

**Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“
zu den nominierten Büchern des Deutschen
Jugendliteraturpreises 2022**



Workshop Kinderbuch: „Seitenreise“

Referentin: Daniela Sicken

Bearbeitete Bücher

Johanna Schaible

Es war einmal und wird noch lange sein

Hanser

ISBN 978-3-446-26981-1

18,00 € (D), 18,50 € (A)

Ab 5

Saša Stanišić (Text)

Katja Spitzer (Ill.)

Hey, hey, hey, Taxi!

mairisch

ISBN 978-3-948722-05-0

18,00 € (D), 18,50 € (A)

Ab 6

Nikola Huppertz (Text)

Barbara Jung (Ill.)

Schön wie die Acht

Tulipan

ISBN 978-3-86429-484-6

14,00 € (D), 14,50 € (A)

Ab 10

Jenny Jägerfeld

Mein geniales Leben

Aus dem Schwedischen von Birgitta Kicherer

Urachhaus

ISBN 978-3-8251-5270-3

19,00 € (D), 19,50 € (A)

Ab 10

Marie Pavlenko

Die Welt, von der ich träume

Aus dem Französischen von Cornelia

Panzacchi

Thienemann

ISBN 978-3-522-18557-8

13,00 € (D), 13,40 € (A)

Ab 10

Sarah Michaela Orlovský

Eine halbe Banane und die Ordnung der Welt

Tyrolia

ISBN 978-3-7022-3918-3

12,95 € (D), 12,95 € (A)

Ab 11

Praxiskonzepte

Es war einmal und wird noch lange sein.....	3
Hey, hey, hey, Taxi!.....	10
Schön wie die Acht.....	17
Mein geniales Leben	23
Die Welt, von der ich träume	29
Eine halbe Banane und die Ordnung der Welt.....	37
Materialanhang	43
Es war einmal und wird noch lange sein – „Zeit-Schmetterling“ Bastelvorlage mit vorgegebenen Zeiträumen (Teil 1)	44
Es war einmal und wird noch lange sein – „Zeit-Schmetterling“ Bastelvorlage blanko	49
Hey, hey, hey Taxi – Kopiervorlage Marktplatz der Geschichten	52
Hey, hey, hey Taxi – Schreibspiel Faltsatz Vordruck.....	53
Schön wie die Acht – Gefühlskarten (Sammlung von Maltes Gefühlen im Buch).....	54
Schön wie die Acht – Gefühlsbarometer	58
Schön wie die Acht – Gedichtformen Haiku und Elfchen (Anleitung mit Beispielen) – Teil 1.....	59
Schön wie die Acht – Gedichtformen Haiku und Elfchen (Anleitung mit Beispielen) – Teil 2.....	60
Mein geniales Leben – Runawaygnomes Rache (Zusammenstellung der Gartenzwerg-Posts).....	61
Mein geniales Leben – Placemat – Beschreibung der Methode	64
Die Welt, von der ich träume – Tauschmittel Kopiervorlage	66
Die Welt, von der ich träume – Sprach-Knobel-Spiel.....	67

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 Kinder-, Jugendgruppen oder Klassen muss man die einzelnen Schritte anleiten und die Form an die jeweilige Situation und Lerngruppe anpassen.

Es war einmal und wird noch lange sein

Nominierung in der Sparte Bilderbuch



Johanna Schaible

Es war einmal und wird noch lange sein

Hanser

ISBN 978-3-446-26981-1

18,00 € (D), 18,50 € (A)

Ab 5

Jurybegründung der Kritikerjury

„Vor Milliarden von Jahren formte sich das Land.“ So beginnt eine ästhetische Reise durch Raum und Zeit der Erde hin zu uns Menschen und wie wir die Abfolge von Ereignissen wahrnehmen. In immer kürzer werdenden Zeitsprüngen nähern wir uns blätternd der Gegenwart, dem „Jetzt!“. Und dann? – „Wünsch dir was!“, heißt es in der Buchmitte und damit geht die Reise weiter Richtung Zukunft, nach vorn in immer größere Zeit- und Bildräume hinein. Die Betrachter:innen werden nun mit „du“ angesprochen und zu persönlicher, nahezu philosophischer Auseinandersetzung in die Möglichkeiten der Zukunft hinein begleitet: fragend, offen, sich annähernd an alles, was vor jedem von uns liegen mag, wir aber noch nicht wissen können.

Das Bilderbuch versetzt durch die perfekte Übereinstimmung von Inhalt und Form in Erstaunen. Ein ausgeklügeltes Konzept von Seitengrößen und -formaten rahmt die Reise in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Die Bildmotive sind kongenial auf die knappe Satzaussage jeder Doppelseite gepasst. Die Bilder in Aquarell und Acryl, vielfältig gestaltet, collagiert und geschichtet, faszinieren durch das gekonnte Zusammenspiel von Farben, Flächen und Strukturen. Das ist Bilderbuchkunst, die alle Möglichkeiten auf das Feinste ausschöpft.

Johanna Schaible

arbeitet als Künstlerin und Illustratorin in Bern / Schweiz und ist künstlerische Leiterin des Kunstateliers Kidswest. *Es war einmal und wird noch lange sein* ist ihr Kinderbuchdebüt.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Kinder ab 5 Jahren bis 10 Jahre

Idealer Zeitrahmen: Je nach Auswahl der Bausteine ab 60 Minuten, Projekttag, längeres Projekt mit wöchentlichen Einheiten und Gelegenheit zum Austausch in der Familie

Ideale Teilnehmerzahl: Kleinstgruppe bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten: Zeit erfahren – erinnern – gestalten

Ein All-Age-Bilderbuch-Kunstwerk mit offenen Räumen, um das Ineinandergreifen von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft und die Zeit als etwas Fließendes zu erfassen. Das Buch lädt ein zum Entdecken, Erinnern und Philosophieren über das Wesen der Zeit: Wann ist gestern – heute – morgen? Was ist es wert, zu erinnern zu werden? Wie will ich meine Zukunft gestalten?

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Gruppenraum mit Platz zum Bewegen,

Buchpräsentation: fakultativ zusätzliche Lichtquelle(n) wie Schreibtischlampe, Musikabspielgerät

Zeitstrahl-Teppich: langer Flur oder Platz draußen

Material

Bilderbuchpräsentation: z.B. Kamishibai oder Buch als kopierte Seiten (ohne Text), Textstreifen in Umschlag

Zeitpropeller/-räder: Gymnastikreif/stabiler Hula Hoop-Reifen

Zeitstrahl-Teppich: Tapetenrolle, dicke Eddings oder Malfarbe (Wasser- oder Acrylfarbe), mindestens zwei Sandsäckchen (o.ä.) zum Werfen. Alternativ für draußen: Straßenmalkreide.

Zeitschmetterling: Bastelvorlage (s. [Materialanhang](#)): a) für die Flügel Tonpapier in vier verschiedenen Größen und Farben, b) Rumpf aus Fotokarton, Schere(n), Büroklammern zum Fixieren, Prickelnadel für die Sticklöcher, Wollreste oder Sticktwist, dicke Stopfnadel

Installation mit Erinnerungssteinen und Wunschsternen: große Steine zum Beschriften/Bemalen oder ausgeschnittene Pappe in Steinfarben, Sterne aus Pappe, eine (Stell-)Wand zum Aufhängen der Sterne, eventuelle Dekoration aus Tüchern etc.

Vorbemerkung

Die einzelnen Schritte der Buchpräsentation und alle anderen Anregungen können nach dem Bausteinprinzip individuell miteinander kombiniert oder ausgetauscht werden.

Ablauf

Einstieg: Bilderbuchpräsentation als Zeitreise mit Mitmachcharakter

Baustein 1: Zeitreise mit Zeitmaschine, -propellern bzw. -rädern

Die Kinder fliegen gemeinsam mit einer Zeitmaschine (fiktiv oder aktiv als Schlangenformation) und reisen durch Zeit und Raum. Die Spielleitung leitet die Gruppe an mit Kommandos (Rechtskurve, Zeitsprung, Landeanflug usw.) und erklärt, was zu sehen und zu fühlen ist. Geheimnisvoll wird die Zeitreise, wenn Geräusche/Musik (z.B. Gustav Holst: *Die Planeten* oder sphärische Musik oder Fluggeräusche) und Licht (Schreibtischlampe oder Taschenlampe als Spot) gezielt eingesetzt werden. Die Kinder reisen durchs Universum entsprechend dem Cover bzw. Vor- und Nachsatz des Buches. Vor dem Landeanflug auf einem bestimmten Zeitabschnitt kann ein Countdown angezählt werden.

Alternativ können die Kinder mit Zeitpropellern oder Zeiträdern durch Zeit und Raum reisen. Hier ist mehr Platz erforderlich. Wie Propeller drehen sich jeweils zwei Kindern miteinander, indem sie sich für die Stabilität mit überkreuzten Armen an beiden Händen fassen. Bei vier Kindern umfasst für die Stabilität jeder mit der rechten Hand sein linkes Handgelenk und alle haken sich so aneinander, so dass man wieder seinen linken Nachbarn mit seiner freien linken Hand am Handgelenk des rechten Arms umfasst. So kann man sich schneller drehen. Zeiträder sind für mehrere Kinder geeignet. An einem großen Reifen (Hula-Hoop) fassen die Kinder mit ihrer rechten Hand an. Eine zweite Runde Kinder kann an der freien Hand der ersten Runde andocken.

Baustein 2: Bilderbuchbetrachtung

Je nach Gruppengröße, technischer Ausstattung und Raumgröße kann die Präsentation der einzelnen Doppelseiten durch das Blättern im Buch selbst (ein Buch oder mehrere Bücher/alternativ Kopien an einzelnen Landepunkten im Raum) oder bei größeren Gruppen mit Hilfe eines Kamishibais oder Beamers erfolgen. Die knappen Zeitinformationen können dabei abgedeckt und nach einem ersten Eindruck präsentiert werden. Es folgt ein gemeinsamer Austausch über Bild und Text mit Bezug zu Vorwissen bzw. -erfahrungen der Kinder.

Baustein 3: „Zusammensetzen“ der Doppelseiten zu einem Buch

Da die Besonderheit des Buches darin liegt, dass jede Doppelseite für einen Zeitabschnitt steht und diese unterschiedlich groß sind, können die Kinder abschließend nach der Betrachtung des Bilderbuches die Einzelseiten selbstständig zu einem Buch zusammenfügen. So kann der Blick über das Tun auf das besondere Layout gerichtet werden, um Kinder für die Abfolge und das Ineinandergreifen von Zeiträumen zu sensibilisieren. Mittelpunkt ist das konkrete Hier und Jetzt.

Es ist erforderlich, das Buch zu kopieren und die einzelnen Doppelseiten im passenden Format zurechtzuschneiden.

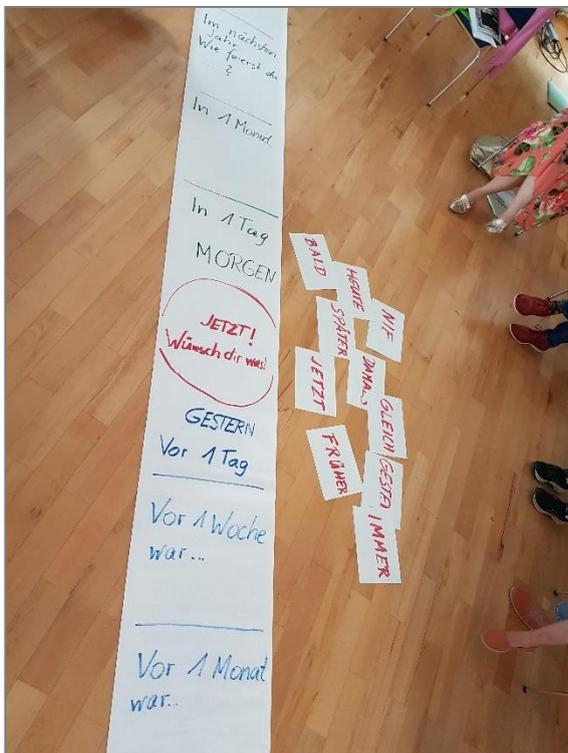
Variante: Ältere Kinder (ab ca. 8 Jahren und je nach Menge der ausgewählten Zeitabschnitte) können die weißen Streifen mit den Zeitinformationen in einem Umschlag erhalten und den Bildern zuordnen.

Gruppenarbeit 1: Zeit ist relativ – Wie lang kann eine Minute sein?

Wir empfinden Zeit unterschiedlich. Für Kinder wird Zeit endlos lang, vor allem auf einer Autofahrt, in der Nacht oder wenn sie auf etwas warten. Wenn man etwas Schönes erlebt, verfliegt die Zeit schneller. Das bietet viel Gesprächsstoff. Die Relativität unseres Zeitempfindens lässt sich durch Ausprobieren erfahren.

Aufgabe: Eine-Minute-Experimente bzw. Wetten zur Selbsteinschätzung: Eine Minute auf einem Bein stehen, die Luft anhalten, so und so viele Purzelbäume schlagen, sich nicht bewegen ... (mal im Dunklen, mal im Hellen)

Gruppenarbeit 2: Zeitstrahl-Teppich



Beispiel eines Zeitstrahl-Teppichs auf Tapete mit Zeitworten

Der Zeitstrahl-Teppich soll die Größe bzw. Entfernung von Zeiträumen für Kinder körperlich erfahrbar machen. Für die praktische Umsetzung stehen die Zeitabschnitte des Buches (Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft) und eine Variante des alten Kinderspiels „Hüpfekästchen“ Pate.

Der Zeitstrahl-Teppich kann alle Zeitabschnitte aus dem Buch aufgreifen oder sie auch in der Anzahl reduziert sowie inhaltlich abgewandelt vorgeben.

Geeignet durch die stabile Papierstärke und dazu preiswert ist eine Tapetenrolle.

Entsprechend des Buches wird mittig auf der Rolle die Jetzt-Zeit markiert, z.B. durch einen Kreis und eine eigene Farbe. Dann auf einer Seite alle ausgewählten Zeitabschnitte für die Vergangenheit in einer zweiten Farbe eintragen, auf der anderen Seite die Abschnitte für die Zukunft in einer dritten Farbe.

Wenn man die Tapetenrolle vorher von beiden Enden aufrollt, dass die Jetzt-Zeit mittig ist, wird der Fokus auf die Gegenwart als Start- und Verknüpfungspunkt, von dem aus wir Zeit verstehen, erfahrbar.

Aufgabe: Einen persönlichen Zeit-Schmetterling gestalten

Links können Vergangenheitserinnerungen zeichnerisch oder/und mit Worten festgehalten werden. Auf den rechten Flügelhälften ist Platz für Zukunftsvorstellungen. Zusammengehalten wird der Zeit-Schmetterling von dem stabileren Rumpf, der für die Jetztzeit steht. Die einzelnen Flügellagen können aus verschiedenfarbigem Tonpapier ausgeschnitten werden. Für den Schmetterlingsrumpf eignet sich Fotokarton. Der Rumpf wird oben auf und unter den Flügellagen mittig platziert. Mit Klammern oben und unten am Rumpf wird alles fixiert. Mit einer Prickelnadel werden vier Löcher durch alle sechs Lagen (2x Rumpf, 4x Doppelflügel) gestochen. Mit Wolle oder Sticktwist wird ein Kreuz auf die Oberseite gestickt. Das lange Fadenende kann auf der Unterseite mit dem Anfangsfaden zu einer Aufhängeschleife verknotet werden.

Die Originalgröße der Kopiervorlage ist zum Aufhängen an einem Zweig oder Stab geeignet.

Varianten: Statt eines aufwändiger zu bastelnden Zeit-Schmetterlings lässt sich auch eine Zeit-Tütenleiste für jedes Kind oder eine für die ganze Gruppe an einer Schnur mit beschrifteten Pergamentpapiertüten spannen. In jede Tüte kann nun ein Erinnerungsbild oder -symbol von jedem Kind gesteckt werden. Das Öffnen der Tüten und Betrachten der einzelnen Beiträge kann zu einem gegenseitigen Austausch genutzt werden.

Alternativen: Ein Erinnerungsbuch im Stil des Bilderbuchs gestalten (s. ergänzende Medienempfehlung) oder einen (Bilder-)Brief an sein zukünftiges Ich schreiben.

Gruppenarbeit 5: Installation mit Erinnerungssteinen und Wunschsternen

Vor einer Wand können Kinder auf dem Boden Steine für ihre Erinnerungen aus der Vergangenheit ablegen. Darüber können an der Wand (ggf. Stellwand) die Sterne mit Wünschen der Kinder für die Zukunft befestigt werden. Es ist auch möglich, anlässlich eines Jubiläums thematisch, Erinnerungen und Zukunftswünsche festzuhalten.

Aufgabe: Die Steine (aus Karton ausgeschnitten oder richtige und entsprechend große Steine) sowie die Sterne können je nach Alter der Kinder mit Symbolen bemalt und/oder beschriftet werden.

