situationen aus der Vorlage „Geldnot“ (s. Material-Anhang S. 72). Jede Gruppe soll sich überlegen, wie sich „ihre“ Situation auflösen lässt. Sie kann ihre Idee als kurze Theaterszene aufführen, als Geschichte aufschreiben oder einfach nur erzählen.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

In dieser Aufgabe geht es darum, die Kinder an das Thema Geldnot heranzuführen. Sie sollen sich in unterschiedliche Situationen hineindenken und dabei erleben, wie es sich anfühlt, wenn Geld für existenzielle Dinge, wie Essen, Kleidung etc. fehlt. Vor allem soll ihnen der Unterschied bewusst werden zwischen notwendigen Bedürfnissen und unnötigen Wünschen. Durch die konkreten Beispiele wird der Fokus auf hypothetische Situationen gelenkt, weg von Kindern der Gruppe, die möglicherweise tatsächlich von Armut betroffen sind und sich deswegen schämen.

Ergänzende Medienempfehlung

- Kinderarmut in Deutschland – logo! erklärt – zdf tivi:
<https://www.youtube.com/watch?v=xfO0G99oQwI>

Lesestelle: S. 125-129

Gruppenaufgabe „Freundschaft“

Die drei Seiten der Vorlage „Freundschaft“ (s. Material-Anhang S. 73-75) werden mehrfach kopiert. Jedes dritte Kind erhält einen Zettel und ergänzt den Satz mit seinen Gedanken. Dann gibt es seinen Zettel nach rechts oder links weiter. Die Richtung, in welche die Zettel weitergegeben werden sollen, wird vorher festgelegt. Wenn alle Kinder einmal auf allen Zetteln etwas notiert haben, werden die Ergebnisse vorgelesen.

Lesestelle: S. 140-145

Aufgabe „Foto-Fake“

Ina und Vilmer haben ein Foto von Ina an einem Sandstrand mit Palmen nachgestellt. Dabei stand Ina tatsächlich nur vor einer Fototapete. Diese Idee, Fotos zu faken, wird hier aufgegriffen. Dazu benötigt jedes Kind ein ausgedrucktes Foto von sich. Die Figur wird ausgeschnitten. Jetzt können die Kinder in Zeitschriften nach geeigneten Hintergründen suchen. Die Figur wird dann auf den ausgewählten Hintergrund gelegt und abfotografiert. Die auf diese Art und Weise entstandenen Fotos können im Anschluss ausgedruckt werden. Die Kinder können dann zu dem Foto einen Phantasiebericht von ihrem Traumurlaub schreiben.



Zwei „Foto-Fake“-Beispiele, © Bettina Huhn

Variante

Originelle Fotos entstehen auch, wenn man die Mini-Figur an Orten in der realen Umgebung (z.B. auf dem Spielplatz, in einer Grünpflanze, neben der Butterbrotdose) fotografiert. Durch

die Veränderung der Größenverhältnisse wird die Normalität verzerrt abgebildet: der Mini-Mensch im Riesenreich.



Beispiele: „Foto-Fake“ im Riesenreich, © Bettina Huhn

Anmerkung, Tipp

Diese Aufgabe kann auch genutzt werden, um mit Kindern das Thema Medien und den kritischen Umgang mit Medien zu thematisieren. Die hergestellten Fotos dokumentieren wie schnell sich Bilder fälschen lassen. Sie können dazu beitragen, die Kinder dafür zu sensibilisieren, nicht alles zu glauben, was sie in den Medien sehen.

Gruppenaufgabe „Es geht auch anders“

Die Kinder werden in Kleingruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine Szene aus dem Buch (Szenenauswahl s. Material obenstehend, S. 30). Jede Gruppe soll sich ihre Szene durchlesen und diese nachspielen. Dann überlegen die Kinder in den Kleingruppen gemeinsam, ab welchem Punkt sich die Szene so weiterentwickelt hat, dass jemand belogen oder verletzt wurde, sie ins Negative gekippt ist. Ab diesem Moment entwickeln sie nun eine Szene mit einem positiveren Verlauf und / oder ein Happy End. Im Anschluss spielen sich die Kleingruppen beide Szenen, erst die Originalszene und dann die positiv veränderte Szene, vor.

Anmerkung, Erfahrungswerte, Tipps

Bei der gemeinsamen Auswertung ist es wichtig zu besprechen, warum sich die Figuren im Buch so verhalten wie sie es tun. Von welchen Zwängen, Wünschen, Bedürfnissen werden sie getrieben? Diese Aufgabe zielt darauf ab, den Kindern deutlich zu machen, dass es auch in ihrem Leben i.d.R. in jeder Situation verschiedene Möglichkeiten gibt, zu handeln, und es wichtig ist, sich das bewusst zu machen. Deshalb sollten die alternativen Handlungsmöglichkeiten besonders herausgestellt werden. Vielleicht fallen ihnen gemeinsam noch weitere Möglichkeiten ein, die Szenen fortzuführen.

Lesestelle: S. 162-168

Gruppenaufgabe „Stellvertreterspiel“

Die Gruppe setzt sich so in einen Halbkreis, dass eine Art Bühne entsteht. Auf die „Bühne“ werden zwei Stühle gestellt. Beide Stühle werden mit einem Schild versehen: Auf dem einen steht „Ina“ auf dem anderen steht „Vilmer“.

Auf jedem der beiden Bühnenstühle nimmt ein Kind Platz und fühlt sich in die entsprechende Figur ein: Es nimmt eine Haltung ein, die zu der eben gelesenen Szene passt und sagt das, was die Figur gerade denken könnte. Das kann ein Satz an die andere Figur sein oder einfach nur die Äußerung der Gefühle, welche die Figur gerade durchlebt. Danach gehen die

beiden Kinder wieder von der „Bühne“ und die nächsten Kinder nehmen Platz. Sobald keinem mehr etwas einfällt, wird das Dargestellte gemeinsam reflektiert:

- Was habt ihr dabei erlebt?
- Wie geht es Ina und Vilmer?
- Was sollte jetzt als nächstes passieren?

Anmerkung, Erfahrungswerte, Tipps

Diese Übung fördert das Einfühlen in Situationen und Figuren und ermöglicht das tiefere Verständnis von szenischen Inhalten. Am Anfang kann die Übung die Kinder irritieren, weil sie nicht wissen, was von ihnen erwartet wird. Deshalb ist es hilfreich, wenn der Anleitende die Übung zunächst alleine oder mit einem Kind vormacht.

Lesestelle: S. 194-205

Gruppenaufgabe „Entschuldigung tun“

Die Kinder werden in Kleingruppen aufgeteilt. Jede Kleingruppe erhält einen großen Bogen Papier (Packpapier o.ä.) und Eddings und soll gemeinsam Ideen entwickeln wie Ina „Entschuldigung **tun**“ kann. Was unterscheidet „Entschuldigung **tun**“ von einer einfachen Entschuldigung? Ihre Ideen notieren die Kinder auf dem Plakat. Die Plakate werden im Anschluss aufgehängt und vorgestellt. Dann hat jedes Kind die Möglichkeit mit einem Edding hinter der Idee einen Strich einzuzichnen, die ihm am besten gefällt. Welche Idee gewinnt? Danach bietet es sich an, Inas Idee vorzulesen.

Lesestelle: S. 218-226 (folgende Seiten werden ausgelassen: S. 220f bis „... Norwegenrekord qualifiziert.“)

Aufgabe „Statement-T-Shirt gestalten“

Ina hat ein T-Shirt bedrucken lassen, um bei Vilmer „Entschuldigung zu tun“. Als sie es in der Schule trägt, gibt sie ein für alle sichtbares Statement ab. Die Kinder sollen nun ebenfalls ein T-Shirt gestalten. Dafür erhält jedes Kind eine T-Shirt-Vorlage (s. Material-Anhang S. 76f), entweder nur die Vorderseite eines T-Shirts oder Vorder- und Rückseite. Die Vorlage kann auch vergrößert kopiert werden.

Jedes Kind soll überlegen, was es schon immer mal allen sagen wollte, wozu es aber vielleicht bisher noch keinen Mut hatte.

Variante

Die Kinder bringen ein unbedrucktes, helles T-Shirt von zu Hause mit oder erhalten ein unbedrucktes, helles T-Shirt, das sie dann mit Textilfarbstiften oder Textilfarbe gestalten können. Die bemalten T-Shirts zum Abschluss der Buchbearbeitung zu tragen, verbindet die Gruppenmitglieder und stärkt das Gemeinschaftsgefühl.

Lesestelle: S. 220f bis „... Norwegenrekord qualifiziert.“

Aufgabe „Auflösung der 3 Wünsche für den Urlaub“

Jedes Kind zieht einen der Wunschzettel aus dem Korb, die sie zu Beginn der Buchbearbeitung geschrieben haben und liest ihn vor. Im Anschluss überlegen alle gemeinsam, welche der genannten Wünsche in Bezug auf das Buch für Ina in Erfüllung gegangen sind und welche nicht. Lagen sie mit ihren Ideen richtig?

Adresse unbekannt

Nominierung in der Sparte Kinderbuch



Susin Nielsen

Adresse unbekannt

Aus dem Englischen von Anja Herre

Urachhaus

ISBN 978-3-8251-5226-0

18,00 € (D), 18,50 € (A)

Ab 11

Jurybegründung der Kritikerjury

Felix lebt allein mit seiner Mutter Astrid und das wird zunehmend schwieriger, nicht nur wegen ihrer depressiven Schübe. Weil Astrid die Miete nicht mehr aufbringen konnte, haben sie ihre Wohnung verloren und hausen in einem alten Campingbus. Längst ist das kein ultimativer Sommerurlaub mehr, denn immer sitzt ihnen die Angst im Nacken, dass alles auffliegt. Die Abwärtsspirale in die Obdachlosigkeit wird aus Felix' Sicht in der Rückschau so erschütternd wie glaubwürdig geschildert. Der ständige Hunger, die Suche nach Duschmöglichkeiten und die Verstrickung in Lügen zeigen, welche Herausforderungen dieses Leben täglich mit sich bringt. Trost für Felix sind seine Rennmaus, eine Quizshow und seine Freunde, die selbst dann zu ihm halten, als das mühsam errichtete Lügengebäude tatsächlich einstürzt.

In der Übersetzung von Anja Herre führt der Ich-Erzähler eindringlich seine Überlebensstrategien zwischen Verzweiflung und Hoffnung vor Augen. Mit Witz und Situationskomik werden die Ereignisse sensibel ausbalanciert. Die aufgebaute Spannung geht nicht auf Kosten des brisanten Themas. Besonders gelungen ist, wie Felix und seine Mutter als Personen aus der Mitte der Gesellschaft sichtbar werden, deren Ängste, Sorgen und Wünsche für jeden nachvollziehbar sind.

Susin Nielsen,

geboren 1964, hat zahlreiche Kinder- und Jugendbücher geschrieben, die in viele Sprachen übersetzt wurden. Sie lebt mit ihrer Familie und zwei frechen Katzen in Vancouver / Kanada.

Anja Herre,

geboren 1979 in Thüringen, übersetzt, lektoriert und schreibt seit 2009 in Stuttgart und auf Reisen. *Adresse unbekannt* hat sie in Tadschikistan übersetzt, wo sie zu Beginn der Corona-Krise strandete.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Kinder und Jugendliche ab 11 Jahren

Idealer Zeitrahmen: Baukastenmodule, ab 90 Minuten

Ideale Teilnehmerzahl: mindestens 10 Teilnehmer bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Adresse unbekannt ist in seiner Realitätsnähe sehr anrührend. Es geht um die Themen Obdachlosigkeit und Armut, die damit verbundene Scham und ggfs. Schuld. Daneben ist es ein hoffnungsvolles Buch, in dem die Kraft der Liebe zwischen Eltern und Kindern und von Freundschaft spürbar wird. Die Themen Obdachlosigkeit, finanzielle Sorgen und psychische Erkrankungen von Eltern sind komplex, daher empfiehlt es sich, die Auswahl der Module des vorliegenden Konzepts zielgruppengerecht zu wählen.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Großer, multifunktionaler Raum (Tische, 10-15 Stühle) mit ausreichend Platz für szenisches Spiel und Aufgaben im Stuhlkreis

Material

- Weißes DIN A4-Papier, Zettel
- Bleistifte, Buntstifte
- Scheren
- Stoppuhr
- Klebestreifen, Kreppband, Klebeband (für Bodenmarkierungen)
- 1 Ausdruck der Quiz-Fragen inkl. Lösungen für den Spielleiter (s. Material-Anhang)
- DIN A4-Kopien der Blanko-Postkarten-Vorlage (s. Material-Anhang)
- Schuhkarton mit Deckel und Schlitz als Briefkasten
- Etwa 1,5 Klassensätze DIN A4-Kopien der 24-Stunden-Uhr (s. Material-Anhang)
- DIN A4-Kopien der Malvorlage des Busses (s. Material-Anhang)
- 1 Klassensatz von *Adresse unbekannt* oder Kopien der entsprechenden Lesestellen
- Ggf. Schuhkartons oder Pappkartons für alle Teilnehmenden für den Bau eines Busses (= Variante!)
- Ausdrucke der 5 Lügen-Kategorien pro Kleingruppe (s. Material-Anhang)
- 1 Ausdruck der Fragen zur Aufgabe „Zur Hilfe! Schritt für Schritt“ für den Spielleiter (s. Material-Anhang)
- Kopien der Vorlage Freundschaft ist ... (s. Material-Anhang)
- Kopien der Vorlage Die Freundschaft mit dir ... (s. Material-Anhang)
- Mehrere Becher
- Vorbereitete Geldscheine, insgesamt 25.000 \$ (s. Material-Anhang)
- Blanko-Postkarten (erhältlich in einer Postfiliale)

Ablauf

Einstieg

Einzelaufgabe: Ding-Dong! – Deine Klingel mit Schild & Ton

Jedes Kind bzw. jeder Jugendliche gestaltet ein Klingelschild für seine Haustür. Die Teilnehmenden sollen kreativ beim Design des Schildes sein, aber auch bei der Ausgestaltung des Namens darauf. Darüber hinaus überlegen sie sich einen gängigen Tür-Klingelton oder erfinden einen Tür-Klingelton, den sie immer schon einmal haben wollten. Im

Anschluss stellen sie sich die Schilder und Töne vor. Diese Vorarbeit wird zum Anlass genommen, ein Gespräch zu folgenden Fragestellungen einzuleiten:

- Was verbindest du mit der Haustür?
- Was verbindest du mit dem Klingelschild?
- Was verbindest du mit der Klingel?
- Hattest du schon mehrere Tür-Klingeltöne? Warum?
- Bist du schon einmal umgezogen? Wie oft?
- Was bedeutet ein Wohnungswechsel für dich? Was verändert sich dadurch?

Tandemaufgabe „Adresse unbekannt – Eine Postadresse, wozu?“

Die Teilnehmenden bilden Zweierteams. Jede Person erhält eine Blanko-Postkarte mit dem Titel *Adresse unbekannt* (s. Material-Anhang S. 78) und füllt sie mit ihrer eigenen Adresse aus: Vor- und Nachname, Straße und Hausnummer, PLZ und Ort, ggf. Land. Nun tauschen die Tandempartner ihre Karten untereinander. Auf die Ansichtsseite der erhaltenen Postkarte notieren sie ihre Assoziationen zum Wort „Adresse“, z.B. Zuhause, Wohnsitz, Erreichbarkeit usw. Wenn sie ihre Assoziationen notiert haben, werfen sie die Postkarte in einen „Briefkasten“ (Schuh-Karton).

Anchlussaufgabe in der Gesamtgruppe zum Thema „Eine Postadresse, wozu?“

Die Teilnehmenden bilden einen Kreis. Eine Person wird Postbote und verteilt die Postkarten aus dem Briefkasten an die entsprechenden Empfängerinnen und Empfänger. Diese lesen die Assoziationen zu dem Wort „Adresse“ auf der Karte. Im Anschluss kann eine Diskussion im Plenum geführt werden: Viel Post wird heute elektronisch, d.h. per E-Mail verschickt. Dennoch ist unsere Meldeadresse nicht digital, sondern unserer Wohnung / unserem Haus zugeordnet. Die Teilnehmenden diskutieren zu folgenden Fragen:

- Warum ist das so?
- Was hat die Adresse mit dem Leben zu tun?
- Was bedeutet es, eine Adresse zu haben?
- Wo gibst du die Adresse an? Wann zuletzt?
- Was bedeutet: „Das ist eine gute Adresse“?