Tipp aus der Praxis: Bei der Beschäftigung mit den Erinnerungssteinen ist darauf zu achten, dass man die Kinder anregt, sich zum einen an gemeinsame konkrete Erlebnisse mit verstorbenen Personen oder Tieren zu erinnern, zum anderen aber auch an andere Ereignisse, z.B. Was ist das schönste gemeinsame Erlebnis mit deinem Opa? Was war bisher das wichtigste Erlebnis in der Kita/in dieser Schule? Sonst steht schnell das Thema Tod zu sehr im Mittelpunkt.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Einige inhaltliche Verknüpfungen der Zeitabschnitte im Buch können Schwierigkeiten bereiten: Kinder unter 10 Jahren können Abschnitte ihrer Biografie und Zukunftsmöglichkeiten, die ihr Erinnerungsvermögen, Lebensalter oder ihre Lebenserfahrung übersteigen, nur durch den Austausch mit Eltern und der Großelterngeneration füllen (z.B. „Was hat dich für immer beeindruckt?“, „Woran wirst du dich erinnern, wenn du alt bist?“). Darin kann aber auch eine Stärke liegen, es bietet sich die Möglichkeit, miteinander ins Gespräch zu kommen über die Familiengeschichte, die Geschichte unserer Straße, die Lebenserfahrungen der Großeltern.

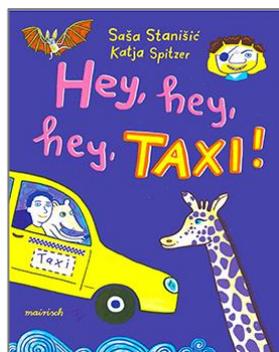
Bei der Gestaltung des Zeit-Schmetterlings und des Zeitstrahl-Teppichs können aus diesem Grund andere Zeiträume eingefügt werden. Beispielhaft ausgewählte Jahres- und Tageszeiten im Buch entsprechen nicht unbedingt dem Zeitpunkt der realen Vorlesezeit. Aber besonders die Dunkelheit und Nacht bieten ein nachhaltiges Erleben der Relativität von Zeit.

Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen

- Erinnerungsbuch:
https://www.leseleiter.ch/storage/app/media/Eswareinmal_Praxisideen.pdf
- Heike Faller (Text), Valerio Vidali (Ill.): *Hundert. Was du im Leben lernen wirst*. Kein & Aber Verlag 2018. S. auch Anregungen von Praxisseminar 2019 unter
https://www.jugendliteratur.org/uploads/media/files/djlp2019_praxiskonzepte_kinderbuch_052919.pdf

Hey, hey, hey, Taxi!

Nominierung in der Sparte Kinderbuch



Saša Stanišić (Text)

Katja Spitzer (Ill.)

Hey, hey, hey, Taxi!

mairisch

ISBN 978-3-948722-05-0

18,00 € (D), 18,50 € (A)

Ab 6

Jurybegründung der Kritikerjury

Mit diesem Vorlesebuch erleben wir Fabulierkunst par excellence. Spritzige, verrückte und assoziativ-nonsenshafte Episoden werden durch eine immer wiederkehrende Handlung locker gerahmt. Alle Geschichten beginnen mit dem Ruf „Hey, hey, hey, Taxi!“, der Ich-Erzähler steigt in ein Taxi ein, fährt irgendwohin und kehrt am Ende „nach Hause, nach Hause zu dir zurück“. Die Fahrten sind unterschiedlich lang. Mal sind sie ganz „blitzig“, mal führen sie zu Begegnungen mit Piraten auf hoher See, die zu Landratten werden, zu kurzhalsigen Giraffen, die traurig-lustige Lieder singen, und zu einem König, der die Erde für den Kopf eines Riesen hält. Taxis und Taxifahrer:innen werden in den vielgestaltigen Geschichten kreativ variiert. Schwungvolle Dialoge verleihen den unterschiedlichen Szenen einen ironisch-parodistischen Charakter.

Der mündliche Ton des Erzählens und viele Worterfindungen prägen die phantasievolle Sprache von Saša Stanišić. Katja Spitzers schrill-bunte, comic-hafte Bilder in Pop-Up-Ästhetik, gepaart mit surrealen Elementen, bereichern den unterhaltsam-verrückten Leseindruck. Der lädt ein zum Miterzählen und Variieren der Sujets.

Saša Stanišić,

geboren 1978 in Višegrad / ehem. Jugoslawien, lebt seit 1992 in Deutschland. Seine Erzählungen und Romane wurden in über 30 Sprachen übersetzt und u.a. 2019 mit dem Deutschen Buchpreis ausgezeichnet.

Katja Spitzer

hat Kunstgeschichte und Geschichte sowie Illustration studiert. Heute arbeitet sie in Berlin Prenzlauer Berg und lebt am Müggelsee. Sie zeichnet für Verlage und gibt Workshops für Kinder und Erwachsene.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Kinder ab 6 Jahren bis 12 Jahre

Idealer Zeitrahmen: 45 Minuten-Einheiten bis Projekttag(e) wie Großelternntag, „Unsere Stadt“,
Geschichtenwerkstatt, „Lange Nacht der Geschichten“

Ideale Teilnehmerzahl: 12 bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten:

Geschichtensammlung zum Schmökern – Lesen – Erzählen – Erfinden

Dieses Buch ohne Seitenzahlen ist eine Sammlung verschiedenartiger Geschichten: einmal scheinbar realistische Alltagsgeschichten, die unerwartet die Ebene der Realität verlassen um am Ende wieder mit Leichtigkeit in diese zurückzufinden, zum anderen Geschichten aus der Märchen- und Fabelwelt. In manche Geschichten sind philosophische Gedanken eingestreut (z.B. Was ist Sehnsucht?), andere weisen Wortspiele bis hin zu akrobatischer Wortkunst auf (z.B. „blitzig“). Die Geschichten mit Stegreifcharakter sind von unterschiedlicher Länge, zum Teil gibt es auch eine Fortsetzung ein paar Seiten weiter. Die großformatigen, ansprechenden Illustrationen laden zum Stöbern und Entdecken ein. Die Geschichten mit einem festen Geschichtenrahmen lassen sich vorlesen, nacherzählen und weiterspinnen.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Für den Marktplatz der Geschichten idealerweise sehr großer Raum (Aula, Turnhalle, alternativ mehrere Räume nebeneinander mit Flur verbunden) oder Außenfläche. Für die anderen Bausteine reicht ein Gruppen- oder Klassenraum.

Einstieg: CD-Player (oder alternative Abspielmöglichkeit für Aufnahmen von Verkehrsgeschichten)

Marktplatz der Geschichten: für jede Geschichtenstation eine Tonabspielmöglichkeit, falls es keine Vorleser:innen gibt, Sitzkissen für die TN

Material

Akustisches Signal, z.B. Hupe, geeignet für alle Bausteine

Einstieg: CD *Hey, hey, hey, Taxi* (Hörbuch gelesen vom Autor, ISBN 978-3-948722-06-7) oder Aufnahme Verkehrsgeschichten

Improspiel „Taxifahrt“: 4 Stühle, Lenkrad (z.B. Gummireif, gebastelt ...), akustisches Signal

Marktplatz der Geschichten: Laufzettel (s. [Materialanhang](#)) für die einzelnen Geschichtentaxis; Seilchen, Poolnudeln o.ä. als Taxibegrenzung; lange Seile, Klebeband, Straßenmalkreide für die Markierung des „Marktplatzes der Geschichten“ und der Verkehrswege für die Taxis; Geschichten z.B. in Kopie für die Stationen; Pylonen o.a. zur Kennzeichnung der Geschichtenstationen

Schreibspiel „Faltsatz“: pro Spieler 1 Blatt (Kopiervorlage, s. [Materialanhang](#)), 1 Stift

Ablauf

Vorbemerkung

Die einzelnen Anregungen können nach dem Baukastenprinzip individuell kombiniert werden. Vor allem für die Anregungen mit Bewegung eignet sich ein Geräuschsignal, wie z.B. eine Hupe.

Einstieg: Fahrzeuge auf den Straßen unserer Stadt (WarmUp)

Zum ersten Track des Hörbuchs *Hey, hey, hey, Taxi!* (Instrumentalmusik mit rhythmischen Verkehrsgeräuschen) gehen die Kinder durcheinander durch den Raum und sollen sich ein Fahrzeug überlegen, das auf der Straße fährt. Sobald ein Kind sich eins überlegt hat, ahmt es dieses mit Bewegung und Geräuschen nach. Wenn alle Kinder eins gefunden haben, werden sie aufgefordert, sich umzuschauen, ob sie Fahrzeuge gleicher Art finden und sich zu Fahrzeuggruppen zusammenzufügen. Abschließend wird erläutert, welche Fahrzeuge es gibt und ob alle die anderen Gefährte richtig erkannt haben.

Gruppenarbeit: Taxifahrt mit Standbild (Geschichtenanfänge erfinden, Improvisationsspiel)

Dieses Improspiel regt die Kinder dazu an, parallel zu den Geschichten im Buch mit einem imaginären Taxi Orte aufzusuchen, wo Alltägliches, aber auch Magisch-Phantastisches zu finden ist. So kann aus dem Stegreif ein Fundus an Geschichtenanfängen für eigene Taxigeschichten entstehen.

Vorbereitend werden vier Stühle wie die Sitze in einem Auto als Taxi aufgestellt. Alle stehen in einem großen Kreis um das „Taxi“ und die kleine Bühnenfläche davor. Ein:e Taxifahrer:in wird bestimmt durch die Übergabe eines Lenkrads (kleiner Gummireif, gebastelt ...). Er nimmt Platz im „Taxi“ auf dem Fahrersitz. Die Gruppe ruft passend zum Buch „Hey, hey, hey, Taxi!“. In dieser Zeit steigen die nächsten Kinder ins „Taxi“ ein (immer die nächsten im Kreis oder freiwillig). Türen schließen und anschnallen nicht vergessen, um in Spielstimmung zu kommen! Während die Gruppe Verkehrsgeräusche nachahmt, hat der Taxifahrer Zeit sich auszudenken, an welchen Zielort es geht, und welches Wesen (Tier, Mensch, Gegenstand) er dort sein will. Sobald die Spielleitung ein akustisches Signal gibt, z.B. ein Hupgeräusch, hält das Taxi an und der Taxifahrer steigt als erster aus. Er sagt, an welchem Ort und welche Figur er ist, was die Figur dort macht und schlüpft pantomimisch in die Rolle. Die anderen Fahrgäste steigen zügig nacheinander aus, schlüpfen ebenfalls in eine Rolle und fügen sich in die spontan erfundene Szenerie ohne weitere Absprache ein.

Beispiel:

Fahrer: „Wir sind im Zoo und ich bin der entlaufene Tiger.“

Kind 1: „Ich bin ein Besucher, der sich erschreckt.“

Kind 2: „Ich bin der Tierpfleger, der den Tiger einfangen soll.“

Kind 3: „Ich bin die offene Käfigtür.“

Nach einem kurzen Applaus übergibt der Taxifahrer das Lenkrad an einen Fahrgast aus seinem Taxi und geht ans Ende der Schlange bzw. in den Kreis zurück. Eine neue Taxifahrgemeinschaft fährt zu einem neuen Zielort mit neuen Figuren. Nachdem alle einmal im „Taxi“ gefahren sind, ist die Spielrunde beendet.



Beispiel aus dem Seminar: Standbild aus dem Improvisationsspiel

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Die Spielleitung sollte in der Rolle des Taxifahrers den Ablauf des Improspiels erklären. Die Geschichtenanfänge werden spannender, wenn die Spielleitung schon beim Beispiel darauf achtet, dass die einzelnen Menschen, Wesen oder Dinge an diesem imaginären Ort, handelnd Bezug zueinander nehmen.

Wichtig ist es, dass der Taxifahrer und seine Fahrgäste nicht lange überlegen, sondern zügig nacheinander ihre Rollen erfinden. Wie bei jedem Improspiel ist (fast) alles erlaubt und wird nicht bewertet. Auch Scheitern ist erlaubt. Der Einsatz wird immer mit einem Applaus für die Insassen des „Taxis“ wertschätzend gewürdigt.

Variante: Manchen Gruppen fällt es leichter, wenn der Taxisfahrer die Aufgabe bekommt, vor dem Aussteigen einen fest definierten Ort zu nennen, wo er mit seinem Taxi anhält. Raum ist hier im weitesten Sinne gemeint: Tankstelle, Kühltruhe, Handtasche ...

Aufgabe 1: Die Lieblingsszene(n) werden nach einem Durchgang nochmals erinnert.

Aufgabe 2: Aus einer Lieblingsszene wird eine Gemeinschaftsgeschichte der ganzen Gruppe oder mehrerer Kleingruppen weitergesponnen und als Tondokument oder schriftlich festgehalten. Bei älteren Kindern kann man auch eine Schreibkonferenz einberufen und so erfundene Geschichten weiter überarbeiten.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Bei der Entwicklung einer Geschichte ist es hilfreich, die Kinder anzuregen, Gerüche und Geräusche neben visuellen Eindrücken einzubauen und anschaulich auszumalen, um die Spannung auf den weiteren Verlauf zu erhöhen. Sollte das Phantasieren einer Geschichte ins Stocken geraten, helfen oft Bildimpulse oder Reizwörter weiter, die spontan von den Kindern aus einem kleinen Vorrat gezogen werden können. Als Bildimpulse eignen sich Fotos, Zeichnungen, Bilder oder auch Bilderkarten (s. Link unten).

Man kann den vorgegebenen Geschichtenrahmen des Buches aufgreifen und als Struktur für die neu erfundene(n) Geschichte(n) festlegen: Ein:e Ich-Erzähler:in steigt zu Beginn in ein Taxi und erlebt während der Fahrt, im Taxi selbst oder am Ziel der Reise ein Abenteuer. Am Ende fährt der/die Ich-Erzähler:in zurück nach Hause zu dir (dem kindlichen Adressaten der Geschichte).

Vielleicht gibt es später eine Sammlung eigener Geschichten als kleines, selbstgebundenes Geschichtenbuch. Zur Präsentation mehrerer gelungener Geschichten eignet sich auch der folgende Baustein „Markt der Geschichten“.

Gruppenarbeit: Marktplatz der Geschichten (Geschichten präsentieren und kennenlernen)



Vorsatz-Papier bearbeitet als Straßenkarte für den Marktplatz der Geschichten

Auf dem Marktplatz der Geschichten sind alle Kinder mal Zuhörer:in und mal Erzähler:in. Die Taxifahrten des Buches, das Straßennetz aus dem Vorsatz (für einen Geschichtenabend/lange Geschichtennacht den Nachsatz nehmen) und die Idee eines orientalischen Marktes sind Grundlage dieses Bausteins. Es gibt verschiedene Lauschplätze, hier werden die Geschichten vorgelesen oder abgespielt. Im Anschluss erzählen die Kinder am Marktplatz das eben Gehörte weiter.

Die Kinder bilden jeweils zu viert ein Taxi (Aufstellung wie die Plätze in einem Auto). Bei der „Fahrt“ des Taxis zwischen einem Lauschplatz und dem Marktplatz ist es sinnvoll, das Taxi auch haptisch links und rechts durch ein Seil, eine Poolnudel o.ä. zu begrenzen. Zur Geschichtenauswahl: Es sollten möglichst gleichlange Geschichten ausgewählt werden. Dabei können Geschichten aus dem Buch mit eigenen Taxigeschichten, die vorher entwickelt wurden, gemischt werden. Je nach Menge der als geeignet erachteten Geschichten, nach Gruppengröße, Aufnahmekapazität und Platzmöglichkeiten sollte die Spielleitung überlegen, ob sie Lauschplätze nur mit unterschiedlichen Geschichten oder auch parallele Lauschplätze einrichtet.

Tipps aus der Praxis: Zur Planung der Lauschplätze: Sie sollten so weit voneinander entfernt sein, dass die einzelnen Gruppen sich nicht stören. An einem Lauschplatz müssen genügend Sitzplätze für ein voll besetztes Taxi sein (mehr Ruhe beim Zuhören). Die Geschichte, die dort präsentiert wird, kann von einem gut lesenden Kind aus dem Taxi oder einer/einem an diesem Platz fest eingeteilten Vorleser:in vorgelesen werden. Alternativ können die Geschichten auch vorher aufgenommen und über ein Abspielgerät präsentiert werden. Zur besseren Auffindbarkeit kann man die einzelnen Lauschplätze durch Pylonen oder Haltestellen-Zeichen markieren.

Straßennetzplan: Die einzelnen Taxis bekommen einen vorbereiteten Laufplan, damit die Lauschplätze in jeder Runde immer nur von einem Taxi angefahren werden. Das Straßennetz durch Klebeband oder Straßenmalkreide andeuten.

Aufgabe 1: Fahrt in eurem Taxi zu einem vorgegebenen Lauschplatz und hört euch die Geschichte aufmerksam an. Wenn ihr fertig seid, fahrt zum Marktplatz und wartet dort, bis ein anderes Taxi ankommt. Jede:r aus eurem Taxi tauscht mit einem Fahrgast aus dem anderen Taxi die gerade gehörte Geschichte. Einmal müsst ihr eure Geschichte also erzählen, einmal seid ihr Zuhörer für den Fahrgast aus dem anderen Taxi. Wenn alle Fahrgäste aus eurem Taxi fertig sind, fahrt ihr zur nächsten Lauschstation weiter, bis ihr alle vorgegebenen Stationen besucht und die Geschichten von dort auf dem Marktplatz mit anderen Taxis ausgetauscht habt.

Tipps aus der Praxis: Die Kinder bekommen Reiseandenken an den Lauschplätzen, die sie sammeln. Das können z.B. kleine Bildkarten mit einer Figur oder einem Gegenstand aus der Geschichte sein. So können sie sich besser an die Geschichten erinnern für ein späteres Nacherzählen oder Auswählen der Lieblingsgeschichten.

Aufgaben 2: Lieblingsgeschichten vor einem größeren Publikum erzählen.

Aufgabe 3: Unterschiede zwischen erzählten und geschriebenen Geschichten, Unterschiede zwischen verschiedenen erzählten Versionen besprechen.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Dies ist eine gute Methode, um viele verschiedene Geschichten präsentieren zu können. Sie eignet sich auch dafür, dass ältere Kinder Jüngeren Geschichten an den einzelnen Lauschplätzen vorlesen (Bibliothek, freie Angebote, klassenübergreifend oder leistungsdifferenziert). Ebenso eignet sich die Methode, um Kinder zum Sprechen zu bringen, denen das vor einer größeren Gruppe schwerfällt.

Gruppenarbeit: Schreibspiel „Faltsatz“

Die Kinder bekommen einen Vordruck (Kopiervorlage s. Material) oder schreiben die Tabelle selbstständig auf ein Blatt ab. Zwischen den Wörtern sollte genügend Abstand sein. Kind 1 schreibt ein Wort in die erste Spalte und faltet diese an dem Längsstrich nach hinten weg, so dass der Eintrag nicht mehr sichtbar ist. Der/die zweite in der Reihe schreibt dann ein Wort in die Nomen-Spalte und faltet ebenfalls das Papier nach hinten weg. Das wird wiederholt bis die letzte Spalte gefüllt ist. So entsteht ein Fächer.

Artikel/ Pronomen	Nomen	Verb	Zeitwort	Artikel/ Pronomen	Adjektiv	Nomen
Das	Taxi	kitzelt	niemals	eine	grüne	Ameise.

Zum Abschluss wird der Satz dann vorgelesen.

Damit die Sätze nicht völlig unsinnig werden, sollte sich jeder an die geforderte Wortart halten.
So entstehen neue, vielleicht auch witzige Sätze wie z.B.:

"Unser Dachdecker schwimmt übermorgen durch die aufgeregten Lakritzschnecken."
oder

"Mein Handy wandert gelegentlich über die zornige Regenrinne."

Aufgabe: Spinnt den Satz zu einer Geschichte weiter: Was könnte als nächstes passieren?
Wer ist die Hauptfigur? Hat sie besondere Kräfte, Talente oder Eigenarten?

Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen

- Saša Stanišić (Autor, Sprecher): *Hey, hey, hey, Taxi!* Hörbuch auf CD. mairisch 2021. 978-3-948722-06-7
- Szenische Lesung des Autors produziert vom Literaturhaus Berlin. Sieben Geschichten werden vom Autor und seinem Sohn Nikolai auf einer Taxifahrt durch Hamburg präsentiert. (Klo. Blitzig. Odjo, Odjo und die Piraten. Abschleppschiff. Odjo, Odjo und die Tierkita. Die Zwerge und der Drache I. Bus. Zukunft.)
<https://www.youtube.com/watch?v=MMEnndo9CZM> (33.42 Minuten)
- Lesung des Autors in seinem Arbeitszimmer.
https://www.youtube.com/watch?v=V4HNnFp_KME (19.14 Minuten)
- Käsetaxi. Szenische Lesung von Kari (Jugendliche?).
<https://www.youtube.com/watch?v=rC78cKQt90k> (2.35 Minuten)
- Interview im Büchergilde-Salon mit Saša Stanišić zum Welttag des Buches. (Literaturhaus Hamburg) <https://www.youtube.com/watch?v=AxxSP6MC4SM> (1.18 Stunde, davon 30 Minuten Lesung, dann Gespräch über das Buch, ganz am Ende eine Geschichte frei erzählt auf Serbokratisch (Odjo, Odjo und die Tier-Kita 1.12 Stunde)
- Bildkarten ZWEINS. Adlung-Verlag. <https://www.adlung-spiele.de/produkt/fuer-kindereinrichtungen-geeignet/hort/zweins/>

Schön wie die Acht

Nominierung in der Sparte Kinderbuch



Nikola Huppertz (Text)
Barbara Jung (Ill.)
Schön wie die Acht
Tulipan
ISBN 978-3-86429-484-6
14,00 € (D), 14,50 € (A)
Ab 10

Jurybegründung der Kritikerjury

„Gewohnheiten sind wie Mathematik. Beide funktionieren immer, immer gleich.“ Zahlen und Formeln sind berechenbar und geben dem mathematikbegeisterten Malte ein Gefühl von Sicherheit. Dieses wird außer Kraft gesetzt, als seine bisher unbekannte Halbschwester Josefine in sein geordnetes Leben platzt. Malte sieht sich auf einmal mit der Vergangenheit seiner Eltern und ihren Lügen konfrontiert. Hinzu kommt, dass es auch im Matheclub für ihn nicht mehr rund läuft, eine Konkurrentin auftaucht, die ihn aber zugleich auch irgendwie fasziniert. Die Gefühlsschwankungen der einsetzenden Pubertät und brisante Themen wie ungewollte Schwangerschaft und Brustamputation lassen sich nicht mehr mit Logik auflösen, muss Malte feststellen. Dabei steht ihm Josefine zur Seite, die ihm die Augen für neue, emotionale Dimensionen des Lebens öffnet.

All diese Sujets werden geradlinig, unaufgeregt und mit einer unvergleichlichen Selbstverständlichkeit erzählt. Die sprachliche Gestaltung ist abwechslungsreich, umfasst lakonisch-prosaische Passagen bis hin zu stimmungsvollen Gedichten mit Zahlensymbolik. Die warmherzigen Schwarz-Weiß-Illustrationen von Barbara Jung, die zerbrechlich-nachdenkliche Heranwachsende zeigen, runden das gelungene Leseerlebnis ab.

Nikola Huppertz

studierte Musik und Psychologie. Sie hat zahlreiche Kinder- und Jugendbücher sowie Geschichten für Literaturzeitschriften und den Rundfunk veröffentlicht und lebt in Hannover.

Barbara Jung

wurde 1968 in Karlsruhe geboren, studierte an der Fachhochschule Mainz Kommunikationsdesign und arbeitet als freie Illustratorin für Kinder- und Jugendbuchverlage. Sie lebt in Frankfurt / Main.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Kinder ab 10 Jahren bis 12 Jahre, geeignet u.a. als Klassenlektüre, für Leseclub, Schreibwerkstatt

Idealer Zeitrahmen: 4 Einheiten à 60 bis 120 Minuten (4 Themenkreise)

Ideale Teilnehmerzahl: 6 Kinder bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten:

Mathelogik + Gedichte + Patchworkfamilie x Pubertät = Gefühlsachterbahn

Hier werden Mathefreaks und Gedichtliebhaber gleichermaßen angesprochen. Mit mathematischen Vergleichen erklärt sich der fast 13-jährige Malte die Welt. Als das nicht mehr ausreicht, lernt er die Kraft von Gedichten zu schätzen und über Gefühle zu reden. Am Ende schreibt Malte sogar selbst Gedichte. Die Situation einer Patchworkfamilie wird hier aus der Sicht des Kindes erzählt, für das ein Vater seine andere Familie verlassen hat.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Gruppenraum, Sitzkreis, bei großer Gruppe: Möglichkeiten, an die Wand zu projizieren

Material

Gefühlsballwerfen: zwei unterschiedlich farbige Bälle zum Werfen

Gefühlstheater: Gefühlskarten ausgeschnitten (Vorlage s. [Materialanhang](#))

Gefühlsbarometer: Abbildung Barometer, Gefühlskarten (Vorlage s. [Materialanhang](#))

Gefühlsachterbahn: langes Seil für jede Gruppe, Gefühlskarten (Vorlage s. [Materialanhang](#)),
Möbiliar im Raum

Gang der Handlung: Illustrationen aus dem Buch (Kopien der Seiten 8, 42, 129, 153, 185),
Gedichte, Zitate bzw. Lesestellen aus dem Buch als Kopie oder entsprechende Exemplare des
Buches

Gestalten von Lieblingszahlen: Auswahl an unterschiedlichen Materialien zum Zeichnen,
Malen, Legen, Kleben

Patchworkfamilie: für jede Gruppe ein Satz fünf entweder gleich großer, quadratischer
Stoffstücke oder flexibler Stofftücher; Haftzettel zum Beschriften

Gedichtwerkstatt: Gedichtformen Haiku und Elfchen (Vorlage s. [Materialanhang](#))

Vorbemerkung

Die Themenkreise sind an die Illustrationen des Buches geknüpft und leiten sukzessive durch die Geschichte. Einzelne Anregungen können isoliert umgesetzt werden.

Ablauf

Einstieg: Gefühlsballwerfen

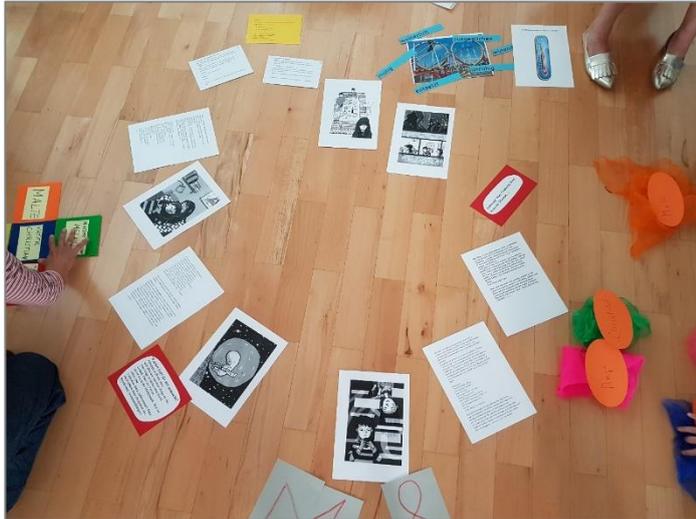
Die Kinder stehen im Kreis. Ein Ball wird zugeworfen. Vor dem Abwurf muss ein positives Gefühl genannt werden. Die Empfänger:innen nehmen den Ball an und nennen ihrerseits vor dem Abwurf ein negatives Gefühl, so dass positive und negative Gefühle im Wechsel vorkommen. Wenn das zügig geht, kann ein zweiter Ball (am besten ein andersfarbiger zur besseren Unterscheidung) ebenfalls im Kreis rumgeschickt werden.

Variante: Bei einem Ball werden nur positive, beim anderen nur negative Gefühle benannt.

Alternative: Gefühlstheater in Kleingruppen oder als Partnerarbeit

Aus den Gefühlskarten, die Maltes Gefühle im Buch beschreiben (s. Material) werden besonders gut spielbare Gefühle durch die Spielleitung ausgewählt. Die Gefühlskarten werden von immer je einem Kind gezogen und das jeweilige Gefühl pantomimisch dargestellt, die anderen erraten es. Alternativ wird diese Übung als Partnerarbeit gemacht. Zwei Kinder stehen sich gegenüber, sie stellen die Gefühle dar und raten abwechselnd. Wenn es der Gruppe leichter fällt, dürfen auch Geräusche gemacht werden.

Gruppenarbeit: Anhand von Themenkreisen und Illustrationen durch das Buch



Beispiel aus dem Seminar: Illustrationen und Textstellen zur Präsentation des Buches

Themenkreis I: Über Gefühle ins Gespräch kommen

Illustration 1: Spannung beim Abendessen (S. 9) Familiensituation erläutern.

Lesestelle: „Was willst du Kannst ja mal drüber nachdenken.“ (S. 28-31)

Malte braucht Ordnung und will die angespannte Situation auf seine Art mit seiner chaotischen Halbschwester Josefine „klären“. Doch das wirft neue Fragen und Probleme für ihn auf. Er hält sich lieber an Mathematik fest.: „Gewohnheiten sind wie Mathematik. Beide funktionieren immer, immer gleich.“ (S. 38)

Aufgabe: Die zehn besten Gleichungen meines Lebens

Die Welt der Zahlen und Formeln ist Malte vertraut. Wenn er nachdenkt, drückt er sich gern in mathematischen Vergleichen aus. Das gibt ihm Sicherheit. Damit er dich versteht, schreib ihm Aussagen über dein Leben als mathematische Gleichung auf. Du darfst alle Rechenarten und mathematischen Formeln verwenden, die du kennst.

Beispiele:

Schule + Freunde = Schule ist okay

Fußball x

Familie >

Tauscht euch anschließend in eurer Gruppe über eure Lebensformeln aus: Wieviel Leben lässt sich in einer mathematischen Gleichung ausdrücken? (Möglichkeiten, Grenzen).

Illustration 2: Hilfe, zu viel Gefühl! – Gedichte im Deutschunterricht (S. 42)

Die Lyrik-affine Josefine hilft Malte, die Gedichte aus der Schule zu verstehen: Rose Ausländers „Ich bin ein Zirkuskind“ (S. 41) und Klaus Kordons „Einfach alles“ (S. 56 f.). Vage Träume, Gefühle, und darüber auch noch zu sprechen, damit ist Malte überfordert, im Gegensatz zu Josefine. Malte fängt an, sich für seine Halbschwester und ihre Gedichte zu interessieren.

Lesestelle: Josefine-Gedichte: „Benennung“ (S. 85), „Zurückgeblieben“ (S. 102), „Krebs“ (S. 103).

Josefines Gedichte wecken Malte auf, bringen vieles in der Familie ins Rollen und Malte zum Nachdenken. Er muss feststellen, dass mathematisches Denken nicht mehr ausreicht.

Aufgabe: Josefine weiß, dass Malte heimlich ihre Gedichte liest und hinterlässt ihm eine handschriftliche Botschaft. „**Achtung! Wer Gedichte liest, braucht Mumm.**“ (S. 93). Wie verstehst du Josefines Worte?

Lesestelle: Fiebertraum – Achterbahn der Gefühle (S. 87-92)

Aufgabe Gefühlsachterbahn: Passend zum Buchtitel und zu Maltes Fiebertraum lässt sich sein Gefühlschaos als Achterbahnfahrt in Kleingruppen darstellen. Jede Gruppe soll ein sehr langes Seil im Raum auslegen, welches über Tische, Stühle und anderes Mobiliar gelegt werden kann, um die Höhen und Tiefen darzustellen. Die Kinder bekommen Gefühlskarten ausgeteilt und tauschen sich über ihr Verständnis der Gefühle aus. Dann sortieren sie die Gefühlskarten an passende höher und tiefer gelegene Stellen im Raum unter Einbezug des Mobiliars.

Alternative Gefühlsbarometer: Malte ist so im Strudel der Gefühle, dass er darüber krank wird und Fieber bekommt.

In Kleingruppen werden Maltes Gefühlen sortiert und auf einem Plakat mit einem Barometer eingeordnet, das Plus- und Minusgrade hat. Mehr Spielcharakter bekommt es, wenn man zwei Gruppen gegeneinander auf Zeit antreten lässt. Daran sollte sich eine Besprechung der Zuordnung anschließen.

Lesestelle: Malte beginnt Klartext zu reden und stellt unbequeme Fragen

„Danach sitze ich mit den anderen am Tisch, ohne dass „**Warum habt ihr das gemacht?** Plötzlich weiß ich, dass sich alles nur um diese Frage dreht.

Eine Lüge ist nichts ohne ihren Grund. Oder ein Verrat. Es ist wie in der Mathematik. Was ist schon eine Zahl ohne ihren Zahlenraum? Oder ein Problem ohne ein System aus Regeln und Zusammenhängen?“ (S. 104 -106)

Aufgabe: Malte hat sich verändert. Das bemerken auch die anderen Familienmitglieder am Tisch und reagieren anders als sonst. Was löst Maltes Rede bei seinen Eltern und Josefine aus? Spielt die Szene nach oder macht ein Szenenfoto von der Tischsituation.

Themenkreis II: Die Welt der Zahlen – Sind Zahlen immer nur logisch?