Anschließend überlegen die Teilnehmenden gemeinsam, worum es in einem Buch mit dem Titel *Adresse unbekannt* gehen kann.

Einführung in das Buch: Felix' Leben – gute Seiten

Der Anleitende erzählt von Felix: Felix ist 12 Jahre. Er lebt in Vancouver. In Kanada. Am Meer. Felix hat ein besonderes Talent: Er kann sich Fakten leicht merken! Seine Lieblings-Quiz-Sendung heißt *Wer, Was, Wo, Wann*. Nach den Sommerferien geht er auf eine neue Schule mit dem Schwerpunkt Französisch. Felix freut sich sehr auf die Schule. Am 1. Schultag, trifft er einen alten Freund, Dylan, in der Schule wieder und die beiden teilen, wie früher, sofort wieder denselben Humor und haben viel Spaß. Eine Mitschülerin von Felix ist etwas neunmalklug, sie schreiben zusammen für die Schülerzeitung. Felix' Artikel kommt super an! Felix' Mutter jobbt in einem Café. Nach der Schule kann er dort essen und Kakao trinken. Seine Mutter sagt, der Tag von Felix' Geburt sei „der schönste Tag“ in ihrem Leben gewesen. Er hat einen Talisman, den hat ihm seine Oma geschenkt, damit er ihm Glück bringt. Felix übernachtet manchmal bei seinem Freund Dylan, dann spielen sie viele Spiele, gucken seine Lieblingsquizsendung, in der Felix jede Frage vor den Kandidaten beantworten kann und haben jede Menge Spaß. Eines Tages erfahren sie, dass es eine Juniorausgabe der Quiz-Sendung geben soll, für die sich Jugendliche ab sofort bewerben können. Felix bewirbt sich und erhält eine Einladung zum Auswahlverfahren. Ab sofort helfen ihm alle dabei, für die Show zu lernen, sogar sein Französischlehrer. Gut vorbereitet stellt Felix am Tag der Show den Wecker ... Es geht um 25.000 kanadische Dollar!

Gruppenaufgabe „Felix-Superbrain – Quiz-Fragen aus *Wer, Was, Wo, Wann*“

Felix nimmt Informationen auf wie ein Schwamm. Wie schlägt sich die Gruppe? Die Spielleitung teilt sie in zwei Teams ein, die gegeneinander in Wettbewerb treten. Mögliche Quiz-Fragen finden sich im Material-Anhang (S. 79). Spielverlauf: Eine Frage wird laut

vorgelesen und wer aus den Teams zuerst „Ich weiß es!“ ruft, gibt die Antwort und macht einen Punkt für das Team. So lange, bis alle Fragen beantwortet wurden. Wenn eine Frage falsch beantwortet wird, hat die andere Gruppe die Chance, sich den Punkt durch die richtige Antwort zu sichern. Am Ende wird die Siegergruppe festgestellt.

Einzelaufgabe: Felix' 24-Stunden-Uhr „Gute Zeiten“

Wie könnten 24 Stunden im Leben von Felix aussehen? Die Teilnehmenden schreiben jeweils beispielhaft einen Tagesablauf von Felix in eine 24-Stunden-Uhr (Kopiervorlage s. Material-Anhang S. 80), die sie individuell gestalten können. Sie können dabei verschiedene Farben nutzen, z.B. für Tag und Nacht, für Hobbies und Schule, für Familie und Aktivitäten im Freundeskreis. Sie können den Innenkreis als Nacht und den Außenkreis als Tag definieren. Sie tragen alle Alltags-To-Dos von Felix inkl. Schulzeiten, Hausarbeiten, Zeit für Hobbies, Freunde und Familie in die Uhr ein. Wenn sie die Uhr gestaltet haben, behalten zunächst alle die 24-Stunden-Uhr. In der Aufgabe „August-November – Improvisation leben“ wird sie wieder verwendet und dort szenisch ins Spiel gebracht.

Variante: Die Teilnehmenden füllen die 24-Stunden-Uhr einmal für ihr eigenes Leben aus.

Überleitung: Felix' Leben – schlechte Seiten

Der Anleitende leitet zur ersten Lesestelle über und erklärt: Felix' Leben hat natürlich nicht nur gute Zeiten und Seiten. Die schlechte Seite ist, dass er etwas verheimlicht. Vor seinen Freunden. Vor seinem Lehrer. Sogar vor seinem Vater: Er ist OfW, was soviel heißt wie OHNE FESTEN WOHNSTITZ. Er lebt mit seiner Mutter in einem VW-Bus mit der Ausstattung Westfalia von 1977. Zuerst dachten sie, sie würden in dem Bus nur die Ferien verbringen und hätten nach dem Sommer wieder eine eigene Wohnung. Aber das klappte aus verschiedenen Gründen nicht. Warum? Das kam so:

Lesestelle: Die Gruppe liest gemeinsam S. 13-25 (Kapitel „Eine kurze Geschichte unserer Wohnsitze“).

Einzelaufgabe „Die Dinge meines Lebens“

Jeder notiert auf ein Blatt Papier alle Dinge, die sie oder er im Leben nutzt und braucht und die wichtig sind. Hierfür gibt die Spielleitung einen Zeitrahmen von 3 Minuten vor. Die Zeit läuft! Der Anleitende stellt im Anschluss die Frage: Wenn du Deine Sachen reduzieren müsstest, wie würdest du vorgehen? Nach einem Gespräch im Plenum lesen die Teilnehmenden nach, wie Felix und seine Mutter vorgehen.

Lesestelle: S. 29-32

Die Teilnehmenden halten das Vorgehen der beiden Figuren im Buch fest. Felix und seine Mutter wählen aus allen Dingen Folgende aus:

1. Dinge, die du jeden Tag benutzt
2. Dinge, von denen du meinst, dass du ohne sie nicht leben kannst.

Einzelaufgabe „Die Dinge meines Lebens im Bus“

Nun erhält jeder Teilnehmende ein Blatt Papier mit einer Malvorlage eines VW-Busses (s. Material-Anhang S. 81) und hat 3 Minuten Zeit, um alles in den Bus zu schreiben, was er oder sie braucht, mitnehmen würde und mitnehmen könnte für ein Leben im Bus.

Anschließend vergleichen alle im Plenum, wie sie sich entschieden haben. Was würden sie vermissen?

Gruppenaufgabe: „August-November – Improvisation leben“

Die Teilnehmenden empfinden in dieser Übung das monatelange Leben von Felix mit seiner Mutter im VW-Bus, Baujahr 1977, Ausstattung: Westfalia nach. Die Spielleitung baut mit den Teilnehmenden im Raum auf einer Fläche von ca. 5 x 2,5 Metern mit 10-15 Stühlen einen „Bus“ (alternativ Klebeband auf dem Boden) auf; Beschreibung im Buch, S. 29. Sie legen vorne und hinten fest, definieren den Raum zum Fahren und den Raum zum Wohnen. Was

wird benötigt? Wo ist eine Küche? Wo ist der Platz zum Essen? Für die Hausarbeiten? Zum Schlafen? Wenn alles fertig ist, nehmen die Teilnehmenden die in der Aufgabe „Gute Zeiten“ erstellte 24-Stunden-Uhr von Felix zur Hand. Hieraus wählen sie Tätigkeiten aus, die sie spontan szenisch in dem engen Raum des Busses im Rollenspiel „Mutter und Sohn – Alltagsszenen im Bus“ improvisieren. Das kann das gemeinsame Frühstück sein, für das das Bett zuerst zu einer Sitzgelegenheit umgebaut werden muss. Das kann das „Gute Nacht“-Sagen, z.B. Rücken an Rücken, sein oder auch parallele Tätigkeiten, wie z.B. Kochen und Hausaufgaben. Wie sieht es im Bus für Felix und seine Freunde aus? Kann er sie hier empfangen?

Der szenischen Improvisation schließt sich eine kurze Diskussion an über die Fragen:

- Womit hättest Du in der Situation Probleme?
- Was würde in dieser Situation aus Deinem eigenen Leben unmöglich funktionieren?
- Worauf müsstest Du verzichten?
- Worauf muss Felix verzichten?

Variante 1

Ergänzend zum Tagesablauf können auch die Jahreszeiten berücksichtigt werden:

- Wie sieht das Leben im Bus in den verschiedenen Jahreszeiten aus?
- Was ist im Sommer draußen möglich?
- Was verändert sich in der Winterzeit?

Variante 2

Die Teilnehmenden bekommen einen Schuhkarton, den sie mit Pappe und Papier zum Bus ausbauen und mit ihren Gegenständen einrichten (gebastelt, gezeichnet oder auf einzelnen Zettelchen notiert). In Form einer kleinen Galerie stellen sie ihre Busse aus.

Tandemaufgabe: Felix' 24-Stunden-Uhr – „Leben im Bus“

Der Anleitende teilt den Teilnehmenden weitere Informationen zu Felix' Leben mit: Felix möchte nicht, dass jemand erfährt, dass er in einem Bus leben muss, weil seine Mutter nicht möchte, dass es jemand erfährt. Er versucht, nach außen alles so aussehen zu lassen, als wohne er in einer Wohnung. Dabei muss er sich in öffentlichen Toiletten waschen oder im Gemeindezentrum duschen. Er hat immer neue Wege zur Schule und er muss aufpassen, dass niemand erfährt oder sieht, wo und wie er und seine Mutter wohnen müssen. Er trägt häufig dieselben Klamotten und manchmal kann man es auch riechen.

Die Teilnehmenden bilden Tandems und füllen die 24-Stunden-Uhr dieses Mal für Felix' Leben im Bus aus. Zu zweit diskutieren sie:

- Was verändert sich im Vergleich mit der ersten 24-Stunden-Uhr, die zu den guten Seiten in Felix' Leben erstellt wurde?
- Was vermisst Felix wohl am meisten?
- Wie entwickeln sich seine Freundschaften?
- Felix kann seine Freunde nicht zu sich einladen. Darunter leidet er sehr! Wie erklärt er ihnen das glaubwürdig?

Im Anschluss findet hierzu ein kurzer Austausch im Plenum statt.

Lesestelle: S. 37-40

Kleingruppenarbeit „Lügen aller Art“ – in Szene gesetzt

Einleitung: Felix Mutter hat eine ganz eigene Art, durchs Leben zu gehen. Sie hatte es nicht immer leicht und hat sich eine Überlebensstrategie angeeignet, für die sie viel schauspielerisches Talent an den Tag legt. Felix beschreibt sie im „Ratgeber für Lügen aller Art“ (S. 37ff). Er listet fünf Lügen-Kategorien auf (s. Material-Anhang S. 82). Die Teilnehmenden bilden kleine Teams. Jedes Team überlegt sich eine Situation im Leben von Felix und seiner Mutter, in der eine Lüge notwendig sein könnte, um das Geheimnis vom Leben im Bus zu wahren (Inspiration bieten die 24-Stunden-Uhren zum Leben im Bus.). Dafür wird auch noch die o.g. Kopiervorlage zur Aufzählung der fünf Lügen-Kategorien an

die Teams verteilt. Zur von ihnen gewählten Situation erarbeiten die Teams jeweils eine Szene und legen für diese die „Lügen-Kategorie“ fest. Sie sprechen die Situation durch, verteilen die Rollen und proben die Szene. Schließlich stellen sich alle Teams ihre Szenen gegenseitig vor und die Teilnehmenden überlegen im Anschluss an jede Szene, um welche Kategorie von Lüge es sich handelt.

Gruppenarbeit in Zweier-Teams „Blödes Geheimnis“ – Zur Hilfe! Schritt für Schritt

Einleitung: Manchmal brauchen wir dringend Hilfe. Aber manchmal tun wir uns auch schwer, um Hilfe zu bitten, weil wir uns vielleicht nicht trauen, aus Scham oder weil wir jemandem versprochen haben, nichts zu „verraten“. So geht es auch Felix, der seiner Mutter versprochen hat, niemandem zu sagen, dass sie in einem Bus leben. Sie sagt: Es ist nur vorübergehend. Doch nach vier Monaten glaubt Felix ihr nicht mehr. Er möchte sich jemandem anvertrauen, weil es im Bus mittlerweile sehr kalt ist und er gerne etwas Privatsphäre und ein eigenes Klo hätte. Die Teilnehmenden bilden Paare. Im Raum werden mit Klebestreifen gegenüberliegend zwei Linien gezogen. Der Raum zwischen den Linien wird mit 6 Punkten markiert (Klebeband-Kreuze). Die Paare stellen sich einander gegenüber an den Linien auf, so dass zwischen ihnen die 6 Punkte liegen. Nun werden ihnen Fragen gestellt (s. Material-Anhang S. 83). Wenn sie eine Frage mit „Ja“ beantworten, können sie einen Punkt vorgehen, bis sie sich als Paare an einem Punkt treffen. Wenn nicht, bleibt die Person stehen. Wenn sich die Paare auf einem Punkt treffen, können sie sich über folgende Fragen austauschen:

- Welche Entscheidung ist dir besonders leicht gefallen?
- Bei welcher Frage warst du dir nicht sicher?



Illustration zur Spielvorbereitung von „Blödes Geheimnis“ – Zur Hilfe! Schritt für Schritt

Erweiterung

Sollte das Spiel mit sechs markierten Punkten zu schnell vorbei sein, kann die Spielleitung auch noch mehr Fragen vorbereiten und es können mehrere Runden mit unterschiedlichen Paarungen gespielt werden.

Tandemaufgabe: „Die Kunst, sich Hilfe zu holen“

Die Zweier-Teams können wechseln oder auch in der obigen Konstellation bleiben. Sie gestalten gemeinsam ein plastisches Kunstwerk mit dem Titel „HILFE!“. Zum Gestalten können sie spontan alle Materialien nutzen, die sie im Raum finden oder in ihren Taschen dabei haben. Damit die Kinder ganz kreativ sein können, bleibt die Aufgabenstellung ungenau. Wenn alle fertig sind, stellen sich die Tandems ihre Kunstwerke mit dem Titel „HILFE!“ gegenseitig vor.

Einzelaufgabe „Freundschaft ist ... einfach unbezahlbar“

Ob die Freunde von Felix auch seine Freunde bleiben, wenn sie erfahren, wie er sie belogen hat? Was macht Freundschaft aus? Die Teilnehmenden erhalten ein Blatt mit dem Satzanfang „Freundschaft ist ...“ (s. Material-Anhang S. 84), den sie (gerne auch mit bildhaften Vergleichen) ergänzen können.

Zum Beispiel:

- Freundschaft ist ... sich die Wahrheit zu sagen.
- Freundschaft ist ... ein Geheimnis zu teilen.

- Freundschaft ist ... wie ein Ventil, das einem hilft, mal Dampf abzulassen.
- Freundschaft ist ... ein Kissen, in das man sicher fällt.

Variante

Die Teilnehmenden bekommen die Möglichkeit, eine Freundin oder einen Freund direkt zu adressieren. Sie erhalten eine Kopie der Sprechblasenvorlage mit dem Satz „Eine Freundschaft mit dir ist wie ...“ (s. Material-Anhang S. 73-75). Sie zeichnen ein Bild zu einem (bildhaften) Vergleich, schreiben ihren Satz dazu und überreichen dieses Bild inkl. Text einer Freundin / einem Freund.

Diskussionsrunde im Anschluss an die Einzelaufgabe

- Kann Felix ein guter Freund sein, wenn er seine Freunde anlügt?
- Wie könnten die Freunde reagieren, wenn sie die Wahrheit erfahren?
- Wann kommt Freundschaft an ihre Grenzen?