Illustration 3: Malte nimmt WhatsApp-Kontakt zu Lale auf über Lieblingszahlen (S. 129)

Aufgabe: Kannst du erklären, was an der Acht und der Elf Besonderes ist?

Lesestelle: Lieblingszahlen Acht und Elf mit viel emotionaler Bedeutung. (S. 126-130)

Aufgabe: Lieblingszahlen gestalten

Hast du eine Glückszahl, eine persönliche Lieblingszahl oder eine Zahl, die dir gut gefällt. Was magst du an dieser Zahl?

Gestalte deine Lieblingszahl. Verwende Materialien, Farben und Formen, die das für dich ausdrücken: Du kannst sie legen mit Seilen, Tüchern, Bändern, Naturmaterial ... , sie malen, backen, mit den Fingern stempeln ...

Themenkreis III: Patchworkfamilie – Familienmodelle: Wie gelingt das Zusammenleben?

Lesestelle: Josefines Mutter erzählt, wie es zur Trennung gekommen ist (S. 147-156)

Illustration 4: Maltes Existenz – Grund für die Auflösung der alten Familie (S. 153)

Aufgabe: Diskussion: Wer ist schuld? – Oder muss man andere Fragen stellen?

Lesestelle: Es gibt kein Richtig und Falsch und keine beweisbaren Wahrheiten

„Malte, bist du das?“ ... Die *wahren Weltgeschichten* lassen sich wirklich nicht mehr durch Zahlen und Figuren ausdrücken, jedenfalls nicht meine. Wahrscheinlich haben sie es auch nie getan. Und alle haben es gewusst, sogar die Ullrich, nur ich nicht, ich Kek.“ (S. 169-182.)

Aufgabe: Austausch im Gespräch über unterschiedliche Familienkonstellationen

Aufgabe: Aus 3 mach 5: Von der Familie zur Patchwork-Familie (Kleingruppen)

Wie lässt sich eine neue Familienordnung herstellen?

Als sie eine kleine Familie zu dritt waren, war die Welt für Malte noch in Ordnung. Nun gibt es plötzlich zwei neue Menschen und er ist Teil einer Patchwork-Familie. Er und auch die anderen müssen sich ihren Platz in der neuen Familiensituation suchen. Kommt in euren Gruppen ins Gespräch und findet zusammen eine neue Ordnung, in der sich Malte und die anderen wohlfühlen können. Stellt eine ideale Fünfer-Familienordnung für Malte dar (z.B. mit Namen auf Papier oder farbigen Tüchern).



Beispiel aus dem Seminar: Tücher können auf verschiedene Arten miteinander verbunden werden, um die Familienkonstellation zu verbildlichen

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Trennung der Eltern ist ein existenzielles Thema für Kinder, das viele betrifft. Den Kindern sollte die Möglichkeit gegeben werden, sich freiwillig über die eigene Lebenssituation oder über Familienkonstellationen allgemein auszutauschen. Über den Tellerrand zu blicken, wie andere Familien sich neu ordnen, kann ermutigen, sich erstens nicht schuldig zu fühlen für veränderte Familienkonstellationen und zweitens den Blick für Möglichkeiten öffnen, sich in der eigenen Lebenssituation zurechtzufinden.

Themenkreis IV: Jetzt helfen nur noch Gedichte! Kleine Gedichtwerkstatt

Lesestellen:

1. „Dann sitze ich wieder mit Josefines Zetteln da, die spinnt doch, solche Sachen zu schreiben, Sachen, von denen ich echt schlucken muss und manchmal grinsen und manchmal mit den Augen zwinkern. Das dürfte echt keiner sehen – **Malte Ripken liest Gedichte!**“ (S. 133 f.)
2. „»Was machste hier unten in meinem Kellerloch? Willste neuerdings stark werden?«
»Ich brauch deine Hilfe«, seufze ich, ... Josefine macht ein strenges Gesicht. **»Ein Gedicht ist immer von einem selbst.** Hörst du, Brüderchen? Immer, ganz besonders, wenn es einem wichtig ist.“ (S. 220 f.)
3. „Erst in Deutsch werde ich fündig. ... **Jetzt musst du bloß noch behaupten, du schreibst selbst Gedichte.**“ „Mache ich aber zufälligerweise. Manchmal jedenfalls.“ (S. 228-231)
4. Ein Bruder-Schwester-Gedicht von Malte und Josefine entsteht (S. 229 f.).

Aufgabe: Vergleiche Maltes Einstellung zu Gedichten am Anfang und jetzt.

Malte hat erfahren, dass in Gedichten das Unsagbare sagbar wird. Die Unendlichkeit des Zahlenraums versagt hier. Im Gedicht von Novalis bündelt sich Maltes Erfahrung. Es ist zentral für die Thematik des Buches.

Lesestelle: Gedicht von Novalis „**Wenn nicht mehr Zahlen und Figuren**“ (S. 160 f.)

Aufgabe: Vergleiche das Gedicht von Novalis mit Maltes Erkenntnis von S. 182. Wie könnte Malte den folgenden Satz zu Ende schreiben? Gedichte helfen ...

Illustration 5: Malte und Josefine tauschen Gefühle, Geheimnisse und Gedichte aus (S. 185)

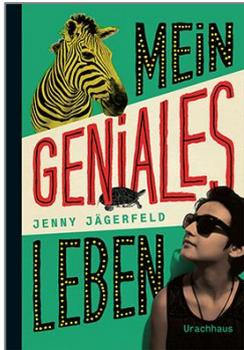
Lesestellen: Malte bringt die Sache mit Lale mit Josefines Unterstützung wieder in Ordnung.

1. Josefine textet Lale an (S. 213-215)
2. „Mir ist egal, wer von uns beiden heute besser ist ... **Gedicht „Schön wie die Acht**“ (S. 238 f.)

Aufgabe: Schreibe ein Gedicht. Du kannst ein Zahlen-Gedicht schreiben oder ein Gedicht über Gefühle oder eins für oder über ein Familienmitglied. Dazu kannst du die Gedichtform eines Haiku oder Elfchens wählen oder eine andere Gedichtform. (s. [Materialanhang](#)).

Mein geniales Leben

Nominierung in der Sparte Kinderbuch



Jenny Jägerfeld

Mein geniales Leben

Aus dem Schwedischen von Birgitta Kicherer

Urachhaus

ISBN 978-3-8251-5270-3

19,00 € (D), 19,50 € (A)

Ab 10

Jurybegründung der Kritikerjury

Die Handlung dieses schrägen Romans ist skurril und herausragend zugleich: Der zwölfjährige Sigge, der Eiskunstlauf liebt und in seiner Selbstwahrnehmung ein schielendes „Zombieauge“ hat, zieht mit Mutter und Schwestern von Stockholm in die schwedische Ortschaft Skärblacka. Dort führt seine schrille, schwarzhumorige und resolute Großmutter Charlotte ein kleines Hotel. Bis zum Schulbeginn in 59 Tagen soll Charlotte ihm bei seinem Imagewandel helfen, damit er endlich Freunde findet.

Der Roman entfaltet ein kurioses Figurenensemble und spannt insbesondere eine Brücke zwischen der Großeltern- und der Enkelgeneration. So verpasst Charlotte Sigge nicht nur eine coole Frisur, sondern versucht, das Selbstbewusstsein ihres unsicheren Enkels zu stärken. Bald bahnt sich eine Freundschaft mit der gleichaltrigen Juno an, wobei ein reisender Gartenzwerg eine wichtige Rolle spielt. Ganz nebenbei werden aktuelle Themen wie Cybermobbing, Diversität und Inszenierung auf Social Media verhandelt. Birgitta Kicherers Übersetzung bringt die vielschichtige, teilweise flapsige Sprache mit ihren kreativen Neologismen und elliptischen Sätzen hervorragend zur Geltung und wird den witzigen Dialogen und der Situationskomik gerecht.

Jenny Jägerfeld,

geboren 1974, leitet eine psychologische Praxis in Stockholm / Schweden und arbeitet als Journalistin und Lektorin für Fachbücher und Zeitschriften. Nebenbei schreibt sie Romane sowie Kinder- und Jugendbücher, die ihr u.a. den Astrid-Lindgren-Preis eingebracht haben.

Birgitta Kicherer,

geboren 1939 in Stockholm, wuchs in Schweden und Deutschland auf. Nach einem Grafikstudium arbeitete sie zunächst als Buchillustratorin, bevor das Übersetzen von Literatur für Kinder, Jugendliche und Erwachsene zu ihrem Hauptberuf wurde. Sie übersetzt vorwiegend aus dem Schwedischen, ebenso jedoch auch aus dem Norwegischen, Dänischen und Englischen. Zahlreiche ihrer Übersetzungen wurden mit dem Deutschen Jugendliteraturpreis ausgezeichnet, 1999 erhielt sie zudem den Sonderpreis des Deutschen Jugendliteraturpreises für ihr übersetzerisches Gesamtwerk.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Kinder ab 9 Jahren, für Leseclubs, Schreibwerkstätten, Schulklassen

Idealer Zeitrahmen: 120 Minuten zur Vorstellung und thematischen Erarbeitung. Zusätzliche 60 bis 90 Minuten-Einheit je nach Auswahl der kreativen Gestaltungsideen.

Ideale Teilnehmerzahl: 4 Kinder bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten:

Beliebt werden und Fundus kreativer Ideen: Sigge ist Erfinder. Was liegt da näher, als sich selbst neu zu erfinden, um endlich beliebt zu sein? 59 Tage gibt er sich dafür Zeit. Ein zentrales Thema für Kinder und Jugendliche wird hier mit Witz und Tiefgang nach dem Muster „Versuch und Irrtum“ umgesetzt.

Die Autorin überrascht durch ihren phantasievollen Erfindergeist. Das Buch ist ein Fundus an überraschenden Situationen mit witzigen Dialogen, an schrägen, liebenswerten Figuren und an kreativen Ideen, die zum Nachmachen anregen und einfach umzusetzen sind.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Musikabspielmöglichkeit; Gruppenraum; zeitliche und räumliche Möglichkeit, ein Gebäude bzw. einen Ort zu erkunden

Material

Einstieg: Requisiten zur Vorstellung des Buchs: Zebra und Schildkröte (Stofftier oder Bild), Gartenzwerg, Sonnenbrille

Placement: DIN A3-Blätter mit zentraler Frage, leerer Mitte und 4 Antwortfeldern (Nähere Informationen zu der Methode und Vorlage s. [Materialanhang](#))

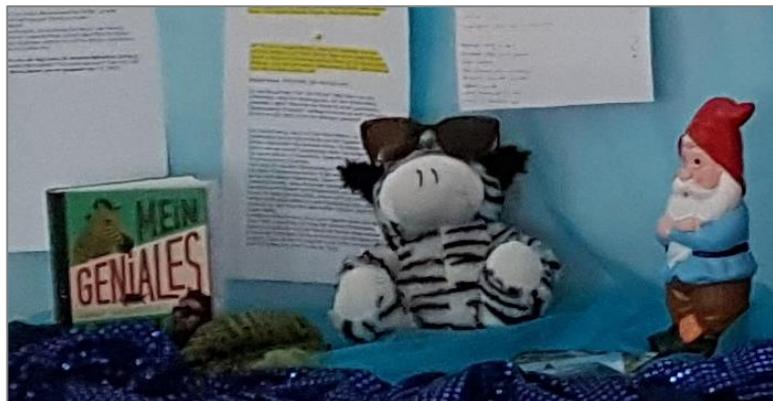
Cooler Brille: 4 Pfeifenputzer pro Kind

Erfindung eines Brettspiels: dicker Karton, Filzstifte, andere Farben, Kleber, Schere, buntes Papier, eventuell Würfel

Witzige Posts und Postkarten mit Gartenzwerg: Gartenzwerg oder eigenes Maskottchen, Handys, Papier, Stifte

Ablauf

Einstieg: Kurzfassung des Inhalts anhand des Covers (Vorder- und Rückseite)



Beispiel aus dem Seminar: Präsentation des Buchs mit Requisiten

- **Junge mit cooler Frisur und Sonnenbrille:** Sigge (zwölf Jahre) will unbedingt cool wirken und versteckt sein schielendes Auge meist hinter einer Sonnenbrille. Das Schielen empfindet er als großen Makel. Er tritt sehr unsicher auf und tut sich mit dem Kontakt zu Gleichaltrigen schwer. Seine normale Brille hasst er.
- **Zebra:** Sigge, seine alleinerziehende Mutter und seine beiden Schwestern ziehen in Oma Charlottes Hotel auf dem Land in Skärblacka ein als Siggies Mutter ihren Job verliert. Charlotte läuft in hohen Absätzen und Glitzerkleidung herum und mag es nicht, wenn sie Oma genannt wird. Ihr Hotel hat nur einen Gast: Krister, ein Mann in ihrem Alter mit Filmambitionen. Das Hotel ist voll mit ausgestopften Tieren, u.a. einem Zebra, das immerzu zur Stimmung passend neu dekoriert wird.
Lesestelle: Oma Charlotte verpasst Sigge einen neuen Haarschnitt mit dem Haarschneider, den sie auch für die ausgestopften Tiere benutzt (S. 87 f.).
In den Kinderzimmern stehen Automaten aus den 1970ern, passend zur Eigenart jedes Kindes: eine Jukebox im Zimmer der kaum sprechenden dreijährigen Bobo, ein Cola-Automat im Zimmer der immer schreienden, selbstbewussten achtjährigen Majken und ein Flipperautomat im Zimmer des zwölfjährigen Sigge, der gerne tüftelt.
- **Gartenzwerg:** Sigge fliegt beim Austesten einer seiner Erfindungen mit den Inlinern über eine Hecke in den Garten von Junos Familie. Juno, ein gleichaltriges Mädchen und selbsternannte Stadtjournalistin, fotografiert ihn in dieser Lage und postet ein Foto, auf dem er mit seinem schielenden Auge unvorteilhaft ohne Brille getroffen ist. Sigge ist entsetzt und sinnt auf Rache. Er raubt den Gartenzwerg aus Junos Garten (S. 79-82), richtet einen Runawaygnome-Kanal bei Instagram ein und postet witzige Bilder und Sprüche vom Gartenzwerg Bilbo, die Juno ihrerseits ärgern. Ihr, dem Einzelkind, bedeutet der Zwerg viel, den sie Tom Thelander getauft hat.
Lesestelle: Runawaygnomes Posts (s. [Materialanhang](#))
- **Schildkröte:** Schildkröte Carolina ist verschwunden und ausgerechnet gemeinsam mit der Stadtreporterin Juno, findet Malte das Tier. Juno würde gern wie Sigge wohnen mit vielen Tieren und Geschwistern in einem lebendigen Haus. Es entwickelt sich eine Freundschaft zwischen beiden. Juno ahnt nicht, dass Sigge im Besitz ihres geliebten Gartenzwergs ist und hinter den Posts und nun auch noch eintrudelnden Postkarten steckt. Die gemeinsame Tierliebe und das Interesse an Erfindungen bringen beide auf die Idee, eine Tierkontakt-App zu entwickeln.

Lesestelle: Tierkontaktanzeigen (S. 294 f.)

Doch die Freundschaft ist in Gefahr, je mehr sich Sigge wegen des Gartenzwergs in ein Lügennetz verstrickt.

Gruppenarbeit: Wie wird man beliebt?

Der Umzug nach Skärblacka ist eine große Chance für Sigge. Er hat 59 Tage Zeit, sich ein cooles Image zu verpassen und beliebt zu werden, bevor die neue Schule nach den Sommerferien anfängt.

Aufgabe: Erstellen einer Rankingliste. Wie wird man beliebt? Besprecht eure Ideen in eurer Kleingruppe und stellt daraus eine gemeinsame Hitliste von eins bis zehn zusammen. Die Ergebnisse werden besprochen und mit den folgenden Lesestellen verglichen.

Lesestellen: Wege und Ansichten zum „Beliebt werden“

- Vorsatz, beliebt zu werden (S. 25-27)
- Recherche im Netz bei Wikipedia und Google, Beobachtungen, Interviews (S. 64-67)
- Beobachtung von Schwester Majken, wie sie nach kürzester Zeit Freundschaft mit dem Waschbärkumpel schließt (S. 60-62)
- Gespräch mit Oma Charlotte („eigentlich fühle ich mich mit mir selbst ganz wohl. Viele Leute sind wie ... wie Kletten. ... Opa ließ mich so sein, wie ich bin. Das war eine seiner besten Eigenschaften.“ (S. 90 f.)).
- Sein Versuch, sich an alles zu halten, was er an Tipps herausgefunden hat, lässt fast die Verabredung mit Juno zum Schwimmen scheitern. (S. 228)
- Ein Antwortbrief von Krister (S. 260) bringt Sigge zu der Erkenntnis: „Warum ist es so wichtig, beliebt zu sein? Eigentlich? Geht es nicht darum, dass man Freunde haben will? Auf die man sich verlassen kann und mit denen man reden kann?“ (S. 261).