Gruppenaufgabe „25.000 Dollar!“

Felix' Geschichte geht weiter. Schafft Felix es schließlich, die 25.000 Dollar zu gewinnen? Was könnte Felix mit 25.000 Dollar (= ca. 17.000 Euro) in seiner Situation anfangen?

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Der Anleitende legt vorbereitete Geldscheine im Wert von 25.000 CAD (s. Material-Anhang S. 86-88)) in die Mitte. Die Spielleitung stellt einige Becher in einer Reihe auf. Die Gruppe überlegt gemeinsam, wofür Felix Geld gebrauchen könnte, und legt vor jeden Becher einen entsprechenden Zettel (z.B. Essen, Kleidung, Wohnen o.ä.). Nun wird darüber gesprochen, welche Beträge auf die Becher verteilt werden und das Geld schließlich auf die Becher verteilt. Am Ende bespricht die Gruppe gemeinsam:

- Wofür wird Geld ausgegeben? Wie viel?
- Bleibt noch etwas von dem Geld übrig?
- Überrascht euch das Ergebnis?
- Seid ihr immer einer Meinung, wofür Felix Geld ausgeben muss?

Lesestelle: Um zu erfahren, wie die guten und die schlechten Seiten im Leben von Felix weitergehen, empfiehlt es sich, das Buch bspw. als Klassenlektüre bzw. allein zu Ende zu lesen (S. 219 bis Ende). Alternativ kann der Anleitende den Ausgang des Buches auch erzählen. Je nachdem wie viel Zeit bleibt.

Einzelaufgabe: „Adresse unbekannt - Eine Buchempfehlung per Post“

Die Teilnehmenden erhalten jeweils eine Blanko-Postkarte. Sie überlegen sich eine Person, der sie das Buch *Adresse unbekannt* gerne empfehlen möchten und schreiben deren Namen und die Adresse auf die Karte. Auf die Ansichtsseite schreiben sie den Titel des Buches und einige Gründe, warum sie das Buch für lesenswert halten. Schließlich frankieren sie die Karte (innerhalb Deutschlands mit 0,60 Euro) und werfen sie in einen Briefkasten.

Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen

- Im Anhang des Buches gibt weiterführende Diskussionsangebote (S. 281f)
- Deutschlandfunk Kultur, Beitrag über wohnungslose Familien:
https://www.deutschlandfunkkultur.de/wohnungslose-familien-inzwischen-kann-es-jeden-treffen.976.de.html?dram:article_id=466207
- Deutschlandradio Kultur, zughöriger Podcast zum Thema Wohnungslose Familien:
https://ondemand-mp3.dradio.de/file/dradio/2019/12/23/wohnungslose_familien_inzwischen_kann_es_jeden_treffen_drk_20191223_1930_3aa3f6e1.mp3
- Mehr zum Thema Obdachlosigkeit: <https://de.wikipedia.org/wiki/Obdachlosigkeit>
- Zum Thema Kinder psychisch kranker Eltern: <https://www.fruehehilfen.de/grundlagen-und-fachthemen/fachthemen/kinder-psychisch-kranker-eltern/>
- Das Buch gibt Tipps (S. 279), bei wem und wo man sich in prekären Situationen Hilfe holen könnte:
 - o <https://offroadkids.de>

- <https://www.drk.de/hilfe-in-deutschland/existenzsichernde-hilfe/wohnungslosigkeit/>
- <https://www.asb.de/unsere-angebote/obdachlosenhilfe>
- <https://www.igfm.de/hilfe-fuer-obdachlose/>
- <https://www.nummergegenkummer.de>
- Definition „Wohnung“: https://www.gesetze-im-internet.de/bmg/_20.html
Laut Bundesmeldegesetz (BMG) wird in § 20 der Begriff der Wohnung so definiert:
„Wohnung im Sinne dieses Gesetzes ist jeder umschlossene Raum, der zum Wohnen oder Schlafen benutzt wird. Als Wohnung gilt auch die Unterkunft an Bord eines Schiffes der Marine. Wohnwagen und Wohnschiffe sind nur dann als Wohnungen anzusehen, wenn sie nicht oder nur gelegentlich fortbewegt werden.“

Material-Anhang

- *Alfie und der Clownfisch* – [Link zum Bilderbuchkino ohne Text \(PDF\)](#)
- *Alfie und der Clownfisch* – [Link zum Bilderbuchkino mit Animation + erzähltem Text \(Video\)](#)
- *Alfie und der Clownfisch* – [Kopiervorlage Bildergeschichte zum Ausfüllen](#)
- *Alfie und der Clownfisch* – [Bildvorlagen zum Einfühlen](#)
- *Alfie und der Clownfisch* – Kopiervorlage Gefühlskreise
- *Alfie und der Clownfisch* – Kopiervorlage Malvorlagen
- *Alfie und der Clownfisch* – Kopiervorlage Mutproben
- *Alfie und der Clownfisch* – Kopiervorlage Sonnen- und Wolkengefühle
- *Alfie und der Clownfisch* – Kopiervorlage Clownfisch
- *Das wahre Leben der Bauernhoftiere* – Kopiervorlage Stellt euch mal vor
- *Das wahre Leben der Bauernhoftiere* – Kopiervorlage Blanko-Puzzle
- *Das wahre Leben der Bauernhoftiere* – Kopiervorlagen [Schweine-, Rinder- + Hühner-Puzzle](#)
- *Das wahre Leben der Bauernhoftiere* – Kopiervorlage [Fragen- & Aktions-Wand](#)
- *Das wahre Leben der Bauernhoftiere* – Kopiervorlage 12 Fragen und Aktionen
- *Das wahre Leben der Bauernhoftiere* – Kopiervorlage kleingedrucktes
- *100 Kinder* – [Link zur PDF-Präsentation](#)
- *100 Kinder* – Kopiervorlage Steckbrief
- *100 Kinder* – Kopiervorlage Weltkarte
- *100 Kinder* – Kopiervorlage Symbole Weltreligionen
- *100 Kinder* – Kopiervorlage Stadtrallye
- *100 Kinder* – Kopiervorlage [Spielzeugverteilung auf den 5 Kontinenten](#)
- *100 Kinder* – Kopiervorlage Baderegeln und Lösungen
- *100 Kinder* – Kopiervorlage [Quizkartenspiel](#)
- *Irgendwo ist immer Süden* – Kopiervorlage Gedankenspiele
- *Irgendwo ist immer Süden* – Kopiervorlage Freundschaft
- *Irgendwo ist immer Süden* – Kopiervorlage Geldnot
- *Irgendwo ist immer Süden* – Kopiervorlage T-Shirt
- *Adresse unbekannt* – Kopiervorlage Postkarte
- *Adresse unbekannt* – Kopiervorlage Quiz-Fragen
- *Adresse unbekannt* – Kopiervorlage 24-Stunden-Uhr
- *Adresse unbekannt* – Kopiervorlage Bus
- *Adresse unbekannt* – Kopiervorlage Ratgeber für Lügen aller Art
- *Adresse unbekannt* – Kopiervorlage zur Aufgabe Zur Hilfe! Schritt für Schritt
- *Adresse unbekannt* – Kopiervorlage Freundschaft ist ...
- *Adresse unbekannt* – Kopiervorlage Die Freundschaft mit dir ...
- *Adresse unbekannt* – Kopiervorlage Geldscheine

Alfie und der Clownfisch – Link zum [Bilderbuchkino ohne Text \(PDF\)](#)

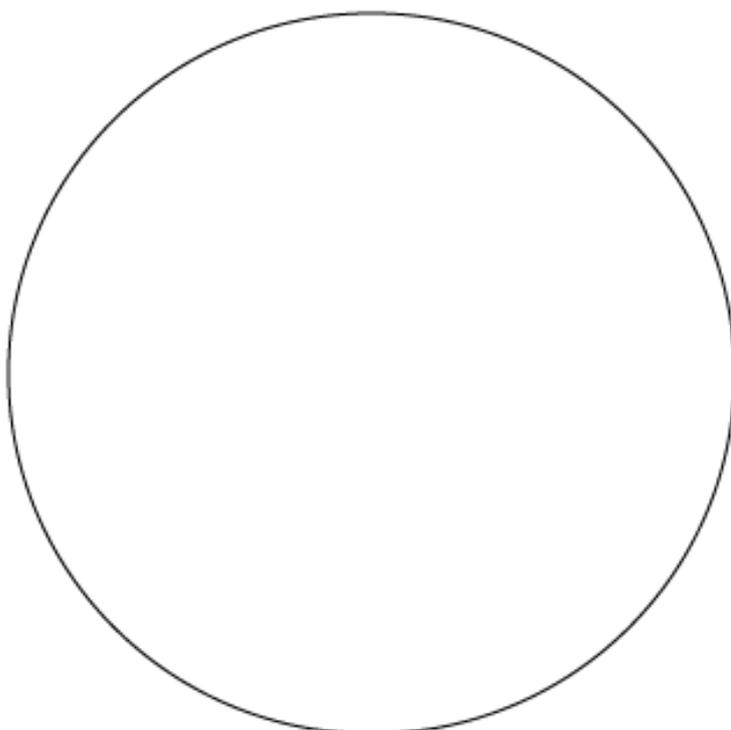
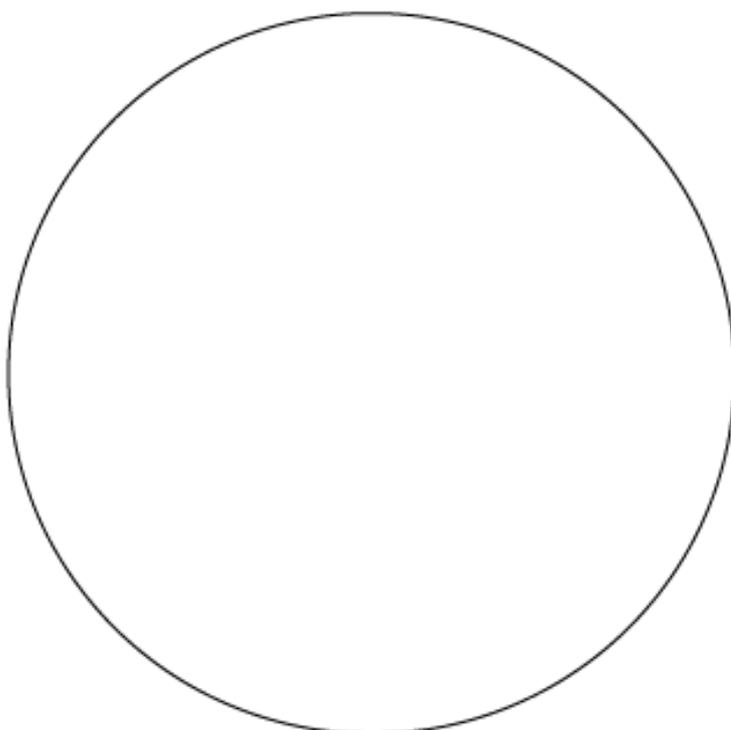
Alfie und der Clownfisch – Link zum [Bilderbuchkino mit Animationen und erzähltem Text \(Video\)](#)

Alfie und der Clownfisch – Link zur Kopiervorlage [Bildergeschichte zum Ausfüllen](#)

Alfie und der Clownfisch – Link zur Kopiervorlage [Bildvorlagen zum Einfühlen](#)

Alfie und der Clownfisch – Kopiervorlage Gefühlskreise (Seite 1 von 2)

Gefühlskreise zu „Alfie und der Clownfisch“



GEFÜHLSKREISE

Material:
ausgedruckte Kreisvorlagen,
Scheren, Kleber, Blei- und Filzstifte,
große Pappen oder Packpapier-
bögen. Evtl. Kamera, Fotoaus-
drucke und DIN A 3-Papier

ANLEITUNG:
Jedes Kind erhält 5 dieser
Kreisvorlagen. Es schneidet die
Kreise aus. Dann schreibt es auf
jeden Kreis (am besten mit
Bleistift, damit die Farbe von der
anderen Seite nicht zu sehen ist)
seinen Namen und eines dieser
Gefühle: Wut, Angst, Trauer,
Freude, Erstaunen.

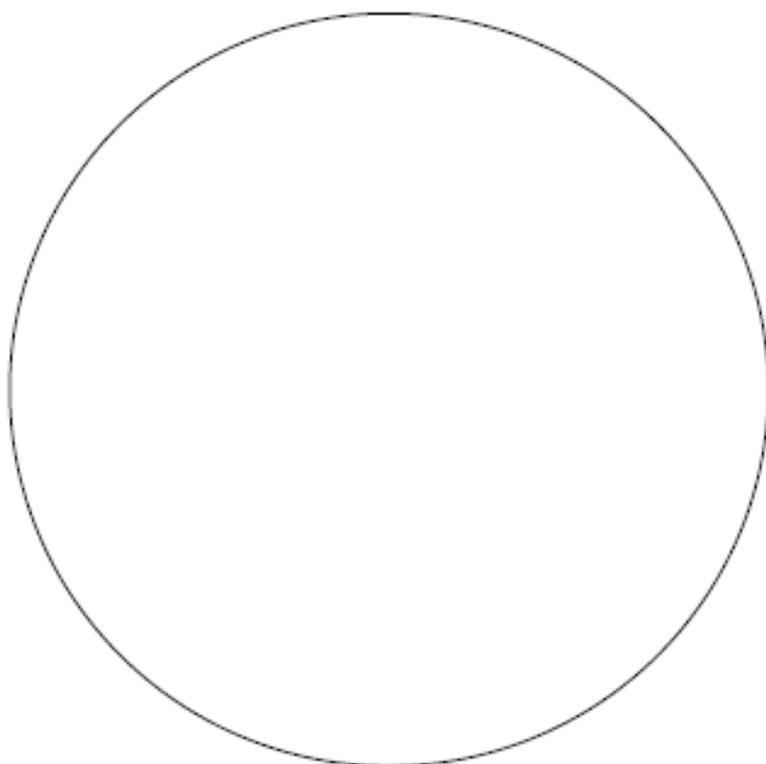
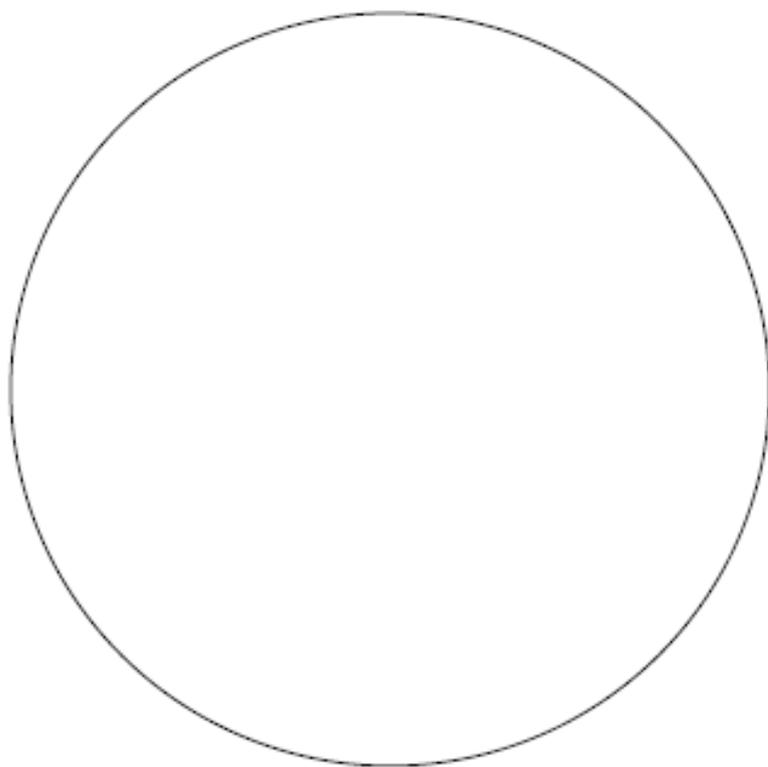
Jetzt dreht es die Kreise um. Das
Kind soll nun den entsprechenden
Gesichtsausdruck, den es mit
diesem Gefühl verbindet, mit
Filzstiften aufmalen, wie bei einem
Emoji.