Die Folgen von Mobbing

Mobbing verändert die Menschen: sie werden misstrauisch und unsicher gegenüber anderen, negatives Selbstbild.

Lesestelle: Siggas Mobbing Erfahrung in Stockholm (S. 233-238)

An dieser Stelle kann man sich eingehender mit dem Thema Mobbing und Vorerfahrungen der Kinder in einem Gespräch auseinandersetzen. Es kann überlegt werden, ob Sigge eine Chance gehabt hätte, sich zur Wehr zu setzen und welche.

Die Freundschaft mit Juno

Durch die Suche nach der verschwundenen Schildkröte lernen sich Sigge und Juno näher kennen. Eine Freundschaft entsteht.

Lesestelle: Ausflug zum Badeplatz: **Freunde dürfen Schwäche zeigen.** Auch Juno hat ein Geheimnis: Sie trägt eine Perücke. Sigge muss seine „schmelzenden“ Muskeln erklären (S. 239-258).

Aufgabe: Was versteht ihr unter echter Freundschaft? Ein Placemat (Information zur Methode s. Material) wird dazu in einer Vierergruppe ausgefüllt. Mittig auf dem Gruppenarbeitsblatt (am besten DIN A3-Papier) kann im Gemeinschaftsfeld der Satz stehen: „Ein wahrer Freund ist jemand, der ...“. Im Gemeinschaftsfeld muss noch genügend Platz für das abschließende

Gruppenergebnis bleiben. Für jedes Kind gibt es um das Gemeinschaftsfeld herum ein Einzelfeld. Zuerst findet jedes Kind für sich Antworten und notiert sie auf in seinem Einzelfeld. Alle Antworten werden besprochen und eine gemeinsame Antwort im Gemeinschaftsfeld unter der Ausgangsfrage notiert, welche Aspekte von Freundschaft der Vierergruppe wichtig sind.

Cooler Brille

Sigge steht sich mit seinem mangelnden Selbstbewusstsein oft selbst im Weg und neigt mit seinem Hang zur Grübelei zum Schwarzsehen. Sein schielendes Auge und eine Brille tragen zu müssen, sind für ihn ein riesiges Problem. Er versteckt sich und sein Problem am liebsten (S. 22). Juno ist da anders. Zwar steht sie mit ihren Haaren auf Kriegsfuß und versteckt sie unter einer Perücke, ansonsten ist sie aber extrovertiert. Sie trägt auffällige Brillen nur als reines Accessoire. Auch an Sigge findet sie Brillen cool und schenkt ihm eine aus ihrer Sammlung.

Lesestelle: Juno steht auf Brillen (S. 264-270)

Aufgabe: Entwerft ein eigenes cooles Brillenmodell oder bastelt Siggas Coolness-Brille nach.



Beispiel aus dem Seminar

Eine echte Freundschaft braucht Aufrichtigkeit und Wertschätzung

Sigge bringt mit seinen Lügen wegen des Runawaygnomes seine Freundschaft zu Juno in Gefahr. Juno ist stinksauer, als sie erfährt, dass Sigge ihren Gartenzwerg entführt hat. Sie will ihn nie mehr wiedersehen (S. 315). Sigge ist verzweifelt, doch dann bekommt er eine SMS von ihr.

Lesestelle: Aussprache (S. 329-335)

Weiterführende Aufgabe

Erfindung eines Brettspiels „Wie ich cool und beliebt wurde!“. Diese Anregung ist für Kinder gedacht, die das Buch ganz gelesen haben und Spaß daran finden, die witzigen Situationen, in die Sigge gerät, spielerisch umzusetzen, z.B. als Würfelspiel. Denkbar sind „Try and Error“-Ereigniskarten (z. B. wie bei „Spiel des Lebens“) und 59 zu überwindende Felder, die zum Ziel führen (Tag 60 = beliebt sein: cool aussehen, Freunde haben). Deine Spielfigur hat 59 Tage Zeit. Der Countdown läuft jetzt.

Fundus kreativer Ideen der Autorin – Anregungen zur Umsetzung in der Praxis:

- **Witzige Posts und Postkarten mit Gartenzwerg oder eigenem Maskottchen** mit Wiedererkennungswert (siehe Zusammenstellung der Posts im [Materialanhang](#)). Kinder eines Leseclubs oder einer Projektwoche können angelehnt an die Posts und Postkarten ebenfalls Arrangements entwerfen, fotografieren und dazu einen Text erstellen. Auf diese Weise können sie auch ihr Zuhause, eine Institution (z.B. verschiedene Orte in einer Bücherei, einer Schule, einem Freizeitzentrum) oder auch ihre Stadt vorstellen.
- **Tierkontakt-App:** Als Anregung können die Seiten 294 f. gemeinsam gelesen werden und nach diesem Muster weitere Kontaktanzeigen entworfen werden, z.B. für ein eigenes Haustier.
- **Skurrile Typen:** Bis auf die Mutter sind alle Figuren des Buches leicht schräg. Das spiegelt sich in ihrer Kleidung wider. (Oma mit hohen Absätzen und Glitzer, Juno mit Kimono und türkiser Perücke, Krister mit Anzug und Fliege, Nachbarjunge mit Waschbärkostüm). Um die Stimmung aufzulockern, kann man z.B. *Jailhouse-Rock* einspielen – eins von fünf Musikzitate aus den 1970ern, die das Buch verwendet (Titelliste auf S. 358). Die Kinder bedienen sich (tanzend zur Musik) aus einer Verkleidungskiste und legen sich ein skurriles Outfit zu. Gibt es einen Laufsteg? Vielleicht sind sie auch aus einer schrägen Filmidee entsprungen.
- **Kristers Filmideen:** Im Buch verstreut finden sich immer wieder schräge Filmideen von ihm. Die letzte wird sogar verfilmt. Die Filmideen können nachgespielt und gefilmt und eigene schräge Filmplots entworfen werden.

Die Welt, von der ich träume

Nominierung in der Sparte Kinderbuch



Marie Pavlenko

Die Welt, von der ich träume

Aus dem Französischen von Cornelia Panzacchi

Thienemann

ISBN 978-3-522-18557-8

13,00 € (D), 13,40 € (A)

Ab 10

Jurybegründung der Kritikerjury

In einer künftigen, von Naturkatastrophen zerstörten Welt, will die 12-jährige Samaa aus der für sie vorgesehenen, weiblichen Rolle ausbrechen. Heimlich folgt sie den Jägern ihres Nomadenstammes, die die letzten Bäume fällen, um sie zu verkaufen. Als sie nach einem Sturz in eine tiefe Grube auf sich allein gestellt ist, lernt sie das Leben mit neuen Augen zu sehen. Sie erlebt Hunger und Verzweiflung, Einsamkeit und Isolation, macht jedoch zugleich beglückende, nie gekannte Naturerfahrungen. Als sie von den Jägern gerettet wird, hat sie über das Wachstum der Bäume so viel gelernt, dass sie zwar nicht den ihr lieb gewordenen Baum in der Grube, mit ihrem Wissen aber auf lange Sicht ihren Stamm retten kann.

In klarer, fast karger Sprache, eindringlich und treffend übersetzt von Cornelia Panzacchi, erzählt diese Dystopie von einer starken Mädchenfigur und vom Überleben in einer archaisch anmutenden Welt. Die Extremsituation, in der Samaa sich befindet, ist erschütternd und lenkt den Blick auf eine existenzielle Perspektive. Zugleich ermutigt diese zähe Protagonistin: Sie gibt nie auf, und zeigt, dass wir Menschen von der Natur lernen können und müssen, um sie – nicht zuletzt für uns selbst – zu erhalten.

Marie Pavlenko,

geboren 1974 in Lille / Frankreich, studierte Literatur an der Sorbonne. Sie unterrichtete zuerst Französisch in Jordanien, zog dann nach Paris, wo sie als Journalistin arbeitete. Heute lebt sie in Montreuil / Frankreich und widmet sich ganz dem Schreiben.

Cornelia Panzacchi

studierte Kultur- und Literaturwissenschaften, schrieb über afrikanische Romane, forschte zu westafrikanischer Musik, reist gerne und arbeitet seit vielen Jahren als freie Übersetzerin. Sie wohnt mit ihrem Mann in einem Dorf bei Göttingen.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Kinder ab 9 Jahren bis 14 Jahre, in Büchereien, Schulen, Freizeiteinrichtungen, zu einer Geburtstagsfeier

Idealer Zeitrahmen: für Einstieg und Survival-Spiel 120 Minuten, Projekt(-tag)

Ideale Teilnehmerzahl: 8 Kinder bis Klassenstärke (Teams bilden mit max. 6 TN)

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten:

Naturwissen und Sprachphilosophie abenteuerlich verpackt verlocken zum Spielen

Samaa ist eine starke Persönlichkeit, die vorlebt, wie Überleben gelingen kann. Ohne erhobenen Zeigefinger entdecken wir in einer packenden Abenteuergeschichte durch ihre Augen, wie der Kreislauf des Lebens funktioniert und wie wichtig es ist, im Einklang mit der Natur zu leben. Dieses Wissen ist Samaas Stamm verloren gegangen und damit auch die Worte für viele Dinge. Geschickt spiegelt die Autorin so auch auf sprachlicher Ebene den Verlust von altem Wissen über die Natur wider und zeigt auf, wie Wissen, Erfahrung, Sprechen und Denken voneinander abhängen und sich im Sprachgebrauch abbilden. Beim Lesen wird man so in Samaas Lage versetzt und muss sich Stück für Stück Begriffe erschließen, die fremd klingen. Dabei zählt man mit der Heldin mit, wie viele der überlebenswichtigen Energieriegel noch übrig sind, um den Wettlauf gegen die Zeit zu gewinnen.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Außengelände, Turnhalle, aber auch in einem großzügigen Gruppenraum möglich (je nachdem, wie sportlich das Survivalspiel werden soll),

Klettermöglichkeit, aber auch ein Parkour aus Klassenraummöbeln funktioniert,

Sitzmöglichkeit für ruhigere Spieleinheiten (Stühle, Bänke, Kissen, auf dem Boden)

Material

Traumwelten: Pappteller für jedes Kind oder jede Gruppe, Filzstifte, Eddings, eventuell Acrylfarbe, Pinsel, ausgeschnittene Bilder aus Zeitschriften, Internet ..., Kleber, Scheren

Survivalspiel: Tücher als Erzählmitte: ein orangenes wie Wüstensand, ein grünes für die Doline, ein blaues für Wasser, Fotos von einer Wüste, Beduinen, einem schwarzen Zelt in der Wüste und einer Oase, eine Baum-Attrappe, (z.B. Garderobenständer, Tassenbaum o.a.), ein paar Baumblätter aus Pappe zum Anhängen

Ausstattung für die Reiseleitung (Erzähler:in): Rucksack, Tuch für Kopf, großer Stock (idealerweise Decke), Messer

Tauschwährung auf Pappe mehrfach kopiert (Vorlage s. [Materialanhang](#)): Sauerstoffflaschen, Energieriegel, Wassergel

pro Team: 1 Sixpack voller 1,5 l-Flaschen, 18 große Holzscheite, 1 Rucksack oder Tasche für gewonnene Dinge, 3 oder 4 lange Wollfäden oder Seile, 1 Messer, 1 Tuch, 1 Blatt Papier, Stifte

Ablauf Survivalspiel

Vorbemerkung

Die Kinder tauchen über die Illusion des Spiels in Samaas Welt ein, erfahren etwas über die Lebensweise und Regeln des Stammes, erleben Samaas Abenteuer in der Natur sowie ihren Wettkampf gegen die Zeit mit und entdecken die Veränderbarkeit von Sprache. Voraussetzung ist, dass die Spielleitung den Inhalt des Buches in kleinen Einheiten zusammenfassend erzählen kann als Überleitung zum nächsten Spiel. Die Spiele dieser Spielkette mit Erzählanteilen lassen sich verändern, austauschen, um sie den Möglichkeiten der Gruppe, aber auch den zeitlichen und räumlichen Gegebenheiten, anzupassen. Die Geschichte wird immer nur weitererzählt, wenn alle Kinder im Kreis sitzen und entsprechend aufmerksam sind.

Einstieg 1: „Traumwelten“

Samaa, die zwölfjährige Heldin des Buches, wird von ihrem Freund Solas eines Abends gefragt: „Stell dir vor ... wenn du Zauberkräfte besitzen würdest und die Erde und den Himmel umformen könntest, wenn du den Ort, an dem wir leben, neu erfinden könntest ... in was für einer Welt würdest du gerne leben, von welcher Welt träumst du?“ (S. 131).

Einzelaufgabe: Was würdest du Samaa antworten? Von welcher Welt träumst du? Die Antworten schriftlich oder mündlich sammeln, abhängig vom gewählten Rahmen. Kurzer Austausch über Zukunftsvisionen und persönliche Traum-Wunsch-Welten im Plenum oder in Kleingruppen.

Variante: Wunsch-Welt gestalten als Einzel- oder Gruppenaufgabe. Was die persönliche Wunschwelt enthält, wie sie funktioniert kann mit Hilfe von Collagetechnik (Papier, Gegenstände), Zeichnungen und Beschriftungen auf einem großen Pappteller festgehalten werden. Als Präsentation von Einzelarbeiten bietet sich ein Museumsgang an mit Kommentarkärtchen der Museumsbesucher, die sie an den Exponaten hinterlassen.

Erzähleinheit: Samaa, die zwölfjährige Heldin dieses Buch lebt nur noch mit ihrer Mutter zusammen. Der tote Vater fehlt beiden sehr. So antwortet sie ihrem Freund: „Egal, welche Welt, solange darin auch mein Vater und meine Mutter leben.“ [Und in Gedanken fügt sie hinzu:] Die Wahrheit war viel größer. Sie war so unendlich groß wie der Sternenhimmel über unseren Köpfen.“ (S. 132)

Beginn Survivalspiel

Spiel 1: „Ich packe meinen Koffer“ rückwärts (in Großgruppe)

Die Kinder sitzen im Kreis (auf dem Boden). Die Spielleitung führt in die Spielwelt sukzessive ein: Samaa zieht es hinaus in große Welt. Zusammen mit ihr haben wir eine Abenteuerreise vor uns.

Aufgabe 1: Was wollt ihr mitnehmen? Packt in Gedanken innerhalb von 30 Sekunden euren Rucksack, jeder für sich.

Aufgabe 2: Unser Weg ist lang und weit. Der Rucksack zu schwer. Worauf könnt ihr am ehesten verzichten? Nennt eine Sache, die ihr auspackt.

Kurzer Austausch über die Kategorie der zurückgelassenen Sachen, ihre (materielle, ideelle) Bedeutung für uns.

Nennung des Ziels unserer Abenteuerreise: Wüste.

Kurze Rückmeldung einiger Kinder über die Tauglichkeit ihrer Ausrüstung für eine Reise in die Wüste.

Spiel 2: Wissensquiz Wüste (Teams gegeneinander)

Spielregel: Jedes Team notiert zwei Minuten lang auf einem Blatt alle Begriffe, die ihm zum Lebensraum Wüste einfallen. Ähnlich wie bei „Stadt, Land, Fluss“ gibt es 3 Punkte für Einzel-, 2 Punkte für Doppel- und 1 Punkt für Mehrfachnennungen.

Auswertung: Die Spielleitung notiert sich das Ranking: 1. Platz – 10 Punkte, 2. Platz – 8 Punkte usw.).

Erzähleinheit Leben in der Wüste

Die Spielleitung legt ein orangenes Tuch in die Mitte, das die Wüste symbolisiert. Eventuell legt sie nach und nach Bilder von einer Wüste, Beduinen, einem Wüstenzelt dazu.

Tipps: Eine Erzählmitte fokussiert die Aufmerksamkeit. Unbedingt erst an späterer Stelle auf Oase eingehen.

- Nomadenleben, Leben im Zeltdorf mit dem Stamm mit festen Regeln
- Geschlechtsgetrennte Erziehung: Mädchen werden auf Hausarbeit, Kindererziehung, Jungen auf körperliche Aktivitäten und Leben als Jäger vorbereitet (Bsp. Solas)
- Erziehung Samaas anders: Klettern, Outdoorwissen, Lesen lernen (besonderer Schatz: Ihre Familie besitzt das einzige Buch des Stammes)
- Erwachsen werden: Frauen dürfen Haare wachsen lassen (Bsp. Tewida), Besitz eines Messers, Samaas Freund Solas zieht mit den Jägern mit
- Alte ziehen sich zum Sterben in ein abgelegenes Zelt zurück. Geben Messer ab. Dort lebt die weise Alte, von einigen gefürchtet, von anderen belächelt. Sie lebt dort schon ungewöhnlich lange, kein Raubtier hat sie bisher geholt.
- Ernährung: Energieriegel, kleine Sauerstoffflaschen (Luft zu dünn zum Atmen), Wassergel – keine Tiere mehr bis auf große Raubtiere und ein paar Insekten, keine Landwirtschaft, keine Lebensmittel zu kaufen, Hungersnöte
- Bäume als Tauschmittel, um zu überleben: Holz gegen Sauerstoff, Gelwasser und Energieriegel. Tauschwert des Holzes bei den Händlern in der Stadt ist eine Frage von Angebot und Nachfrage.

Spiel 3: Tauschhandel (Teams gegeneinander)

Die Jäger „jagen“ Holz auf mühsamen, Wochen bis Monate dauernden Exkursionen durch die Wüste. Holz bedeutet für sie Nahrung, weil sie es bei den Händlern aus der Stadt gegen Sauerstoffflaschen, Energieriegel und Gelwasser eintauschen können. Ohne Holz droht eine Hungersnot. Die ersten beiden Kinder von Samaas Eltern sind deswegen gestorben. Samaa selbst hat auch schon eine Hungersnot erlebt.

Das Spielprinzip ahmt die harte Wirklichkeit nach, Holz erfolgreich einzutauschen: Es zählen Schnelligkeit, Glück, Geschicklichkeit und Kraft. Es gibt keine Lastentiere, keine Fahrzeuge.

Spielregeln: Wie beim Staffellauf stellt sich jedes Team hintereinander auf. Es wird ein gutes Stück weg von den Teams ein Holzlager und ein gutes Stück davon weg ein Wasserlager eingerichtet. Es ergibt sich ein Dreieck zwischen Teams – Holzlager – Wasserlager. Die ersten Spieler aller Teams müssen Holzscheite holen und sie zum Wasserlager transportieren. Für drei Holzscheite (Anzahl an Konstitution der Teilnehmenden anpassen) darf sich ein Kind eine Wasserflasche nehmen und zurück zu seinem Team tragen. Jedes Kind darf nur einmal laufen und entscheidet selbst, wieviel es transportieren will. Fällt ein Holzschleit runter, muss das Kind alle Holzscheite an dieser Stelle ablegen und zurück zur Gruppe laufen. Das erste Teammitglied, das daran vorbeikommt, darf zusätzlich etwas aufnehmen, wenn es sich das zutraut. Sobald ein Kind durch ist (erfolgreich oder nicht), ist das nächste Teammitglied dran. Wenn das gesamte Team den Parkour abgelaufen ist oder keine Tauschware mehr an einem der Tauschorte vorhanden ist, ist die Spielrunde beendet.

Auswertung: Das Team mit den meisten Wasserflaschen bekommt 10 Punkte, das nächste 8 Punkte usw.

Erzähleinheit Samaas Berufswunsch

- Samaa will Jägerin werden wie der von ihr bewunderte Vater. Er wurde von einem Raubtier getötet bei einer Baumjagd-Expedition.
- Weise Alte schwätzt dumme Sachen: Baumjäger sind Baummörder.
- Samaas Plan: Sie will den Jägern heimlich folgen, um zu beweisen, dass sie zur Jägerin taugt.

Erzähleinheit Reisevorbereitungen und Aufbruch

Inhalt eures Rucksackes, Samaas Rucksack

Samaas Reisevorbereitungen, alle Gegenstände ihres Gepäcks werden nach und nach gezeigt und deren Bedeutung für Samaa wird erklärt:

Überlebenswichtige Dinge, die Samaa mitnimmt:

- Tuch gegen Hitze und Kälte: Wüstenwelt
- Energieriegel, Sauerstoffflaschen und Wassergel
- Stock als Waffe gegen wilde Tiere, Werkzeug und Gehhilfe.
- Messer von besonderer Bedeutung in dieser Gesellschaft: Man erbt es, wenn man erwachsen wird. Samaa ist es noch nicht. Das Messer ihres toten Vaters bedeutet ihr sehr viel.
- Seltsame Aussage der weisen Alten, bevor Samaa aufbricht. Sie ahnt von Samaas Vorhaben und Zielen.
- Samaa verliert bald die Spur der Jäger.
- Gefahren: Raubtier, Sandsturm, tiefer Sturz, Ohnmacht
- Aufwachen an einem fremden Ort. **Wichtig:** Die Bezeichnung „Doline“ nicht verwenden, sonst funktioniert das Spiel 4 „Stille Post“ nicht.
- Erste Begegnung mit Blatt und Baum, erst für gefährlich gehalten (hier kann ein Baumblatt der Spielleitung auf die Hand genommen werden beim Erzählen). Der Baum ist riesig (hier kann die Baum-Attrappe aufgebaut und Blätter können angehängt werden).

Spiel 4: Stille Post – Bezeichnung der Oase als Doline (Großgruppe)

Spielregeln: Die Spielleitung flüstert dem nächsten Kind neben sich das Wort „Doline“ ins Ohr. Flüsternd wird es von Ohr zu Ohr weitergegeben. Es ist wichtig, dass nur das, was verstanden wird, dem Nächsten ins Ohr geflüstert wird. Der Letzte sagt laut, was er verstanden hat.

Wo ist Samaa gelandet? Grünes Tuch (= Oase/Doline) in die Mitte legen, ggf. ein Foto einer Oase dazulegen.

Nach der Nennung des Flüsterergebnisses den Begriff „Doline“ als etwas Ähnliches wie eine Oase erklären, aber mit Unterschieden: 3 Fußballfelder groß, tiefes Loch mit glatten Wänden. Auswertung: Keine Punktevergabe.

Spiel 5: Sprachknocheien (Teams gegeneinander)

Spielregel: Kopien des „Sprachknocheien-Spiels“ (s. [Materialanhang](#)) verteilen. Die Kinder versuchen die Bedeutung der Wortneuschöpfungen zu erraten. Ein Teil der Worte in diesem Spiel stammt direkt aus dem Buch. Um das Spiel auszuweiten wurden zusätzliche Wörter erfunden. Diese sind aus dem Lebensmittelbereich, da Essen und Nahrungsmittelknappheit in dem Buch eine so große Rolle spielen. Samaas Familie ist im kostbaren Besitz eines Buches. Die wenigsten aus Samaas Stamm können lesen wie Samaas Eltern. Die weise Alte erklärt, dass es ein Kochbuch sei. Samaa kennt wie die anderen ihres Stammes die alten Lebensmittel nicht. Auch das Wissen um den Anbau von Pflanzen ist verloren gegangen.

Auswertung: Für jede richtige Antwort gibt es 2 Punkte.

Wortneuschöpfung Murfa = Zelt der Alten, deren Zeit gekommen ist. Wie klingt das Wort für euch?

Wortneuschöpfungen und -veränderungen: als Verlust von altem und Entstehung neuen Wissens.

Philosophieren über Sprache: Zusammenhang von Sprechen – Wissen/Erfahrung/ Erinnerung – Denken.

Erzähleinheit: Gefangen in der Doline

- (Blaues Tuch auslegen): Wasser: Baumäste sind da, wo Wasser ist (weise Alte). Teich = erste größere Wassermenge für Samaa.
- Riesenspinne (Viel-Augen-)Tewida, fakultativ Kampf mit dem Krall
- Beziehung zu Baum wächst: Entschuldigung beim Baum für das Einritzen (Bluten), Mutterbaum Naia getauft
- neue Einstellung zu Insekten, philosophischer Gedanken über das Töten von Insekten und Menschen (S. 88). Potential für Diskussionsstoff.
- Beobachten des Naturkreislaufs: Bedeutung von Samen, Wasser. Pflege von Naias „Baumbabys“
- Überlebensstrategien: Reduzierung Essensmenge, Beschäftigung, Tagesziele, Mutmachsprüche

Spiel 6: Ein Seil für die Rettung (Teams gegeneinander)

Spielregel: Seilflechten aus drei oder vier Strängen Wolle oder dünneren Seilen. Welches Team schafft in drei Minuten das längste stabile Seil zu flechten, um aus der Doline zu entkommen?

Alternativ oder zusätzlich: An Kletterseilen oder auf Spielgeräte klettern oder einen Kletterparkour im Gruppenraum aufbauen (über Tische klettern).

Welches Team ist fit und klettert am höchsten oder schnellsten? (Auf Zeit)

Auswertung: das längste Seil, der höchste Kletterer, das schnellste Team bekommen je 10 Punkte, der nächste Platz 8 Punkte usw.

Spiel 7: Mutmachsprüche (Teams gegeneinander)

Samaa lobt sich selbst oder sagt sich Mutmachsprüche, um nicht zu verzweifeln und weiter auf Rettung zu hoffen. Positives Denken setzt Kräfte frei, motiviert, spornt an.

Spielregel: Sprüche erfinden, die Samaa weiter anspornen können, durchzuhalten.

Auswertung per Daumenhochprinzip durch alle Kinder. Fairness ist bei der Abstimmung gefragt. 1. Platz – 10 Punkte, 2. Platz – 8 Punkte usw.

Erzähleinheit: Rettung und Samaas neue Antwort auf Solas Frage

- Samaa sieht die weise Alte mit neuen Augen: Sie erinnert sich noch an viel altes Wissen.
- Jäger befreien die durch Mangelernährung geschwächte Samaa.
- Jäger glauben Samaa und ihrem neuen Wissen nicht – „töten“ Mutterbaum Naia
- Neue Antwort Samaas auf Solas Frage nach der Welt, von der sie träumt, aufgrund ihrer Erkenntnis in der Doline (S. 166)
- Letztendlich kann Samaa mit Hilfe ihrer Mutter, der weisen Alten und Solas den Stamm von ihren neuen Erfahrungen überzeugen: Bäume werden angepflanzt. Die Lebensbedingungen verbessern sich.

Hinweis auf die Geschichte in der Geschichte, die zur Erinnerung an Samaa und ihre bahnbrechende Entdeckung des Kreislaufs des Lebens alle zehn Jahre feierlich von einem Kind vorgelesen wird inmitten eines grünen Dschungels. **Samaas Traum von einer „Welt voller Naias, Quellen und Tewidas“ (S. 166) ist Wirklichkeit geworden.**

Weitere Spielideen:

- **Weglaufen vor einem Raubtier:** Laufen auf Zeit/ Verstecken spielen/ Spielprinzip Oma – Löwe – Jäger¹ auf Samaa – Raubtier - Solas übertragen.
- **Regenwasser auffangen:** Wasser in Gefäßen transportieren (nach dem Prinzip Eierlauf), alternativ Glasnuggets oder Plastikbälle.

Spiel-Abschluss: Abrechnung Wieviel Tage hättet ihr in der Wüste überlebt?

Eintauschen von Punkten in Tauschware (Gelwasser, Sauerstoffflaschen, Energieriegel jeweils 1 Punkt) und Ausrüstung: 1 Messer pro Gruppe (5 Punkte), 1 Stock (3 Punkte) pro Gruppe, 1 Tuch (3 Punkte), 1 Decke (3 Punkte)

Wie lange könnt ihr als Gemeinschaft überleben – als einzelner? Was ist wofür wichtig?

Variante: Zufallsprinzip, was ein Team bekommt, indem die einzelnen Teile der Überlebensausrüstung gezogen werden: Pro Punkt darf eine Karte verdeckt gezogen werden. So spielt der Faktor Glück eine Rolle, der auch zum Überleben gehört. Zudem entsteht so

¹ **Wer jagt wen?** Vorlage Jäger Löwe Oma: (Oma Krückstock, Jäger Gewehr, Löwe Geräusch und Maul aufreißen) Oma ist in Jäger verliebt. Löwe jagt die Oma, weil er sie fressen will. Der Jäger jagt den Löwen, weil er ihn fangen/töten will, die Oma jagt den Jäger, weil sie in ihn verliebt ist. Wird in zwei Gruppen gespielt. Beide Gruppen treffen sich an der Mittellinie. Die andere Gruppe weiß nicht wer, wer ist. Alle müssen sich auf dieselbe Rolle in einer Runde einigen (alle sind Oma). Es dauert einen Moment, bis man registriert, ob man Gejagte:r oder Jäger:in ist. Man muss die rettende Ziellinie erreichen. Wird man gefangen, dann muss man in die gegnerische Mannschaft wechseln.

Spannung bis zum Schluss und es gibt die Möglichkeit für einen Ausgleich, falls ein Team schwächer ist.

Der Vorteil dieser Variante ist, dass die Abrechnung vereinfacht wird. In diesem Fall müssten selbst Karten zum Ziehen für alle Dinge produziert werden, die man erspielen kann.

Alternative: Nach jedem Spiel, in dem Teams gegeneinander antreten, wird direkt ausgezahlt bzw. werden Tauschkarten für die Ausrüstung gezogen.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Da es sich hier um eine Spielkette mit Erzählanteilen durch die Geschichte von Samaa und ihrem Stamm handelt, sind einzelne Spiele durch Erzähleinheiten austauschbar.

Pfiffige Gruppen erfinden eigene neue Spiele. Gut sind nicht zu große Teams, damit alle im Spiel bleiben.

Bepunktet und ausgewertet werden nur die Spiele, in denen die Teams gegeneinander antreten. Die Auswertung ist vereinheitlicht (1. Platz – 10 Punkte, 2. Platz – 8 Punkte usw.) Das spart Zeit.

Die Spielkette kann auch unterbrochen werden, was nicht ideal, aber möglich ist. In dem Fall sollte am besten zu Beginn angekündigt werden, dass es zwei Spielrunden gibt.

Um beim Erzählen an alles zu denken, ist es hilfreich, Accessoires oder Fotos als Gedankenstütze nach und nach vor sich auszubreiten. Das fokussiert auch die Zuhörenden.

Weiterführende Ideen

- Unser menschlicher Fußabdruck auf der Erde: Wo stehen wir? Was ist unser Ziel als junge Menschen? Was können wir als Gesellschaft jetzt verändern?
- Wunsch-Welt-Baum: auf Stoffstreifen Wünsche schreiben und an einen Baum hängen (ggf. Genehmigung von der Stadt einholen).
- Aktionen für mehr Achtsamkeit gegenüber der Natur: Samentüten verschenken, Samen dazu selbst ernten bzw. Pflanzen anbauen (Sonnenblumenkerne), Samen aus Garten oder vom Wegesrand sammeln z.B. für eine bunte Bienenwiese.
- Essen aus selbst geernteten bzw. produzierten Produkten herstellen.
- Baumpatenschaft (zur Kommunion, Jubiläum, Geburtstag, als Gruppe).
- Recherchieren: Nahrungskette, Wüste, Oase, Ausbildung Jungen/Mädchen, indigene Stämme und Lebensformen.

Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen

- Andrea Paluch (Text), Annabelle von Sperber (Ill.) *Die besten Weltuntergänge. Was wird aus uns? Zwölf aufregende Zukunftsbilder.* Klett-Kinderbuch Verlag 2021.
- Film: *Dune: Der Wüstenplanet.* (verschiedene Verfilmungen Kinoversionen 1984, 2021, Serienformat 2000)
- Lauren Wolk: *Echo Mountain: Ellie geht ihren eigenen Weg.* Aus dem Englischen von Birgitt Kollmann. Carl Hanser Verlag 2021.
- Peter Wohlleben: *Der lange Atem der Bäume.* Ludwig Buchverlag 2021.

Eine halbe Banane und die Ordnung der Welt

Nominierung in der Sparte Kinderbuch



Sarah Michaela Orlovský

Eine halbe Banane und die Ordnung der Welt

Tyrolia

ISBN 978-3-7022-3918-3

12,95 € (D), 12,95 € (A)

Ab 11

Jurybegründung der Kritikerjury

In dieser außergewöhnlichen, poetisch verdichteten Du-Erzählung ringt ein Mädchen um die Beziehung zu ihrer älteren Schwester. In freien Versen werden ihre Erinnerungen an bessere Zeiten ebenso wie ihre Sorgen präzise und einfühlsam zur Sprache gebracht. Die Angst um die ältere Schwester, hervorgerufen durch deren psychische Erkrankung, das Leiden der ganzen Familie sind in den Worten der Jüngeren spürbar, ohne dass die Krankheit Magersucht explizit benannt wird. Die Isolation von der Familie wird durch eine Tür versinnbildlicht, hinter der sich die eine Schwester verschanzt und vor der die andere hilflos stehen bleibt. Geschildert wird die Innenperspektive einer betroffenen Familie, voller Schmerz und offener Fragen. Zugleich entfaltet sich die Außensicht auf die erkrankte Schwester, ihre Veränderung, ihr nicht nur physisches Verschwinden. Hilflosigkeit und Verzweiflung, aber auch Liebe und Hoffnung kommen im Monolog der jüngeren Schwester bewegend zum Ausdruck. Unterstrichen wird dies durch die kunstvoll-rhythmische Sprache.

Das Buch sensibilisiert für die Krankheit und macht die Not des Umfelds eindrücklich erlebbar. – Eine Ausnahmeerscheinung im Kinderroman, die der Ausnahmesituation der Protagonistin gerecht wird.