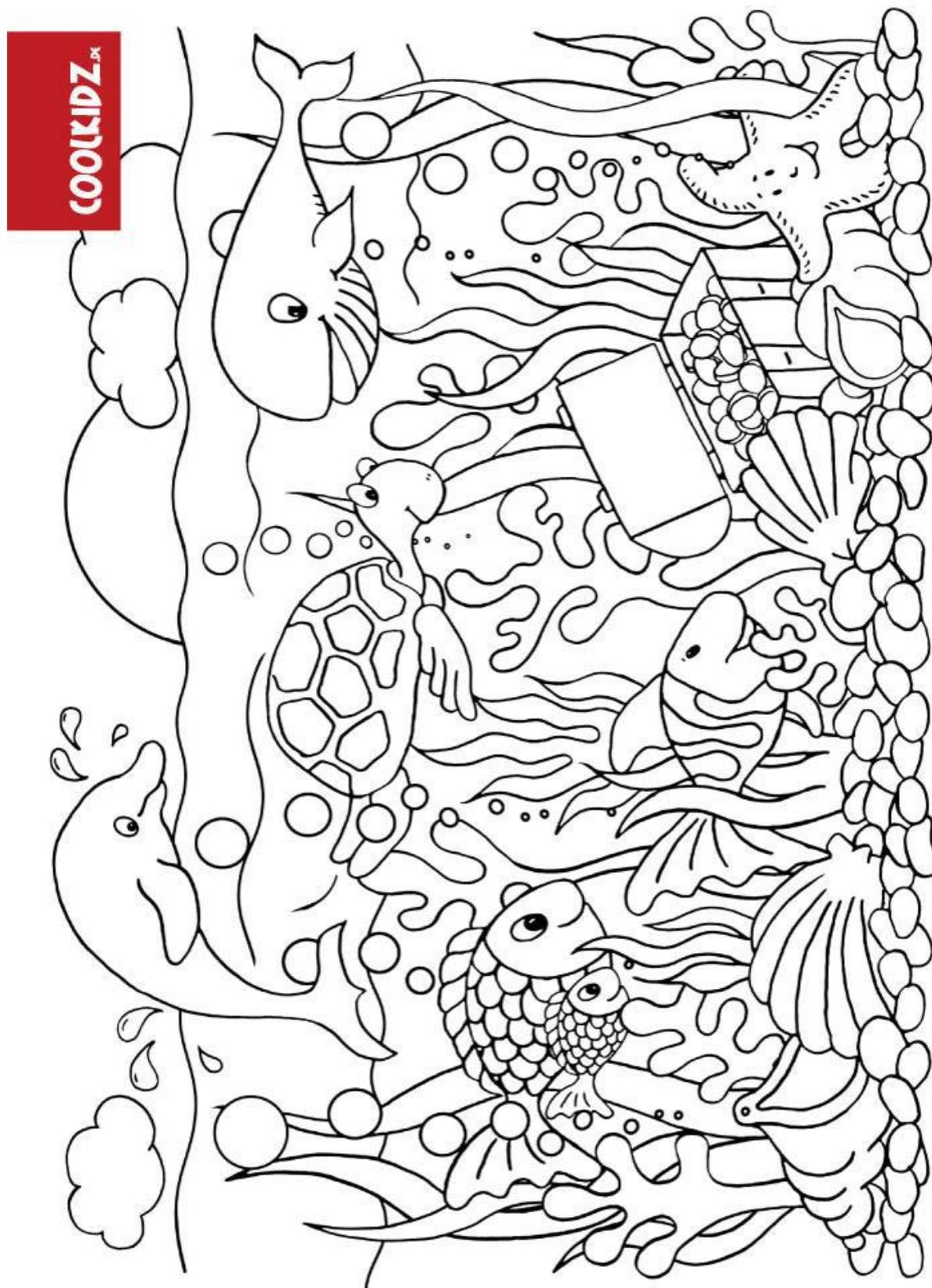
Im Anschluss werden alle
Gesichter, welche dieselbe
Emotion ausdrücken, auf ein
großes Plakat geklebt. In die Mitte
wird das Gefühl geschrieben. Die
Gesichtsausdrücke auf diese Art
direkt vergleichen zu können, ist
sehr reizvoll.

Alternative Idee:
Von jedem Kind werden fünf
Portraitfotos gemacht, in denen es
jedes der Gefühle darstellt. Die
ausgedruckten Fotos werden
neben die gemalten Gesichter
(passende Gefühlspaare) auf ein
DIN A 3-Blatt geklebt. Die fertigen
DIN A 3-Bilder aller Kinder werden
aufgehängt bzw. ausgestellt.

Alfie und der Clownfisch – Kopiervorlage Gefühlskreise (Seite 2 von 2)

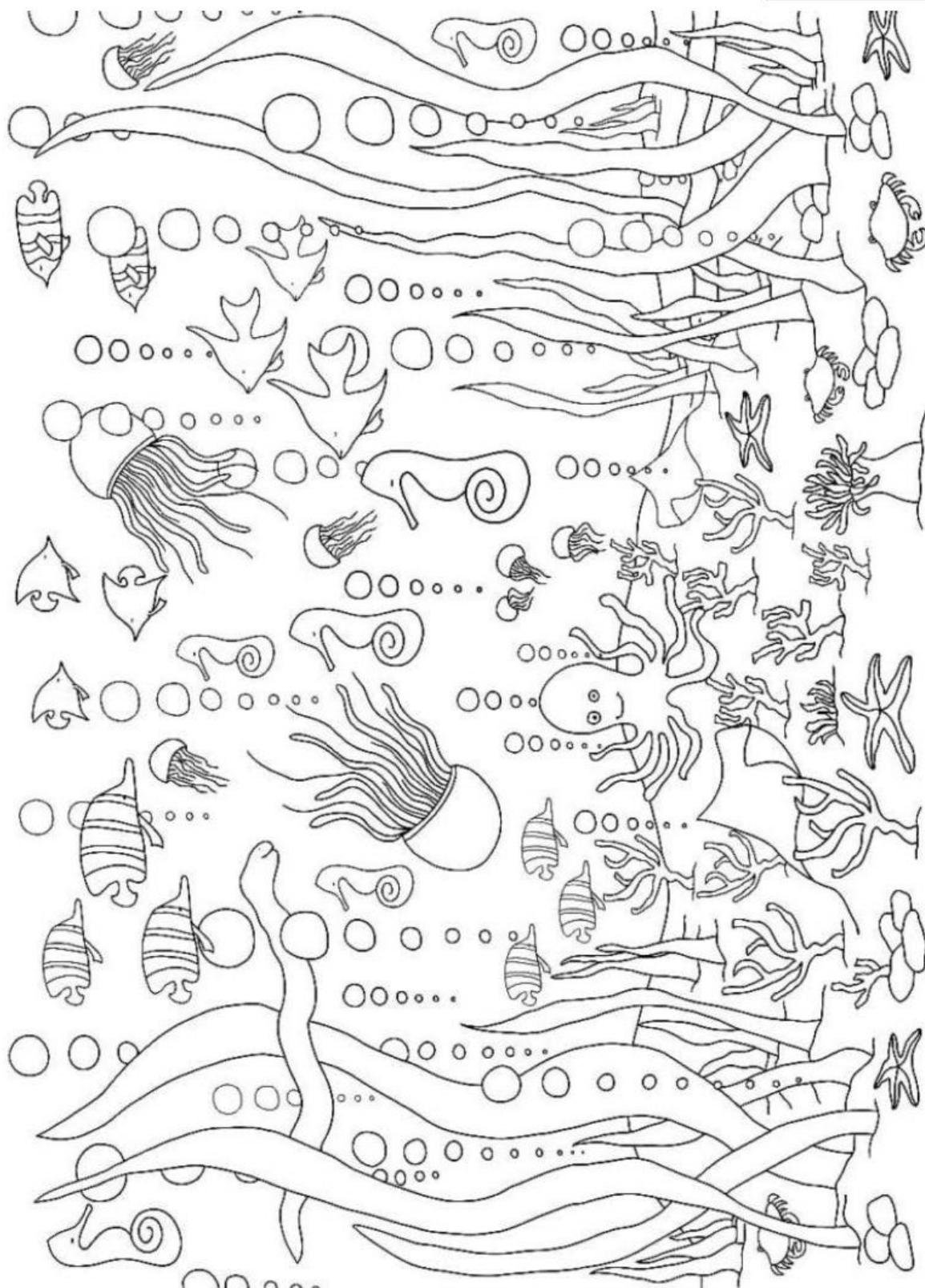


Alfie und der Clownfisch – Kopiervorlage Malvorlagen



Alfie und der Clownfisch – Kopiervorlage Malvorlagen

wonder-day.com

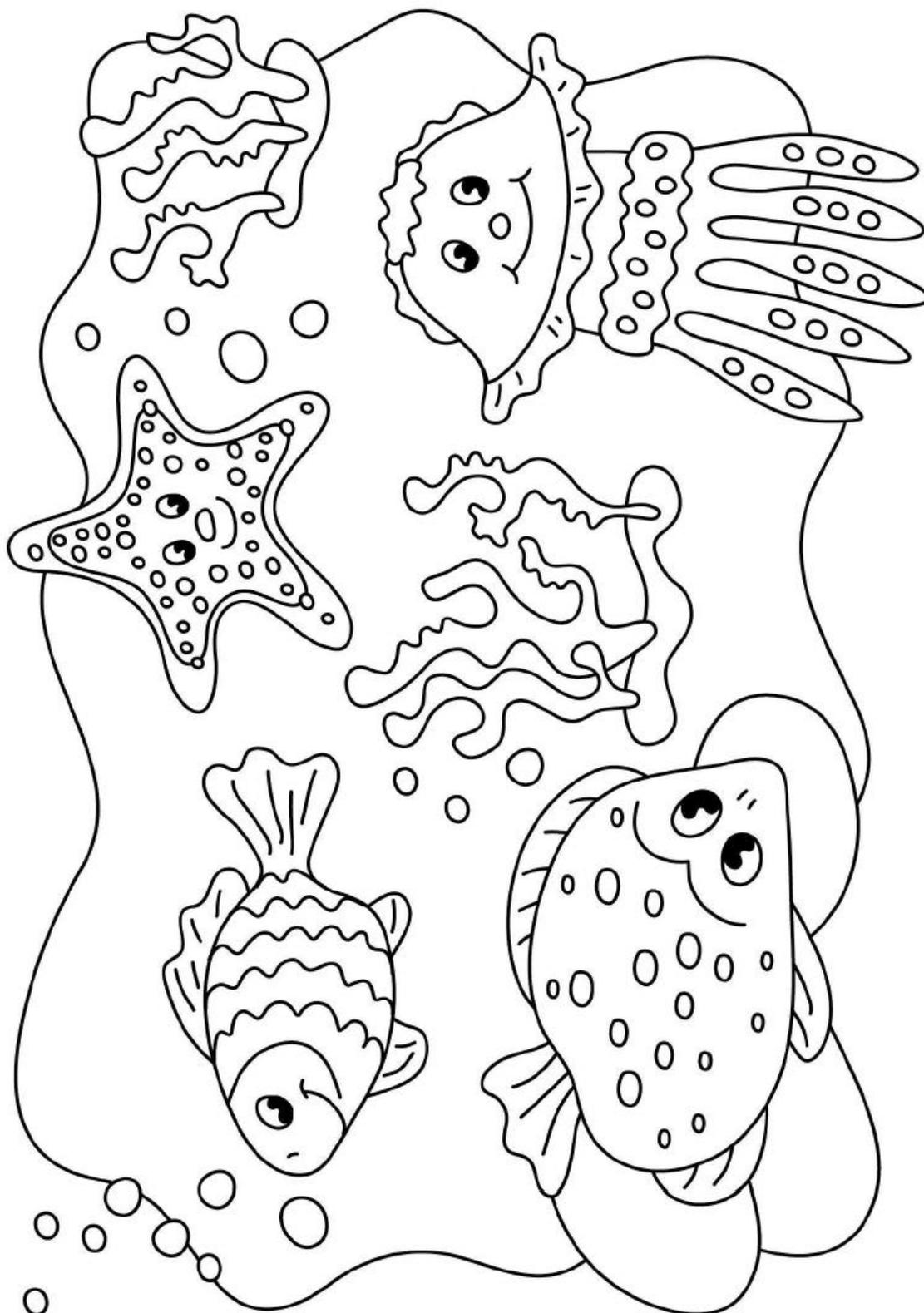


Alfie und der Clownfisch – Kopiervorlage Malvorlagen



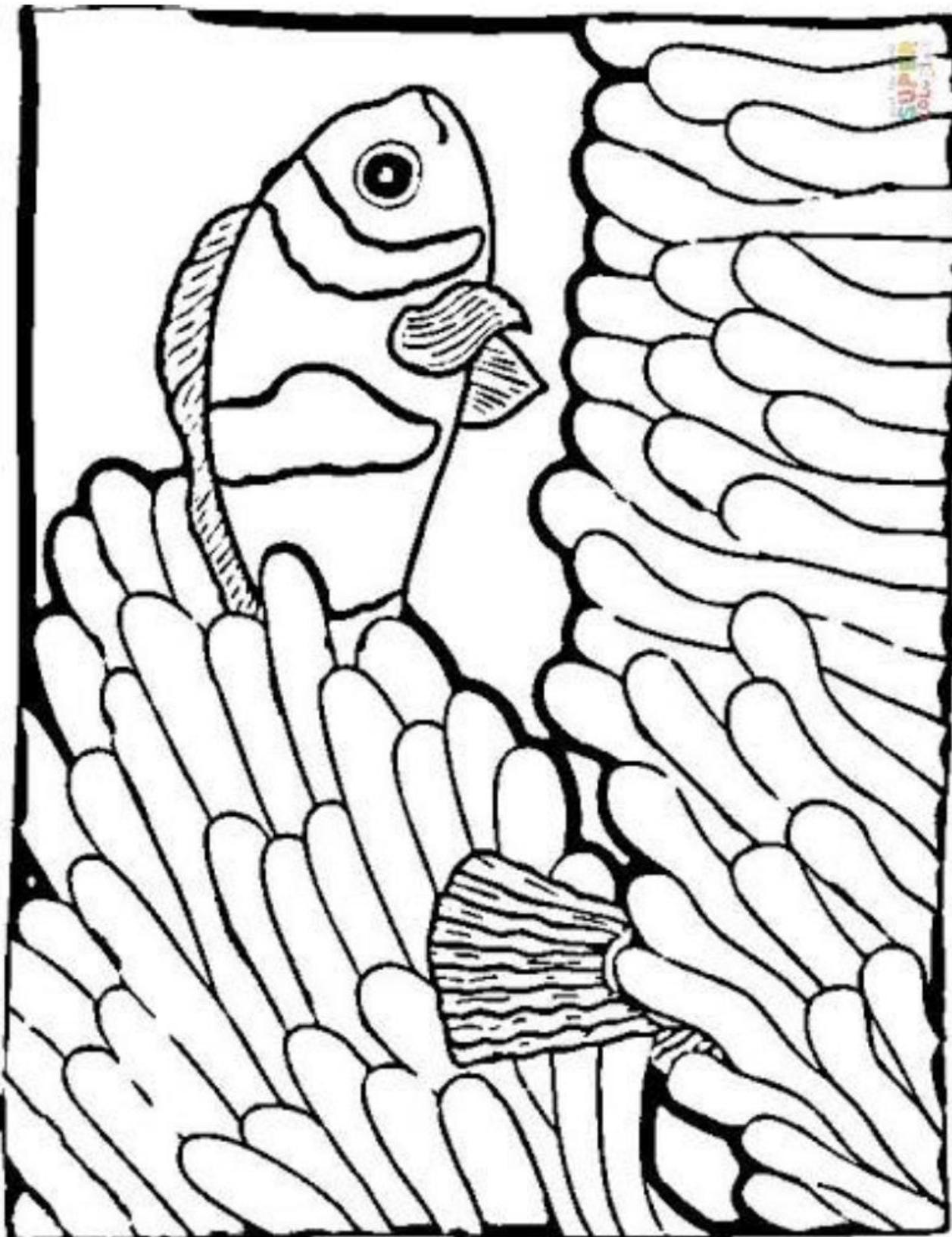
Alfie und der Clownfisch – Kopiervorlage Malvorlagen