Sarah Michaela Orlovský,

geboren 1984 in Linz / Österreich, schreibt seit 2009 in den unterschiedlichsten Ländern Afrikas und Europas – aber immer für Kinder und Jugendliche. Mittlerweile lebt sie mit ihrer Familie im Salzkammergut.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Kinder ab 11 Jahren bis Erwachsene

Idealer Zeitrahmen: 90 Minuten bis drei Stunden

Ideale Teilnehmerzahl: Kleingruppen bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten:

Neuer Blickwinkel auf das Thema Magersucht und virtuose Erzählweise

Die Phasen von Barbaras Magersucht und wie die Familie dadurch bestimmt wird, werden aus der Sicht der jüngeren, neunjährigen Schwester erzählt. Die kleine Schwester hat keine:n Ansprechpartner:in in der Familie mehr. Alles dreht sich um die kranke Schwester. In ihrer Not, mit der belastenden Situation weitgehend allein klarkommen zu müssen, und in ihrer Hilflosigkeit, die Schwester an die Sucht zu verlieren, führt sie ein fiktives Gespräch mit der kranken, großen Schwester vor deren verschlossener Zimmertüre.

Die monologische, offene poetische Erzählweise packt den/die Leser:in, der/die aufgefordert ist, Schritt für Schritt die Wahrheit aufzudecken: Was ist mit Barbara los? Wer stirbt am Ende? Die poetische Sprache offenbart die Wahrheit in kürzesten Kapiteln dicht und zugleich durch die Andeutungen offen. So sickert so viel Erkenntnis beim/bei der Leser:in durch, wie er/sie zu fassen vermag angesichts der Tragödie für die Familie am Ende.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Musikabspielgerät, Beamer

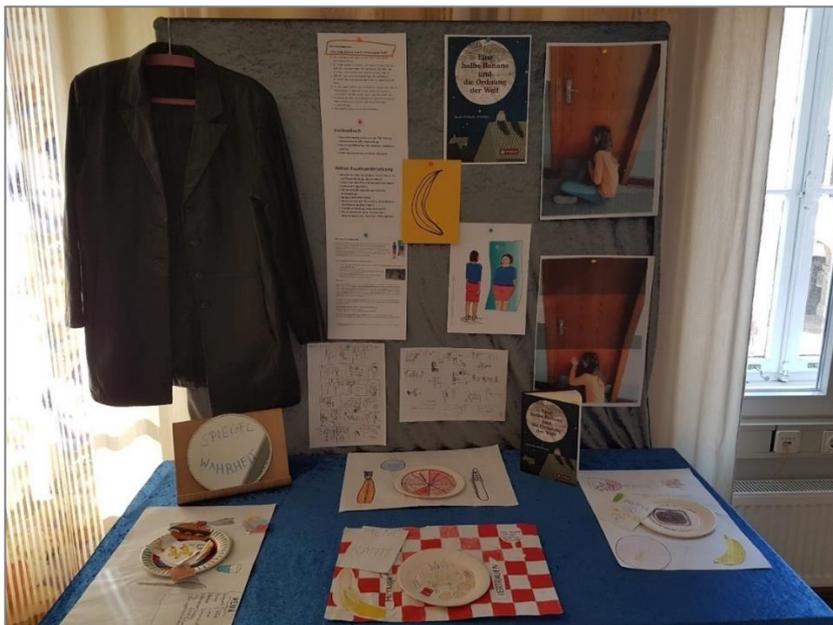
Material

Szenische Lesung: Bild eines klopfenden Mädchens vor einer geschlossenen Tür; ruhige Musikeinspielungen; Klopfgeräusche; schwarzer Mantel oder schwarzes Tuch

Seelenmenü für die kleine Schwester: Für jede Kleingruppe Tonkarton (DIN A3) und Tonpapiere, bunte Stifte, Kleber, Schere, eine große Tischdecke für eine lange Tafel.

Eine Banane – drei Personen: Für jede Kleingruppe eine Banane auf festerem Papier/Karton aufgemalt, Schere

Ablauf



Arbeitsstation mit Mantel, Bildern und gestalteten Seelenmenüs

Vorbemerkung

Das Thema Sucht bzw. Magersucht ist ein sensibles Thema. Die Leitung sollte möglichst informiert sein, ob in der Gruppe jemand von Magersucht oder auch anderen Süchten direkt oder indirekt betroffen ist, und das bei der Beschäftigung mit dem Buch berücksichtigen.

Einstieg: Szenische Lesung

Die kurze Erzählung wird als szenische Lesung mit sparsamen Mitteln durch eine:n geübte:n Vorlesende:n präsentiert. Ruhige Musik sollte am Ende eingespielt werden. Auch zu Beginn und zwischendurch eignen sich Musikeinspielungen. Das Lesen der ersten Sätze des 1. Kapitels sollte von Klopfgeräuschen auf Holz begleitet sein. Das Bild eines Mädchens, das vor einer verschlossenen Tür sitzt, kann groß an die Wand projiziert werden. Die Lesung wird beendet, indem der/die Vorlesende einen schwarzen Mantel oder ein schwarzes Stück Stoff auf den Boden legt oder sichtbar aufhängt und abschließend ruhige Musik eingespielt wird für ein paar Minuten.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Es hat sich bei einer szenischen Lesung bewährt nicht alle Kapitel vorzulesen, in denen listenartige Vorschläge der kleinen Schwester zur Rettung von Barbara aufgeführt werden. Die Vielfalt der Wortneuschöpfungen kann die Aufnahmekapazität der Zuhörenden überfordern und lenkt auch den Blick weg von der Handlung.

Gruppenarbeit: Offener Austausch über erste (Hör-)Eindrücke

Viele Lesende und Zuhörende sind überzeugt, dass die Freundin Anne gestorben ist. Der Tod von Barbara ist schwerer zu fassen, weil das Leid der kleinen Schwester, der man durch die Erzählperspektive nahesteht, dadurch um einiges vergrößert wird. Hier ist eine Diskussion um richtige und falsche Deutung nicht zielführend, da an dieser Stelle Raum für die ersten Eindrücke sein soll.

Interessant ist ein Austausch darüber, wann und wodurch es in der Geschichte deutlich wird, dass Barbara an Magersucht erkrankt ist. Hier spielt auch das Vorwissen der Kinder zum Thema Magersucht eine Rolle.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Die Offenheit der Erzählweise birgt viel Gesprächsstoff und auch -bedarf. Vorrangig ist die Frage, wer hier gestorben ist. Die Offenheit ermöglicht es den Zuhörenden für sich zu entscheiden, ob die große Schwester Barbara oder „nur“ ihre Freundin Anne an den Folgen der Magersucht gestorben ist. So ist es möglich, soviel von der Tragödie an sich ranzulassen, wie man es nach dem Kennenlernen der Handlung zu fassen vermag. Je jünger die Kinder sind, umso mehr bestehen sie darauf, dass die Tote am Ende nicht Barbara ist. Für das Verständnis des Buches ist es nicht notwendig, dies eindeutig aufzuklären. Untersucht man Inhalt und Sprache genauer, so lässt sich recht eindeutig nachweisen, dass Barbara tot ist (vgl. S. 58).²

Gruppenarbeit: Information über Magersucht

Hier sollte über die Entstehung, Erkennungsmerkmale, Verhaltensweisen der Betroffenen und Hilfs- bzw. Heilungsmöglichkeiten dieser Sucht/Erkrankung informiert werden. Dies kann auch zu einer eigenen Einheit werden. Es könnte auch ausgeweitet werden auf den Aspekt, wie schwer es fällt, Positives am eigenen Körper selbst zu benennen, während schnell eine Liste negativer Aussagen über den eigenen Körper zusammengestellt ist.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Junge Menschen haben nicht unbedingt Erfahrung mit Magersucht, aber mit anderen Süchten im näheren Umfeld. Hier kann das Buch zu einer Chance werden, auch zu einem Austausch über eigene Erfahrung mit Süchten, Co-Abhängigkeit, Folgen für das Umfeld zu kommen. Es kann betroffene Kinder aber auch überfordern. Wichtig ist, dass die Leitung einen geschützten Rahmen schafft.

Gruppenarbeit: Das übersehene Kind in der 2. Reihe – Blick auf die kleine Schwester

Der Blick wird auf die Situation der kleinen Schwester als übersehenes Kind in der Familie gelenkt. Sie hat noch nicht einmal einen Namen. In Ermangelung einer Person, an die sie sich mit ihren Ängsten und Fragen richten kann, monologisiert sie vor verschlossener Tür. Interessant ist es, auf das Kino im Kopf zu schauen und sich miteinander auszutauschen, an welcher Stelle sie für die einzelnen Zuhörenden ihre Stellung vor der Tür verlassen hat. Haben die Kinder eigene Erfahrungen mit der Rolle in der 2. Reihe (Krankheit, Tod oder Notsituation eines nahstehenden Menschen)?

² Würde Barbara noch leben, warum geht sie dann mitten im Winter ohne Mantel zur Beerdigung, sie die durch die Magersucht so schnell friert? Die Schwierigkeit der hilflosen kleinen Schwester, die Situation in ihrer ganzen Tragweite zu fassen, kommt in dieser scheinbar unsinnigen Handlung zum Ausdruck. Sie will der Toten ihren Mantel auf den Friedhof nachbringen. Diese Textstelle wird von vielen Zuhörern und Leser als „Beweis“ verstanden, dass die Freundin Anne gestorben ist. Es ist jedoch eine natürliche naive Art und Weise von jüngeren Kindern und auch von traumatisierten Menschen mit dem Tod eines nahstehenden Menschen umzugehen. Es ist Ausdruck ihres Wunsches, dass der Tod nicht diese Endgültigkeit hat. Zugleich ahnt die Kleine bereits, welche Konsequenz der Tod der Schwester für sie hat. Sie ist allein und dies wird ihr schmerzlich bewusst, da sie ohne die schützende Begleitung der Großen zur Beerdigung gehen muss. „Bitte komm mit. Bitte lass mich da nicht alleine hingehen. Bitte lass mich nicht allein.“ (S. 58). Eine leise Vorausdeutung auf den Tod der Schwester ist das Kapitel „Schlaf“ (vgl. S. 50). Ein weiterer Hinweis ist die undiplomatische Sprechweise der Kleinen – die ja nur fiktiv die Schwester als Gesprächspartnerin hat: „Und sonst leben ja Gott sei Dank noch alle. Also – entschuldige bitte. So war das nicht gemeint. Nur von unseren Großeltern ...“ (S. 56).

Aufgabe Nachstellen der Szene vor der verschlossenen Tür

In Kleingruppen kann nachgestellt werden, wie die jüngere Schwester durch die verschlossene Tür zu ihrer Schwester spricht. Die Kinder können unterschiedliche Positionen einnehmen. Hier ist auch Raum, eigene Worte in der Rolle der kleinen Schwester an Barbara zu richten. Gruppenintern können die unterschiedlichen Darstellungen, die Gedanken und Gefühle dahinter ausgetauscht werden. Wichtig ist ein wertschätzender Umgang der einzelnen Darstellungen.

Gruppenarbeit: Sehnsucht nach Nahrung

Magersüchtige beschäftigen sich viel mit dem Thema Essen einerseits und entwickeln andererseits aber eine Reihe von Strategien, um nichts essen zu müssen. Dazu finden sich auch Stellen im Buch. Im Kapitel „Menü“ hat Barbara für alle gekocht. Die kleine Schwester genießt das Menü. Sie nimmt es als Zeichen, dass mit Barbara nun alles wieder in Ordnung ist. So wird Barbaras Essen im ersten Moment für sie auch zur Seelennahrung. Doch nur bis sie entdeckt, dass Barbara geschickt vertuscht, dass sie selbst nichts davon gegessen hat (S. 34 f.).

Aufgabe: Seelenmenü für die kleine Schwester in Kleingruppen kreieren

Gestaltet einen Platz am Tisch für die kleine Schwester mit einem Menü, das sie tröstet und stark macht. Entwerft dazu auf einem DIN A3-Blatt mit Stiften, Farben, Pop-Up-Technik ein Seelenmenü. Das Menü kann auch aus Sprüchen, Personen oder Gegenständen bestehen, nicht nur als Lebensmitteln.

Hinterher kann eine große Tafel mit Tischtuch gedeckt werden, auf der die Ergebnisse der Kleingruppenarbeiten ausgestellt werden und die „Köche“ ihre Menüideen vorstellen.



Von Kindern gestaltete Seelenmenüs

Alternativ: Ein Song für die kleine Schwester

Die Kinder stellen eine Playlist aus Musiktiteln zusammen und begründen ihre Auswahl.

Variante: Ein eigener Song oder ein Liedtext für die Schwester entsteht.

Gruppenarbeit: Ein Neubeginn braucht eine neue Ordnung

Das letzte Kapitel hat die Überschrift „Beginn“ (S. 58). Die kleine Schwester und auch die Eltern müssen eine Form finden, alles zu verarbeiten und mit der Lücke weiterzuleben, die der Tod von Barbara hinterlässt. Sie müssen auch wieder ins Gespräch miteinander kommen. Früher ließ sich eine schwierige Situation für die Mädchen schnell mit einer halben Banane lösen (vgl. S. 36). Dies ist auch der Titel der Erzählung.

Aufgabe: Eine Banane – drei Personen

Überlegt in Kleingruppen, wie ihr die Banane nun neu aufteilen könnt, sodass sie der kleinen Schwester bzw. auch ihren Eltern hilft, mit der neuen Situation klarzukommen. Dazu bekommt jede Gruppe eine aufgemalte Banane und eine Schere.

Alternativ: Was ich dich fragen möchte – Was ich dir sagen möchte

Die Eltern und die kleine Schwester, ggf. auch die große Schwester, bekommen eine Position in einem umrissenen Raum durch Stellvertreter:innen. Die Kinder können nun eine andere Figur etwas fragen oder ihr etwas sagen indem, indem sie sich hinter die entsprechende Figur stellen und Fragen oder Antworten formulieren, z.B. „Ich als kleine Schwester möchte dich als Mutter fragen, warum du mich so wenig beachtest.“

Variante

Fragen als Briefe an die einzelnen Familienmitglieder formulieren.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Wichtig ist, dass alles konkret aus der Sicht der Figuren gesagt wird, um nicht in ein Psychologisieren zu kommen, was die eigenen Möglichkeiten übersteigt. Die Leitung sollte hier sehr sensibel sein und die Kinder einschätzen können. Bewährt hat sich die einleitende Formel, die zugleich eine notwendige Distanz schafft: „Ich als Mutter/Vater/kleine Schwester möchte dir kleine Tochter/Mann/Vater usw. sagen ...“

Alternativ: Eine Kopie des Covers (ohne Worte) auf ein größeres Blatt kleben. Das Blatt gestalten mit Sprechblasen und Zeichnungen aus der Sicht der kleinen Schwester ein Jahr später.