<https://www.pinterest.de/pin/576531189773313456/> (kostenlose Ausmalbilder)



Alfie und der Clownfisch – Kopiervorlage Malvorlagen

<http://www.supercoloring.com/de/ausmalbilder/echter-clownfisch> (kostenlose Ausmalbilder)



Alfie und der Clownfisch – Kopiervorlage Mutproben

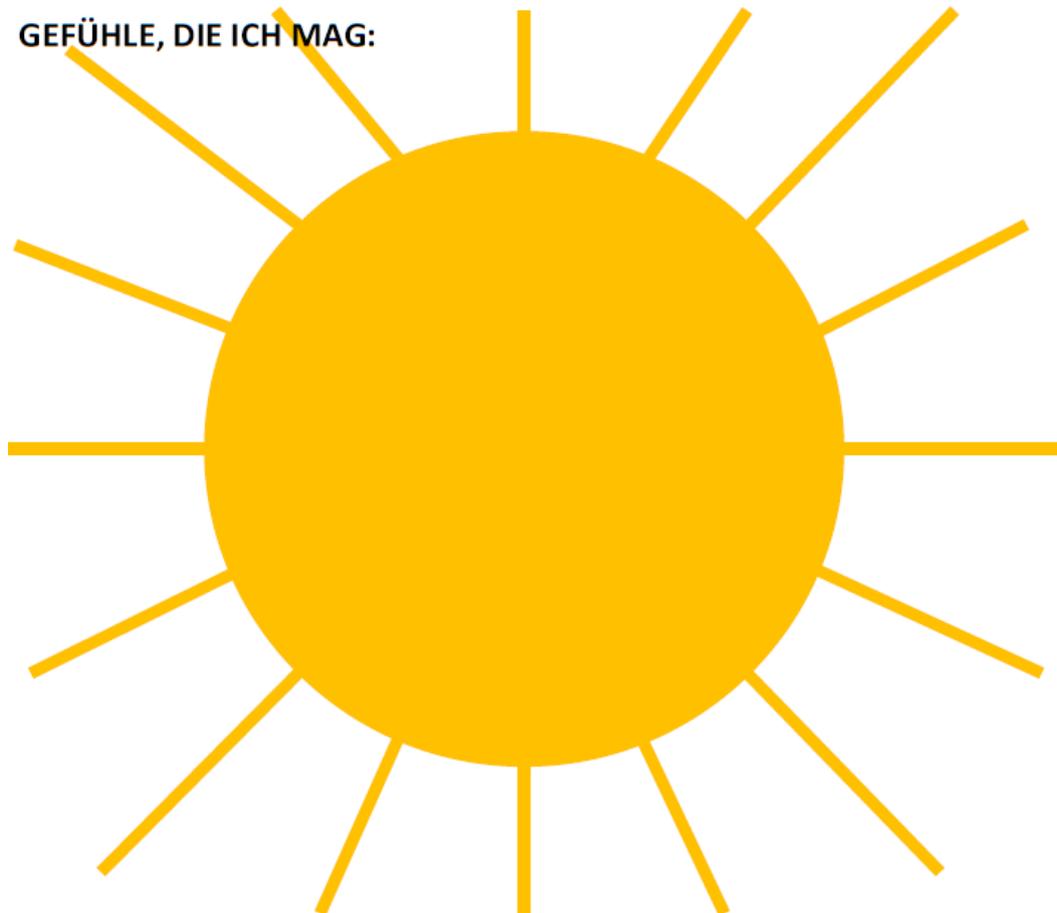
MUT-PROBEN

Lies dir die linke Spalte mit den Mutproben durch und kreuze dann eine der rechten Spalten an. Besprecht im Anschluss miteinander, was ihr von den einzelnen Mutproben haltet und was ihr darüber denkt. Findet dabei heraus, wann Mutproben lustig sind und wann nicht.

| Was hältst du von diesen Mutproben | Das würde ich machen./ Das finde ich lustig. | Das könnte schiefgehen./ Das ist nicht in Ordnung. | Das ist mir zu gefährlich./ Das ist nicht erlaubt. |
|--|---|---|---|
| Vom 10-Meter-Turm im Schwimmbad springen | | | |
| Die Haare grün färben | | | |
| Auf ein anderes Kind mit dem Finger zeigen und es auslachen | | | |
| Aus einem Geschäft Süßigkeiten klauen | | | |
| Vor der Mathestunde an die Tafel schreiben, dass die/der Mathelehrer*in doof ist | | | |
| Deiner Oma eine Lügengeschichte erzählen | | | |
| Auf der Straße laut ein Lied singen | | | |
| Den Schulranzen von einem anderen Kind in die Mülltonne werfen | | | |
| Eine alte Frau im Bus schubsen | | | |
| Beim Schulfest ein Gedicht aufsagen | | | |
| Mit einem Schlüssel die Tür eines Autos zerkratzen | | | |
| Bei Rot über die Straße laufen | | | |
| Mit einer roten Clownsnase einen Schultag verbringen | | | |
| Ein anderes Kind heimlich mit einer Wasserbombe bewerfen | | | |
| Auf einem Brückengeländer balancieren | | | |
| Einem anderen Kind Juckpulver in den Kragen schütten | | | |
| 10 Wackelpuddinge hintereinander essen | | | |
| Eine Schlange anfassen | | | |

***Alfie und der Clownfisch* – Kopiervorlage Sonnen- und Wolkengefühle**

GEFÜHLE, DIE ICH MAG:



GEFÜHLE, DIE ICH NICHT MAG:

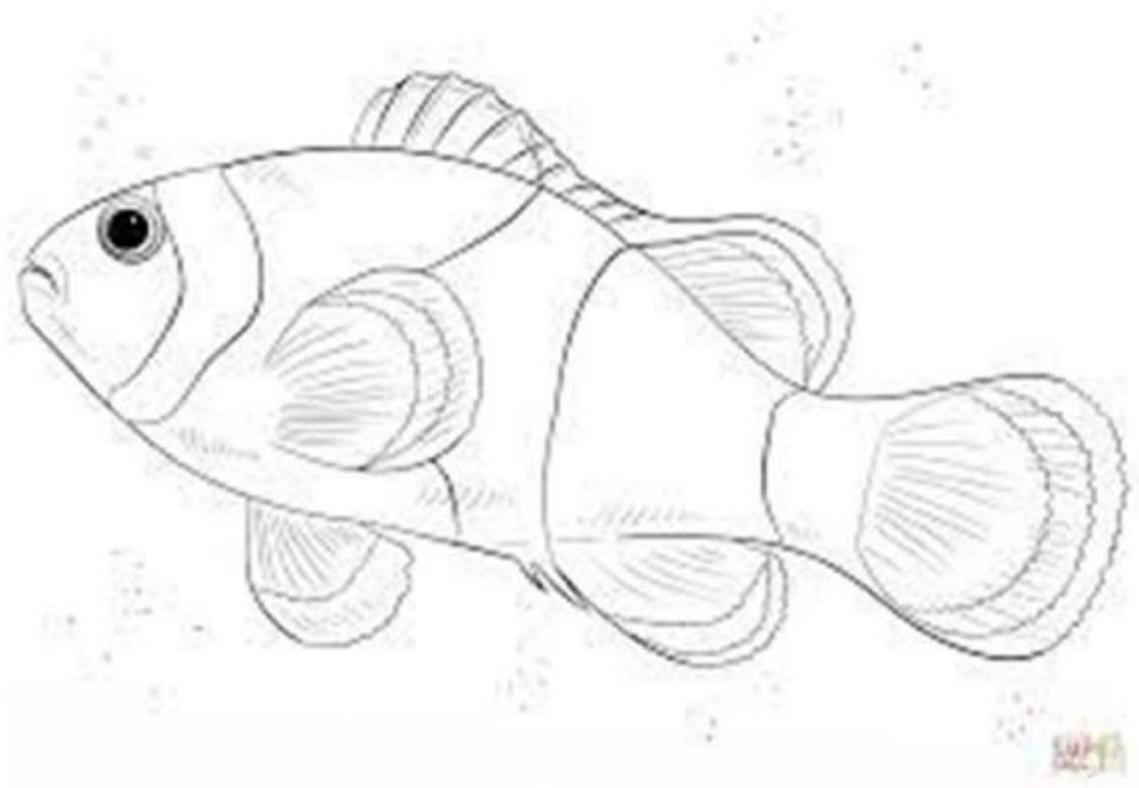


Alfie und der Clownfisch – Kopiervorlage Clownfisch in Seeanemone (Seite 1 von 2)

Bastelidee „Clownfisch versteckt sich in Anemonen“

Material: - Malvorlage „Clownfisch“, Schere, Kleber, Pappe, Filzstifte, Lineal
- Pappteller, Wasserfarben, Pinsel, Folie o.ä. zum Unterlegen
- Wolle in grün, gelb, beige, pink oder lila, dicke Nähnadel
- evtl. Muscheln

1. Schneide die Malvorlage des Clownfisches grob aus und klebe sie auf dickeres Papier/Pappe.



<http://www.supercoloring.com/de/ausmalbilder/echter-clownfisch> (kostenlose Ausmalbilder)

2. Lege die Folie aus, dann male den Pappteller mit Wasserfarben in verschiedenen Blautönen an und lasse ihn trocknen.
3. Jetzt malst du den Clownfisch mit Filzstiften an und schneidest ihn danach aus.
(Du kannst natürlich auch deinen eigenen, ganz besonderen Clownfisch direkt auf weiße Pappe malen und ihn im Anschluss ausschneiden.)
4. Nun nimmst du den getrockneten Pappteller und zeichnest mit dem Lineal im Abstand von 1cm Punkte an den Rand, ca. 20 oben und unten. Rechts und links lässt du einen Finger breit Platz. Dann bohrst du mit einer dicken Nähnadel durch alle Punkte ein Loch.

Alfie und der Clownfisch – Kopiervorlage Clownfisch in Seeanemone (Seite 2 von 2)



5. Jetzt fädelst du einen langen Wollfaden in die Nähnadel und ziehst ihn von hinten (Rückseite des Papptellers) durch das erste Loch. Ans Ende des Fadens kannst du eine Büroklammer, einen Knopf, einen Ring o.ä. knoten oder eine Schlaufe machen, so dass das Ende des Fadens nicht mit durch das Loch rutschen kann.

Nun suchst du das Loch auf der gegenüberliegenden Seite und stichst dort wieder ein. Durch das direkt daneben liegende Loch gehst du mit der Nadel wieder von hinten nach vorne durch. Jetzt suchst du das Loch, das diesem gegenüberliegt und stichst dort wieder ein usw. bis ans Ende des Tellers. Dann wiederholst du das Ganze vorn dort noch einmal zurück, so dass du am Ende wieder da herauskommst, wo du angefangen hast. Die Büroklammer, den Ring o.ä. kannst du jetzt wieder lösen. Verknote die beiden Fadenenden miteinander und schneide die Restfäden evtl. ab.

Sollte dein Faden zu kurz gewesen sein, kannst du zwischendrin einen neuen Faden nehmen.

Achte dabei darauf, dass das Ende des alten Fadens und der Anfang des neuen Fadens auf der Rückseite des Papptellers sind, dann kannst du sie dort verknoten.

Falls vorhanden, kannst du den Rand noch mit kleinen Muscheln bekleben.

Zum Schluss nimmst du den Clownfisch und ziehst ihn zwischen den Fäden hindurch, so dass es aussieht als ob er sich dort versteckt. Fertig ist dein Meeresbild.



Das wahre Leben der Bauernhoftiere – Kopiervorlage Stellt euch mal vor

Bildtitel A:

**„DAS LEBEN DER SCHWEINE
AUF DEM BAUERNHOF“**

Bildtitel B:

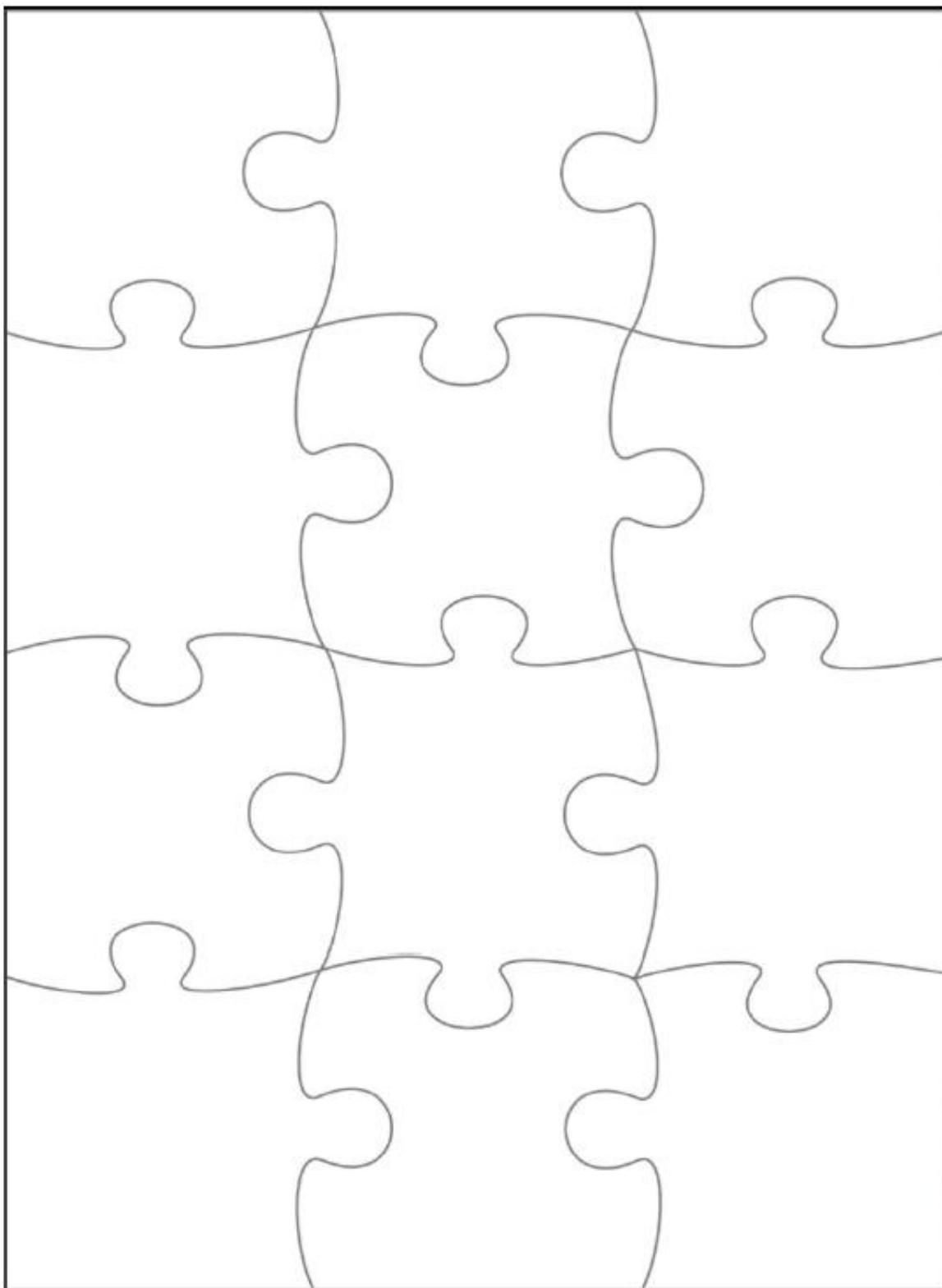
**„DAS LEBEN DER RINDER
AUF DEM BAUERNHOF“**

Bildtitel C:

**„DAS LEBEN DER HÜHNER
AUF DEM BAUERNHOF“**

***Das wahre Leben der Bauernhoftiere* – Kopiervorlage Blanko-Puzzle**

BLANKO-PUZZLE für „Das wahre Leben der Bauernhoftiere“



<https://digital-bastelmaterial.blogspot.com/p/vorlagen-fur-kalenderblatter.html>

Das wahre Leben der Bauernhoftiere – [Kopiervorlage Schweine-Puzzle](#)

Das wahre Leben der Bauernhoftiere – [Kopiervorlage Rinder-Puzzle](#)

Das wahre Leben der Bauernhoftiere – [Kopiervorlage Hühner-Puzzle](#)

Das wahre Leben der Bauernhoftiere – [Fragen- & Aktions-Wand-Vorlagen](#)

Das wahre Leben der Bauernhoftiere – Kopiervorlage 12 Fragen und Aktionen (Seite 1 von 2)

Schweine-wissen

Frage: Was bedeutet die Marke, die Schweine im Ohr tragen?

Antwort: im Buch S.10/11. Die Ohrmarke zeigt an, von welchem Hof ein Tier kommt.

Schweine-nutzen

Frage: Was nutzt der Mensch vom Schwein?

Antwort: Fleisch.

Schwein-bio

Frage: Wie lange kann eine Sau ihr Ferkel auf einem Biohof säugen?

Antwort: 6 Wochen (Buch S.34)

Schweine-aktion

Aufgabe: Wenn wir sprechen, benutzen wir manchmal Sprichwörter oder Ausdrücke wie „Du Schwein!“ oder „Schwein gehabt!“. Sammelt alles, was Euch einfällt. Schweine haben einen großen Spieltrieb, sie sind klug und können super riechen. Warum haben sie so einen schlechten Ruf?

Rinder-wissen

Frage: Rinder sind Pflanzenfresser. Pflanzen sind schwer verdaulich. Die Rinder kauen sie immer wieder durch. Wie nennt man Rinder daher auch?

Antwort: Wiederkäuer (Buch S. 14)

Rinder nutzen

Frage: Was nutzt der Mensch alles vom Rind und was macht er alles daraus?

Antwort: Milch, Fleisch, Leder, Butter, Sahne, Joghurt, Quark

Rinder-bio

Frage: Kennst Du eine Alternative zur Milchtüte aus dem Supermarkt?

Antwort: Bio-Milch in der Flasche aus der „Milch-Tankstelle“ (Buch S. 32)

Rinder-aktion

Aufgabe: Schaut euch 15 Sekunden die Lebensmittel auf der Innenseite des Buchdeckels an. Wie viele davon stammen vom Rind? Schreib Deine Zahl auf einen Zettel.

Auflösung: 9!

1.Wurst, 2.Salami, 3.Milch, 4.Käse, 5.Butter, 6.Quark, 7.Joghurt.

Und nicht zu vergessen: 8. Milchpulver in der Schokolade und 9. Gelatine aus Rinderknochen in Gummibärchen (oder Schweineknochen) Wer lag richtig?

Das wahre Leben der Bauernhoftiere – Kopiervorlage 12 Fragen und Aktionen (Seite 2 von 2)

Hühner-wissen

Frage: Was verrät die Nummer auf einem Hühnerei?

Antwort: Haltungsform: 0 = Bio/1 = Freiland/ 2 = Boden, DE = Erzeugerland, 1234567 = Legebetriebsnummer

Quelle: <https://www.was-steht-auf-dem-ei.de>

Hühner-nutzen

Frage: Was nutzt der Mensch vom Huhn?

Antwort: Eier und Fleisch.

Hühner-bio

Frage: Glaubt ihr, dass man Hühner einige Wochen einfach „mieten“ und im eigenen Garten halten kann?

Antwort: Die kleine Gemeinschaft der Hühnervermieter in Deutschland wächst und wächst. Seitdem Michael Lüft aus dem südhessischen Seligenstadt im Jahr 2013 seine Idee der Hühnervermietung in die Tat umgesetzt hat, wächst die Zahl der Hühnervermieter ständig weiter. Die vielen positiven Beiträge in den Medien haben dazu beigetragen, dieses Thema öffentlich zu machen. Besonders im Jahr 2017 haben viele Hühnerhalter diese tierisch gute Idee für sich aufgegriffen und in die Tat umgesetzt. Somit haben immer mehr Tierfreunde in Deutschland die Möglichkeit sich an Miethühnern zu erfreuen.

(Quelle: <https://www.mieteeinhuhn.de/hühnervermietung/>)

Hühner-aktion

Aussage: 9 Hühner teilen sich einen m² Platz. (Buch S. 20).

Aufgabe: Stellt einmal 3 x 3 also 9 Stühle im Quadrat auf. Nun stellen sich 9 Kinder auf jeweils einen Stuhl. Jetzt habt ihr 20 Sekunden Zeit, Eure Plätze zu tauschen. Wie oft ist es Dir gelungen, einen neuen Platz einzunehmen? Diskutiert darüber, was es für die Hühner bedeuten kann, wenn sie sich mit 9 Tieren 1 m² teilen.

Das wahre Leben der Bauernhoftiere – Galgenmännchenvorlage kleingedrucktes

milchpulver

ist in:

gelatine

ist in:

schweineschmalz

ist in:

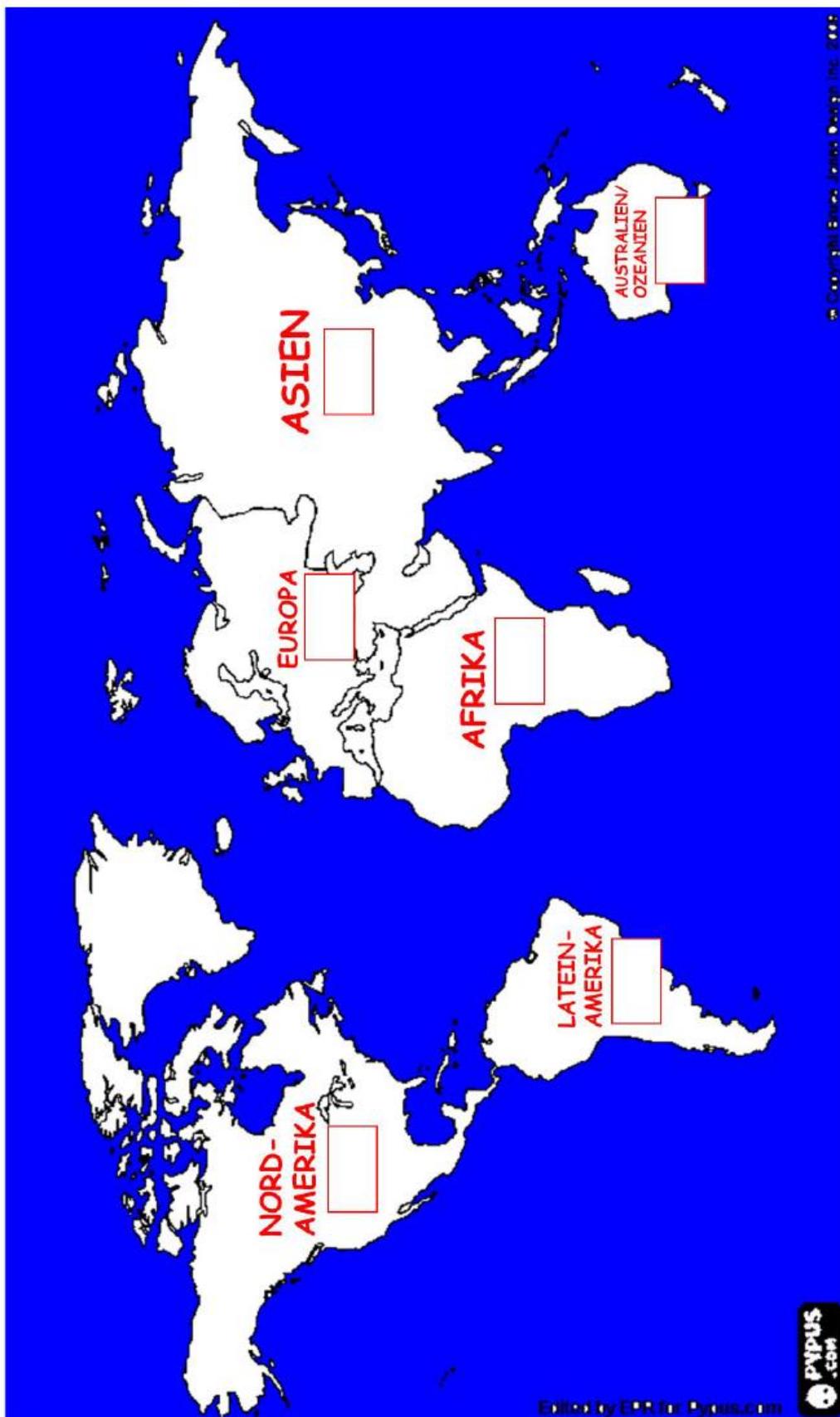
eipulver

ist in:

100 Kinder – [PDF-Präsentation](#)

100 Kinder – Kopiervorlage Weltkarte

Wie viele der 100 Kinder aus unserem Dorf leben auf den jeweiligen Kontinenten?
Trage mit einem Stift Zahlen in die Kästchen ein.



100 Kinder – Kopiervorlage Steckbrief



Das bin ICH

Mein Name lautet...

In diesem Land bin ich geboren worden...

Hier wohne ich...

Ich wohne zusammen mit...

Das esse ich am liebsten...

Mein Lieblingsspielzeug ist...

So heißt meine Lieblingsserie/mein Lieblingsfilm...

Ich bin katholisch

evangelisch

muslimisch

andere Religion

habe keine Religion

So heißt mein Haustier...

Es ist ein/e...

Wir haben Strom

fließendes Wasser

Internet

ein Handy/Telefon

ein Auto

Dort war ich schon im Urlaub...

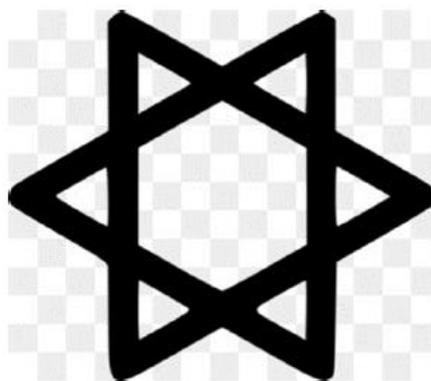
Ich kann Fahrrad fahren

schwimmen

habe Zeit zum Spielen

100 Kinder – Kopiervorlage Symbole Weltreligionen

Symbole von 5 Weltreligionen



Ordne jedes Symbol einer Religion zu:

- Christentum
- Islam
- Hinduismus
- Judentum
- Buddhismus

100 Kinder – Kopiervorlage Baderegeln und Lösungen (Seite 1 von 2)

Schwimmen lernen und Baderegeln kennen



Weißt du, wofür dieses Abzeichen steht?

Kinder in Deutschland lernen in der Regel spätestens in der Grundschule Schwimmen.

Dabei lernen sie neben den Schwimmbewegungen auch wichtige Baderegeln.

Kannst du dich noch an die Baderegeln erinnern?
Versuche sie aufzuzählen bzw. auszusprechen.

Na, wie viele Regeln sind dir noch eingefallen?

Tausche dich mit den anderen über die Regeln, die ihr noch erinnert habt aus und vergleicht sie mit den Baderegeln des DLRG.

Was meint ihr, wie viele der 100 Kinder können nicht schwimmen und kennen demnach auch nicht die Baderegeln?

Lest dazu in dem Buch „100 Kinder“ die Seite 67.

100 Kinder – Kopiervorlage Baderegeln und Lösungen (Seite 2 von 2)

Baderegeln

- Kühle Dich ab, bevor du ins Wasser gehst.
- Verlasse das Wasser sofort, wenn Du frierst.
- Gehe nur zum Baden, wenn Du dich wohl fühlst.
- Gehe nur bis zum Bauch ins Wasser, wenn du nicht schwimmen kannst.
- Springe nur ins Wasser, wenn es tief genug und frei ist.
- Überschätze deine Kraft und dein Können nicht.
- Rufe nie um Hilfe, wenn Du nicht wirklich in Gefahr bist, aber hilf anderen, wenn sie Hilfe brauchen.
- Luftmatratze, Autoschlauch und Gummitiere bieten dir keine Sicherheit.
- Bade nicht, wo Schiffe und Boote fahren.
- Tauche andere nicht unter!
- Bei Gewitter ist Baden lebensgefährlich. Verlasse das Wasser sofort.
- Gefährde niemanden durch deinen Sprung ins Wasser.
- Halte das Wasser und seine Umgebung sauber. Abfälle wirf in den Mülleimer.
- Gehe niemals mit vollem oder ganz leerem Magen baden.

zitiert nach den Baderegeln der DLRG Deutsche Lebens-Rettungs-Gesellschaft e.V.

100 Kinder – Kopiervorlage Stadtrallye

„Stadtrallye“

Versuche die untenstehenden Fragen zu beantworten.

Du kannst dazu das Internet nutzen oder gemeinsam mit anderen in deiner Stadt/deinem Ort herumlaufen und versuchen, die Antworten herauszufinden.

Vielleicht gibt es ja eine Touristeninformation oder Informationstafeln oder ihr habt andere Ideen, wie Ihr die Aufgabe lösen könnt. Auf jeden Fall sollten Ihr einen Stadtplan mitnehmen...

Fragen zum Beantworten

In welcher Stadt/welchem Ort wohnst du?

Was weißt du über deinen Wohnort?

Wie viele Menschen (Einwohner*innen) leben dort?

Wie viele Grundschulen gibt es?

Wie hoch ist das höchste Gebäude?

Wie viele Bus- oder Stadtbahn- oder U-Bahn-Linien gibt es?

Wo gibt es das leckerste Eis?

Wie viele Freibäder gibt es?

Wie heißt die älteste Kirche?

In welcher Straße gibt es ein Polizeirevier?

Wie heißt das nächstgelegene Krankenhaus?

Wie heißt der/die Bürgermeister*in?

Wo ist der nächste Spielplatz?

Wie viele Feuerwachen gibt es?

Wie heißt die bedeutendste Sehenswürdigkeit?

Welchen Ort magst du am liebsten?

Viel Spaß!

100 Kinder – [Kopiervorlage Spielzeugverteilung auf den 5 Kontinenten](#)

100 Kinder – [Kopiervorlage Quizkartenspiel](#)

***Irgendwo ist immer Süden* – Kopiervorlage Gedanken Spiele**



Irgendwo ist immer Süden – Kopiervorlage Geldnot

Situationen „Geldnot“

**Du wünschst dir ein neues Fahrrad zum Geburtstag, aber deine Eltern haben nicht genug Geld, dir eins zu kaufen.
Was kannst du tun?**

**Du stehst im Supermarkt an der Kasse und sollst deine Einkäufe bezahlen, aber das Geld reicht nicht.
Was kannst du tun?**

**Deine Schuhe sind kaputtgegangen und du benötigst neue, da es aber Ende des Monats ist, habe deine Eltern kein Geld mehr, dir neue zu kaufen.
Was kannst du tun?**

**Alle deine Freunde/Freundinnen wollen zusammen ins Kino gehen. Du möchtest auch, aber dein Taschengeld reicht nicht mehr dafür.
Was kannst du tun?**

**Du möchtest ein neues Handy haben, aber Geburtstag und Weihnachten sind noch lange hin und deine Eltern haben nicht genug Geld, dir einfach mal so eins zu kaufen.
Was kannst du tun?**

**Alle in der Klasse tragen coole, teure Markenklamotten. Die kannst du dir nicht leisten, du trägst die Sachen deiner älteren Geschwister weiter. Das ist dir peinlich.
Was kannst du tun?**

**Deine Eltern sind nicht da. Euer Kühlschrank ist leer und in der Dose für das Haushaltsgeld, findest du kein Geld mehr.
Was kannst du tun?**

**Du willst mit der Straßenbahn nach Hause fahren, hast aber kein Geld mehr für ein Ticket.
Was kannst du tun?**

**Deine Eltern sind arbeitslos und können dir kein Taschengeld geben. Du möchtest aber auch Taschengeld haben, wie deine Freunde/Freundinnen.
Was kannst du tun?**

***Irgendwo ist immer Süden* – Kopiervorlage Freundschaft (Seite 1 von 3)**

FREUNDSCHAFT bedeutet für mich ...

***Irgendwo ist immer Süden* – Kopiervorlage Freundschaft (Seite 2 von 3)**

Mit einem echten Freund/einer echten Freundin kann man ...

***Irgendwo ist immer Süden* – Kopiervorlage Freundschaft (Seite 3 von 3)**

Das würde ein echter Freund/eine echte Freundin nie tun ...

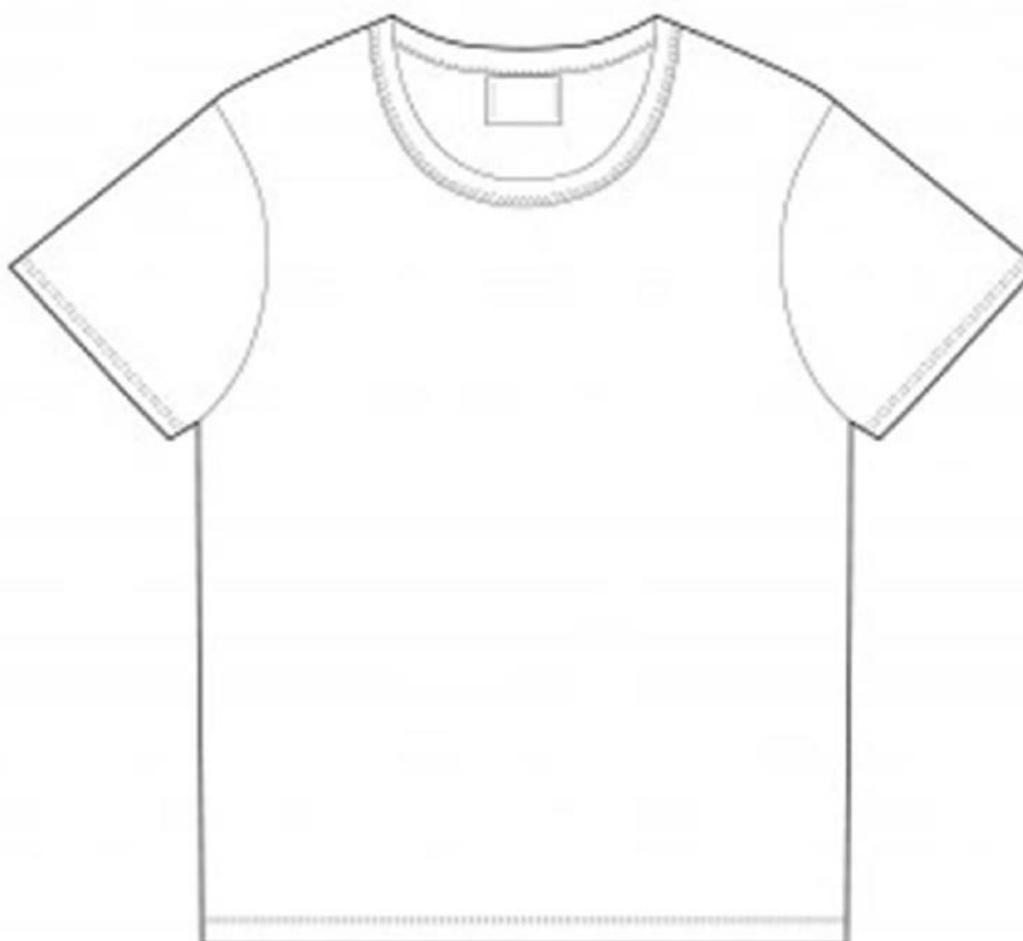
***Irgendwo ist immer Süden* – T-Shirt-Vorlage (Seite 1 von 2)**

Statement – T-Shirt gestalten

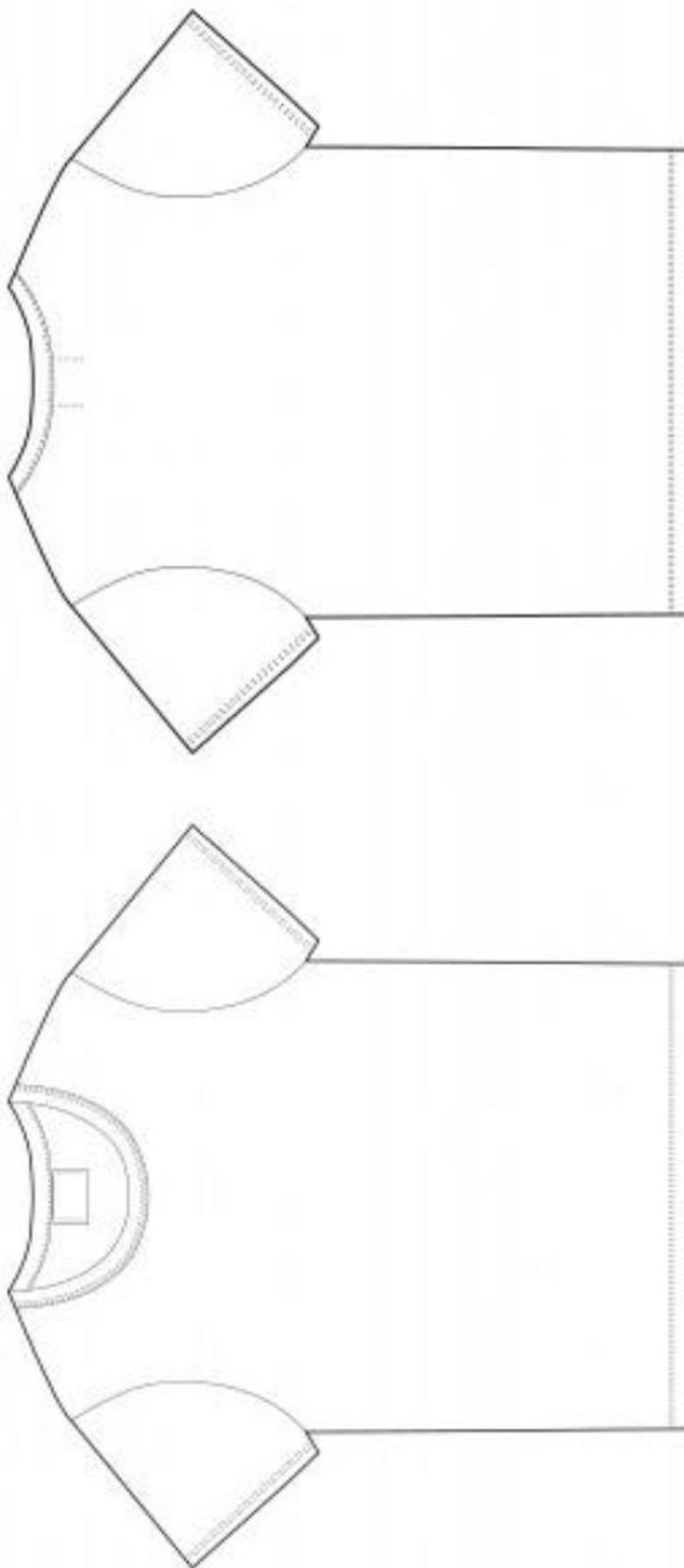
Ina hat ein T-Shirt bedrucken lassen, um bei Vilmer „Entschuldigung zu tun“. Sie hat auf diese Art und Weise ein für alle sichtbares Statement abgegeben.

Was würdest du gerne mal allen sagen?

Du hast nun die Möglichkeit dein Statement – T-Shirt zu gestalten und Dinge zu sagen, wozu dir bisher vielleicht der Mut gefehlt hat. Hier kannst du nur die Vorderseite gestalten, auf der nächsten Seite kannst du die Vorder- und Rückseite eines T-Shirts gestalten. Wenn dir die Vorlage zu klein ist, kannst du sie mit dem Kopierer vergrößern.

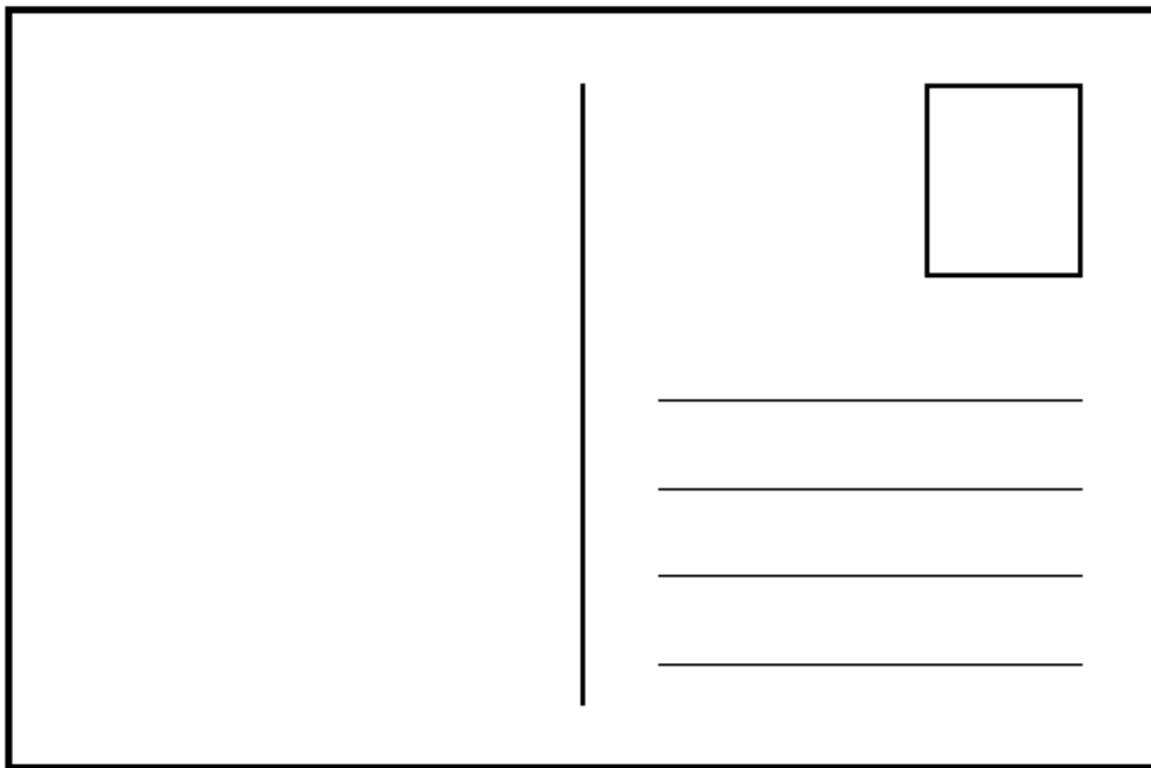


***Irgendwo ist immer Süden* – T-Shirt-Vorlage (Seite 2 von 2)**



https://de.freepik.com/vektoren-premium/t-shirt-designvorlage-vorne-und-hinten_4347107.htm

Adresse unbekannt – Kopiervorlage Postkarte



Quelle: <https://getschoolcraft.com/de/support/leere-worlagen/>

Adresse unbekannt – Quiz-Fragen

Quiz-Fragen: Wer? Was? Wo? Wann?

Wer schrieb Herr der Fliegen? (William Golding)

Wo befindet sich das Great Barrier Reef? (Australien)

Welches Luxuslinienschiff wurde 1915 durch ein deutsches U-Boot versenkt?
(Die Lusitania)

Wann ist Amerika in den Zweiten Weltkrieg eingetreten? (Dezember 1941)

In welcher Stadt traf Romeo Julia? (Verona)

Wie heißt der Fluss, der die Grenze zwischen dem Diesseits und der Unterwelt bildet? (Styx)

Welcher römische Herrscher hat sich einen Palast aus Gold bauen lassen? (Nero)

Welcher Popsänger stammt aus Stratford, Ontario? (Justin Bieber)

Um die Ruinen von Persepolis zu besichtigen, muss man in welches Land fahren?
(Iran)

Wer schrieb den Klassiker Dracula aus dem Jahr 1897? (Bram Stoker)

Die Erfindung welches Medikaments verringerte drastisch Krankheiten und Todesfälle durch bakterielle Infektionen? (Penizillin)

Welches Delikt brachte den berühmten Chicagoer Gangster Al Capone schließlich ins Gefängnis? (Steuerhinterziehung)

Er saß in welchem Gefängnis? (Alcatraz)

Wann wurde Erzherzog Ferdinand ermordet? (28. Juni 1914)

Wie heißt der zweithöchste Berg der Welt? (K2)

Wer schrieb Zwanzigtausend Meilen unter dem Meer? (Jules Verne)

Wann wurde Zwanzigtausend Meilen unter dem Meer veröffentlicht? (1870)

Wo liegt Timbuktu? (Im westafrikanischen Staat Mali)

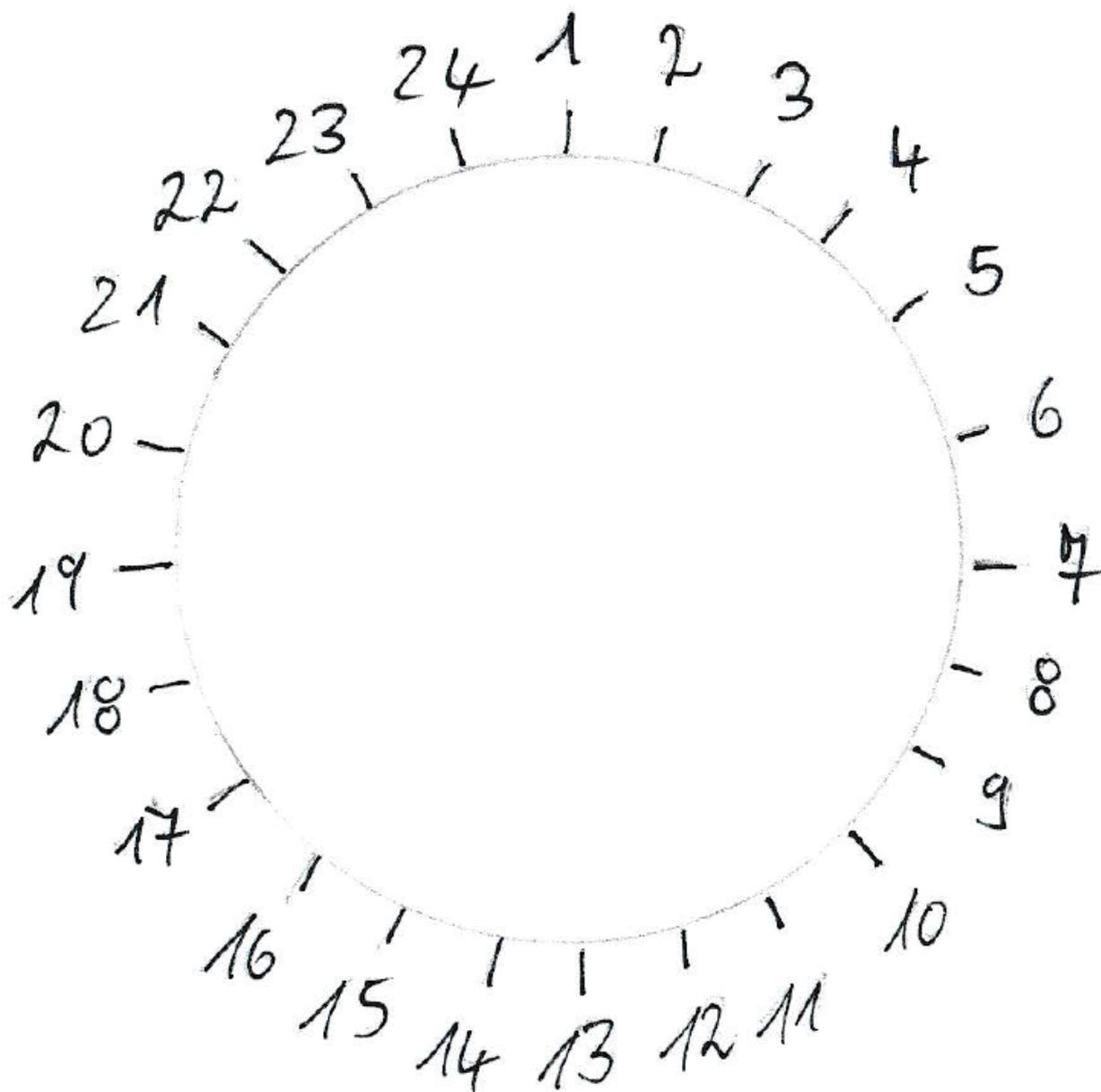
Wo findet man den Tempel Pashupatinath? (Kathmandu, Nepal)

Wer hat Insulin entdeckt? (Frederick Banting und Charles Best)

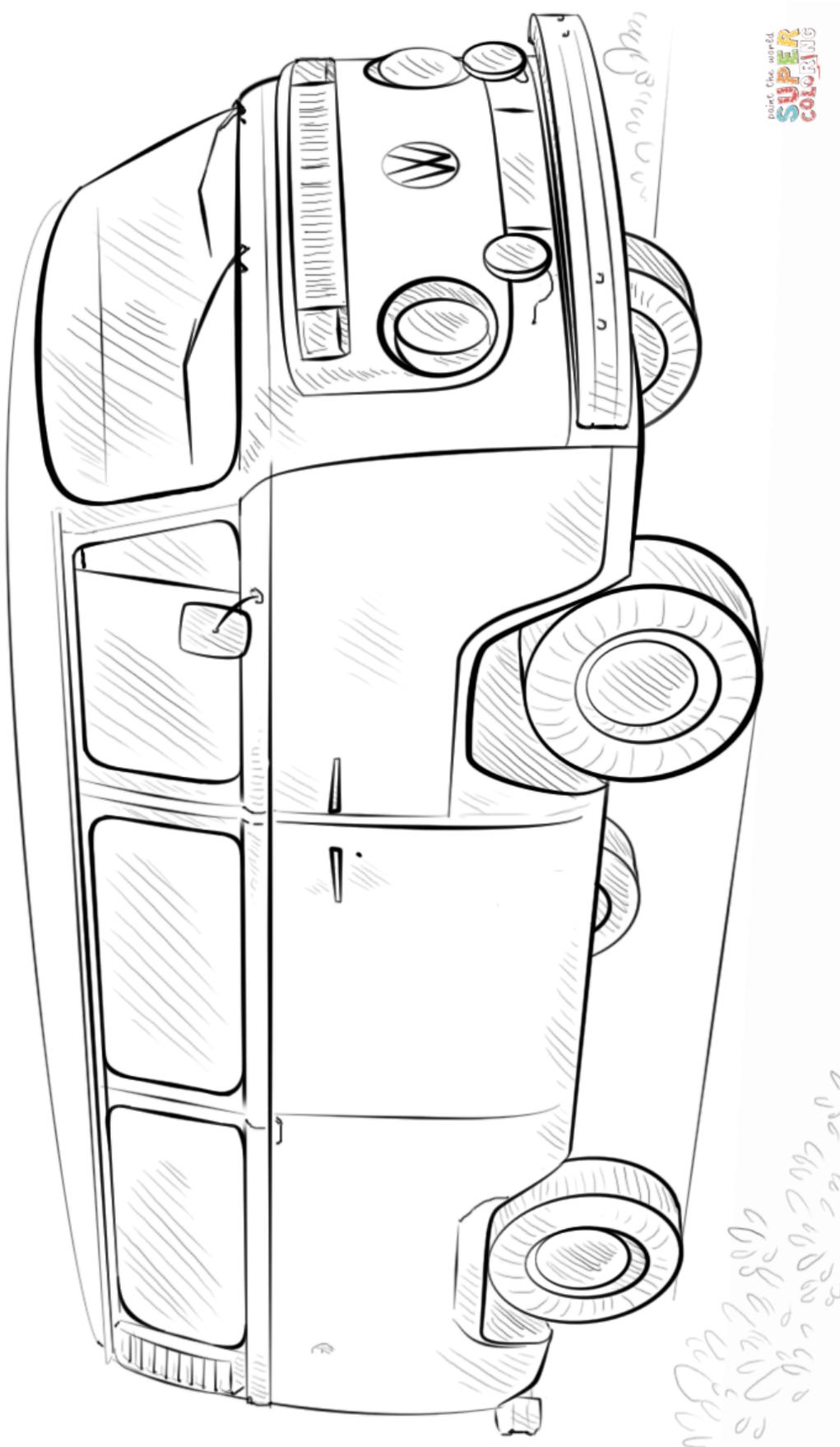
Wann fand die Russische Revolution statt? (1917)

Was bedeutet der lateinische Ausdruck ›caveat emptor‹? (Der Käufer nehme sich in Acht.)

Adresse unbekannt – Kopiervorlage 24-Stunden-Uhr



Adresse unbekannt – Kopiervorlage Bus



Adresse unbekannt – Kopiervorlage Ratgeber für Lügen aller Art

„RATGEBER FÜR LÜGEN ALLER ART“

1. Die Unsichtbare Lüge
2. Die Gib-dem-Frieden-eine-Chance-Lüge
3. Die Beschönigungslüge
4. Die Tut-keinem-weh-Lüge
5. Die Jemand-könnte-ein-Auge-verlieren-Lüge

Adresse unbekannt – Vorlage zur Aufgabe Zur Hilfe! Schritt für Schritt

„Blödes Geheimnis“ - Zur Hilfe! Schritt für Schritt

Die TN bilden Paare. Im Raum werden gegenüberliegend zwei Linien gezogen. Der Raum zwischen den Linien wird mit 6 Punkten markiert. Die Paare stellen sich einander gegenüber an den Linien auf, so dass zwischen ihnen die 6 Punkte (Schritte) liegen. **Aufgabe:** Schätz mal ein: Wie leicht würde es Dir fallen, Dich in folgenden Situationen jemandem anzuvertrauen und Dir Hilfe zu holen? Wenn du die folgenden Fragen mit „JA“ beantworten kannst, dann geh einen Schritt vor in Richtung HILFE!

1. Im Bus wird es immer kälter. Seit fast vier Monaten sagt Felix Mutter, dass sie bald einen Job und dann auch eine Wohnung hat. Sollte Felix Hilfe holen?
2. Felix Freunde schreiben einen Artikel über OBdachlosigkeit in Vancouver. Sie zeigen darin viel Verständnis für Obdachlose. Wäre das ein Moment, in dem Felix ihnen die Wahrheit sagen könnte?
3. Jemand fragt Felix: Was würdest Du mit 25.000 Dollar tun? Felix sagt: Ich würde es meiner Mom geben, dass sie uns eine Wohnung suchen kann. Würdest du als fragende Person hellhörig werden?
4. Felix Mutter hat keine Kraft zum Lügen mehr und zahlt von dem wenigen Geld, das sie hat, den Mitgliedsbeitrag für das Gemeindezentrum um dort duschen gehen zu können. Könnte sie sich der Gemeinde auch anvertrauen?
5. Felix ist immer müde, hat kaum Essen dabei und seine immer gleichen Klamotten müffeln manchmal. Würdest Du ihn als Freundin oder Freund ansprechen und sagen, dass Du Dir Sorgen machst?
6. Felix Mutter klaut, damit sie und Felix im Bus überleben können. Wäre für Dich hier eine Grenze überschritten? Würdest Du Dich an seiner Stelle jemandem anvertrauen?
7. Felix klaut ein einziges Mal. Eine Banane. Er wird erwischt. Der Ladenbesitzer fragt, warum er geklaut hat. Aus Hunger, sagt Felix ganz ehrlich. Hättest Du als Ladenbesitzer Verständnis und würdest fragen, ob er Hilfe braucht?
8. Kann Felix ein guter Freund sein, auch ohne seinen Freunden die Wahrheit zu sagen?
9. Felix Vater lebt als Künstler, er hat wenig Geld. Kann Felix ihn um Geld bitten?
10. Felix soll die Schule wechseln, nur weil seine Mutter Angst hat, dass jemand etwas in der Schule von dem Leben im Bus erfährt. Felix droht seiner Mutter, dass er dann erst recht etwas erzählt. Soll er endlich sagen, was los ist?

JEDER SCHRITT NACH VORNE IST EIN SCHRITT ZUR HILFE!

Adresse unbekannt – Kopiervorlage Freundschaft ist ...

Freundschaft ist

.....

.....



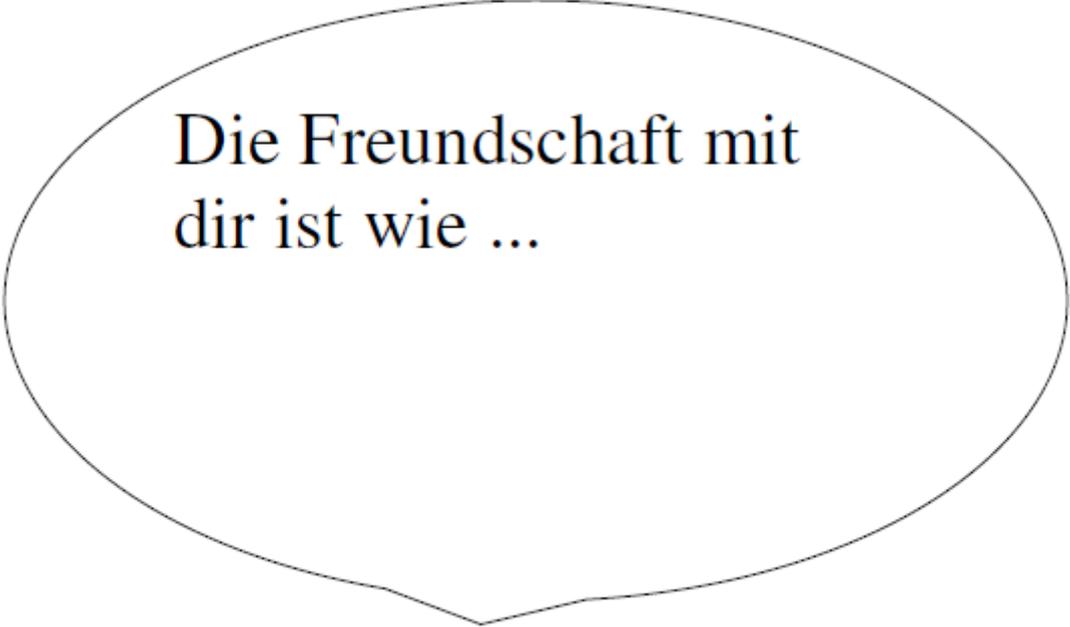
Freundschaft ist

.....

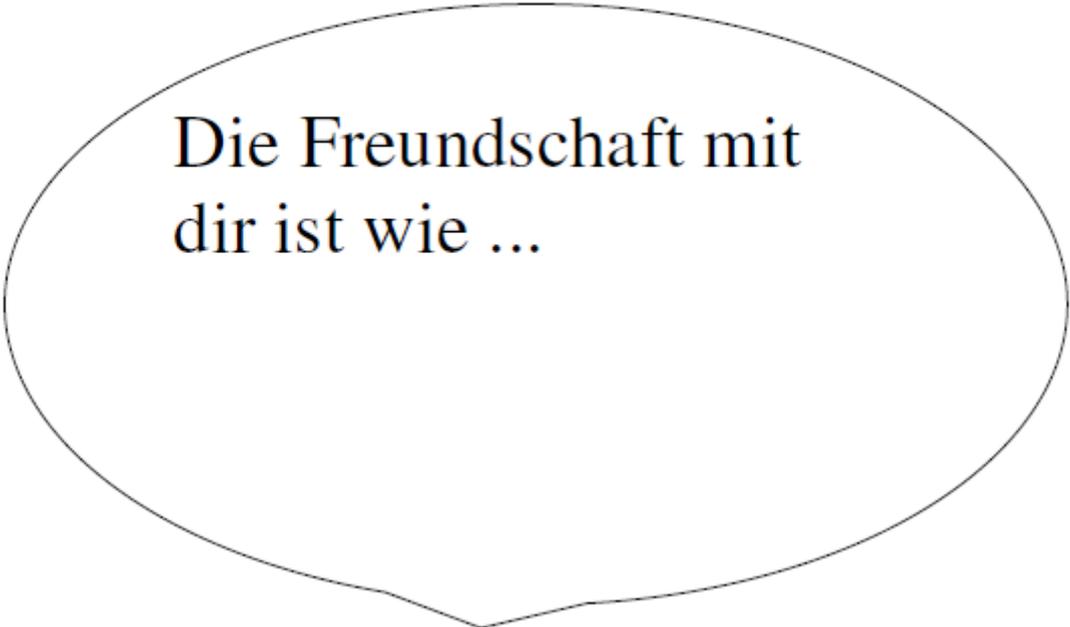
.....



Adresse unbekannt – Kopiervorlage Die Freundschaft mit dir ...



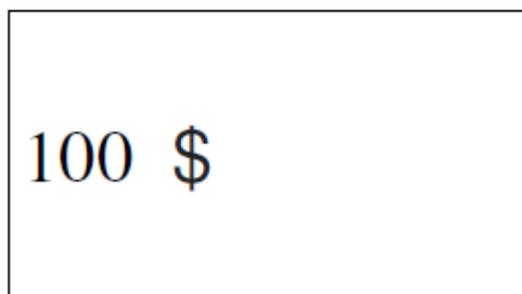
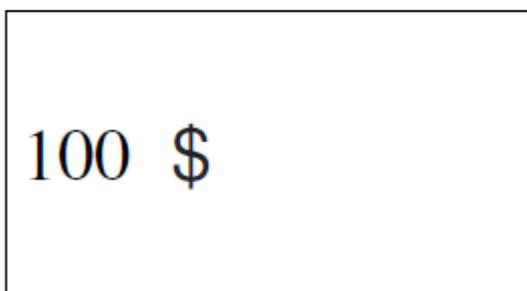
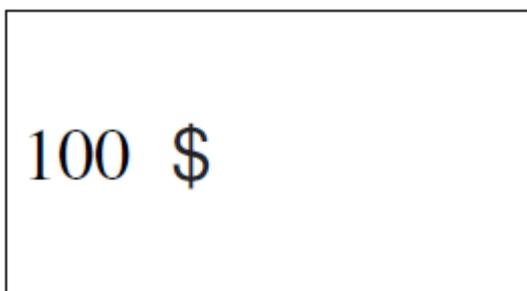
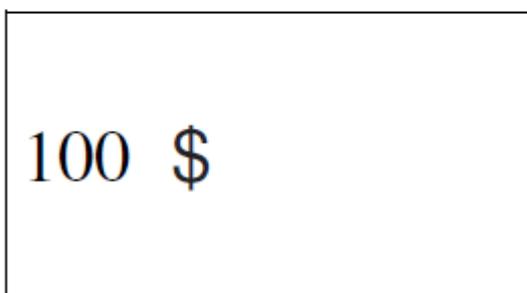
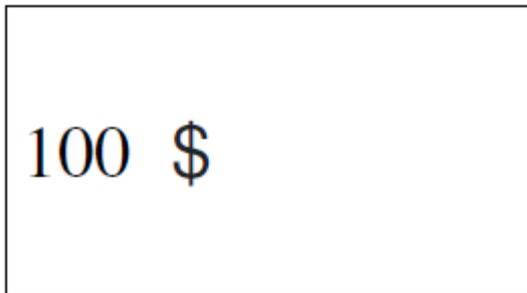
Die Freundschaft mit
dir ist wie ...



Die Freundschaft mit
dir ist wie ...

Adresse unbekannt – Kopiervorlage Geldscheine (Seite 1 von 3)

100 \$-Scheine in 5-facher Ausfertigung kopieren (insg. 5 Kopien)



Adresse unbekannt – Kopiervorlage Geldscheine (Seite 2 von 3)

500 \$-Scheine in 4-facher Ausfertigung kopieren (insg. 4 Kopien)



Adresse unbekannt – Kopiervorlage Geldscheine (Seite 3 von 3)

Von den 1.000 \$-Scheinen werden 13 Stück benötigt (insg. 5 Kopien, wobei 2 Scheine dann nicht benötigt werden)

1.000 \$

1.000 \$

1.000 \$