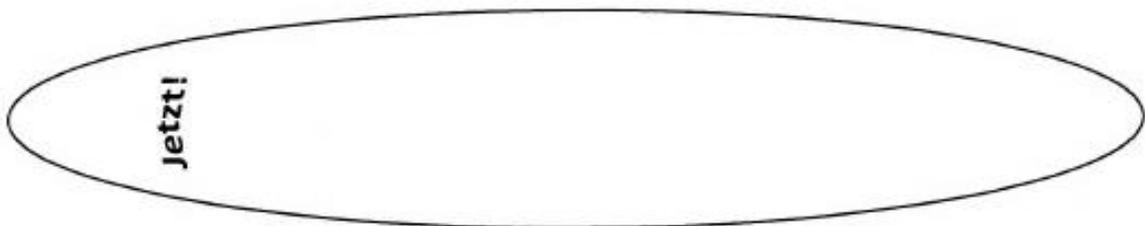
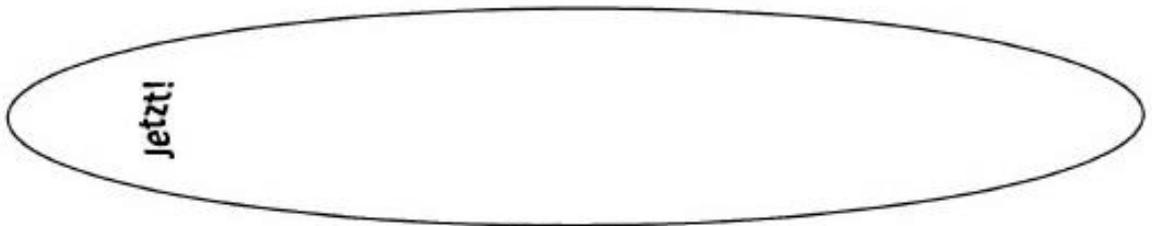
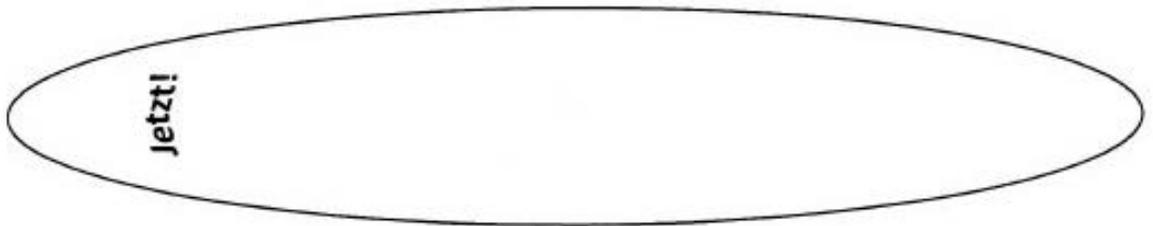
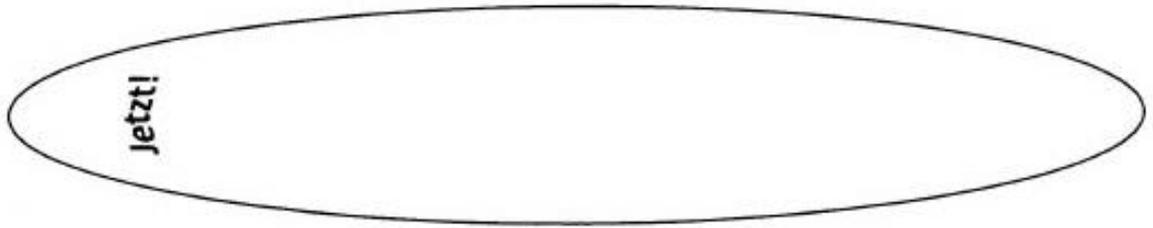
Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen

- <https://www.zdf.de/kinder/logo/magersucht-100.html>
- <https://www.planet-schule.de/wissenspool/gezeichnete-seelen/inhalt/unsichtbar-werden/film-hintergrund>

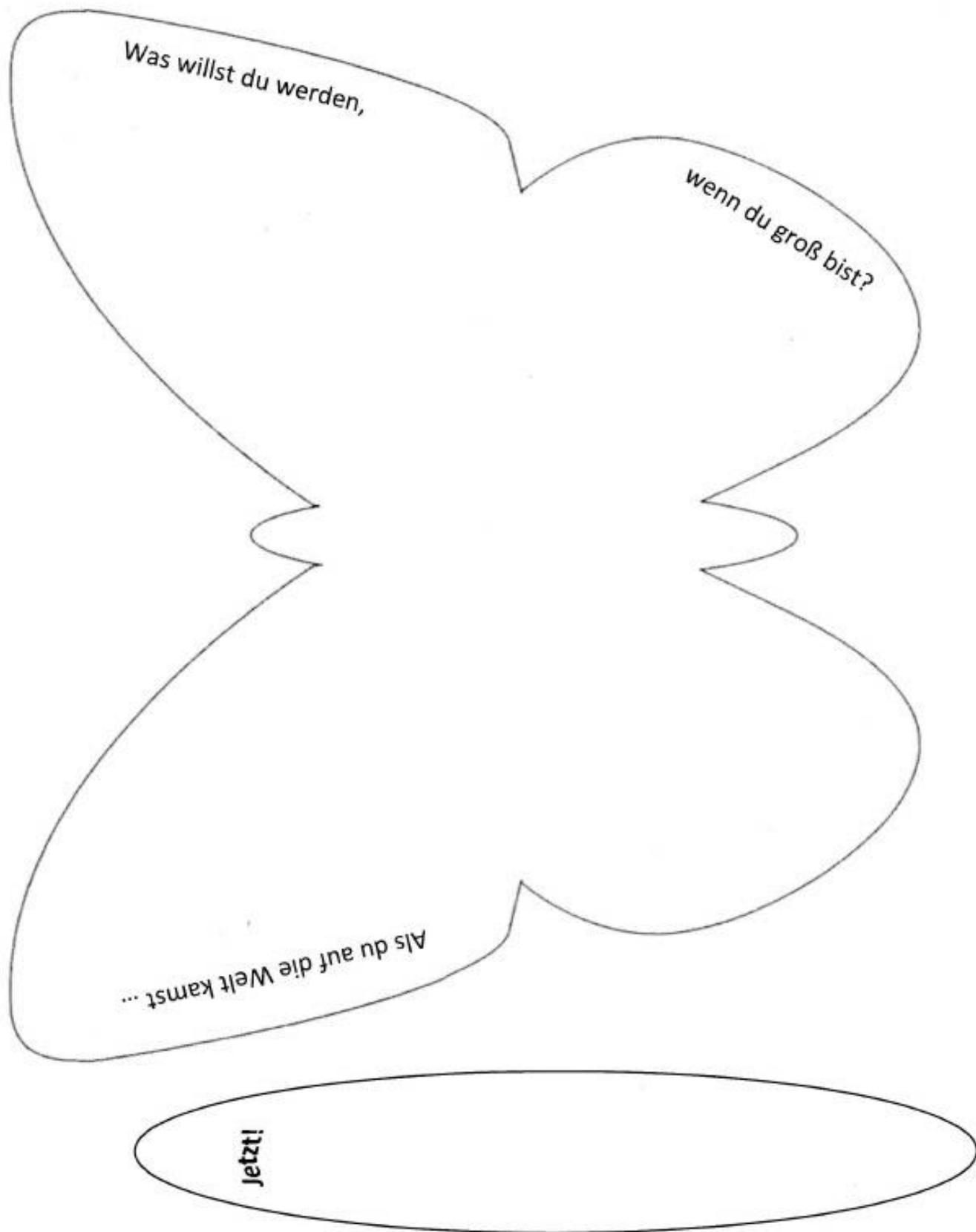
Materialanhang

Es war einmal und wird noch lange sein – „Zeit-Schmetterling“ Bastelvorlage mit vorgegebenen Zeiträumen (Teil 1)	44
Es war einmal und wird noch lange sein – „Zeit-Schmetterling“ Bastelvorlage blanko.....	49
Hey, hey, hey Taxi – Kopiervorlage Marktplatz der Geschichten.....	52
Hey, hey, hey Taxi – Schreibspiel Faltsatz Vordruck.....	53
Schön wie die Acht – Gefühlskarten (Sammlung von Maltes Gefühlen im Buch)	54
Schön wie die Acht – Gefühlsbarometer	58
Schön wie die Acht – Gedichtformen Haiku und Elfchen (Anleitung mit Beispielen) – Teil 159	
Schön wie die Acht – Gedichtformen Haiku und Elfchen (Anleitung mit Beispielen) – Teil 260	
Mein geniales Leben – Runawaygnomes Rache (Zusammenstellung der Gartenzwerg-Posts)	61
Mein geniales Leben – Placemat – Beschreibung der Methode	64
Die Welt, von der ich träume – Tauschmittel Kopiervorlage	66
Die Welt, von der ich träume – Sprach-Knobel-Spiel.....	67

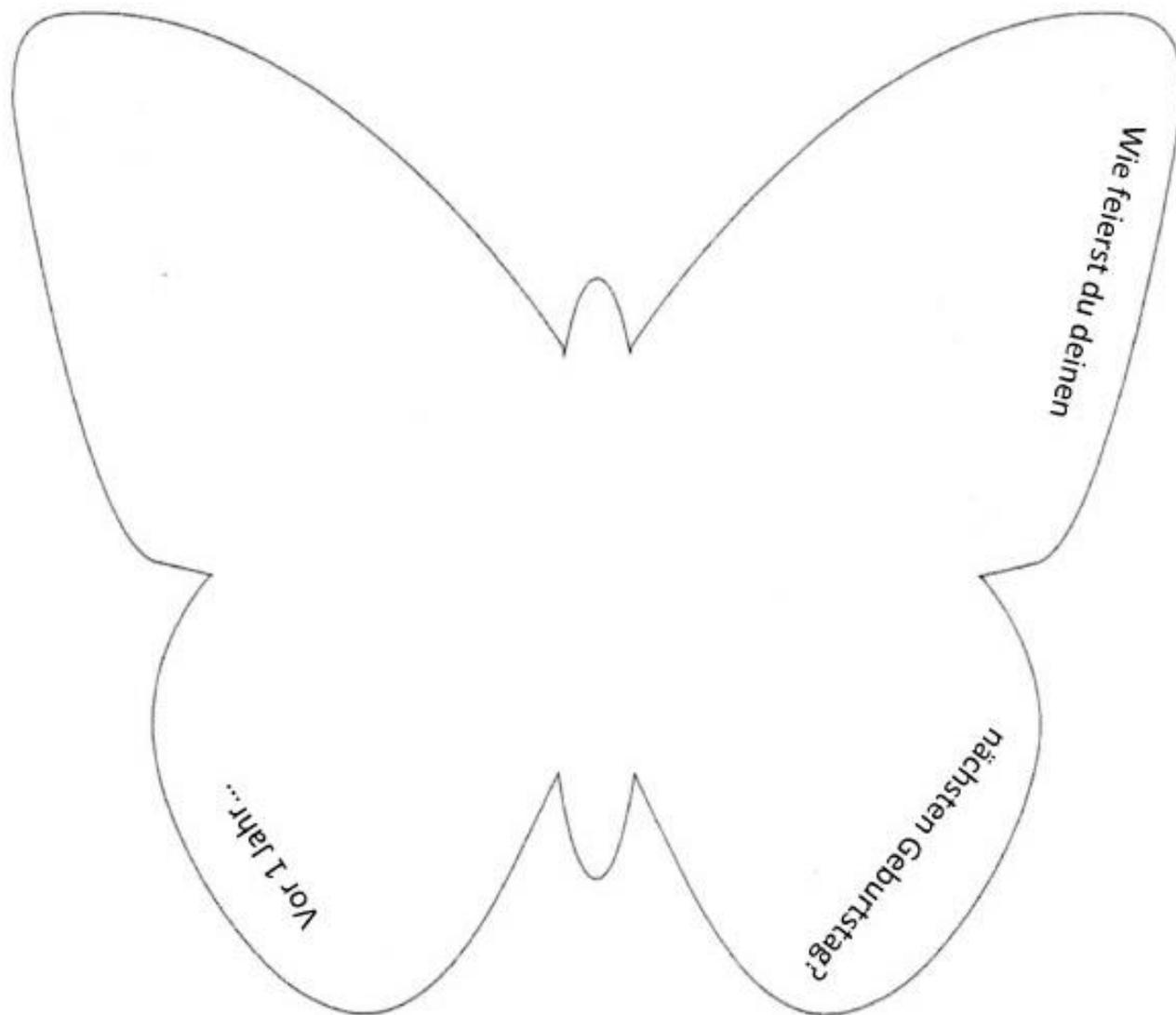
Es war einmal und wird noch lange sein – „Zeit-Schmetterling“ Bastelvorlage mit vorgegebenen Zeiträumen (Teil 1)



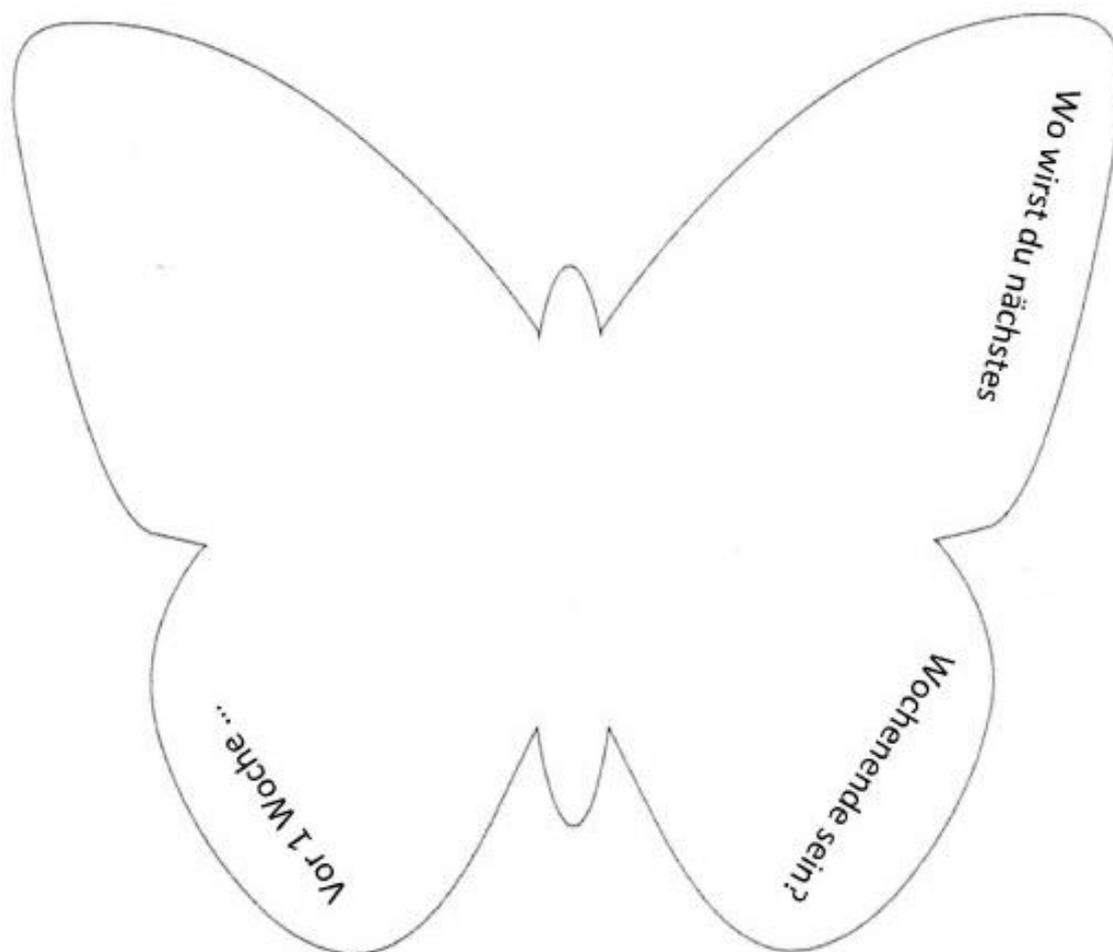
Es war einmal und wird noch lange sein – „Zeit-Schmetterling“ Bastelvorlage mit vorgegebenen Zeiträumen (Teil 2)



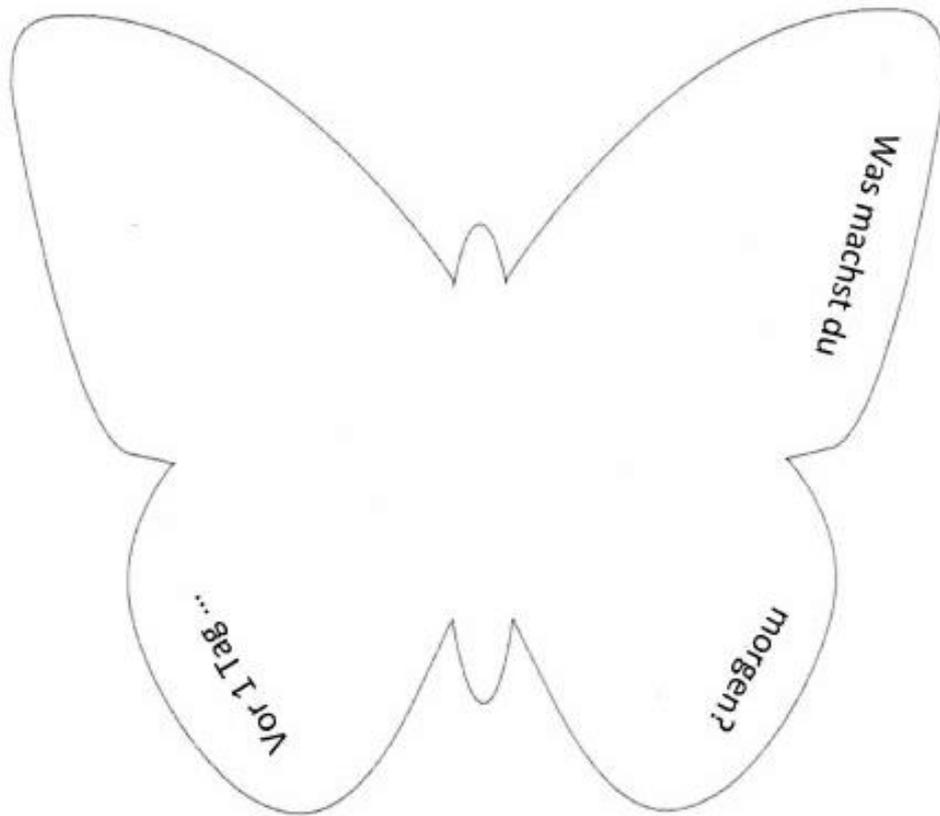
Es war einmal und wird noch lange sein – „Zeit-Schmetterling“ Bastelvorlage mit vorgegebenen Zeiträumen (Teil 3)



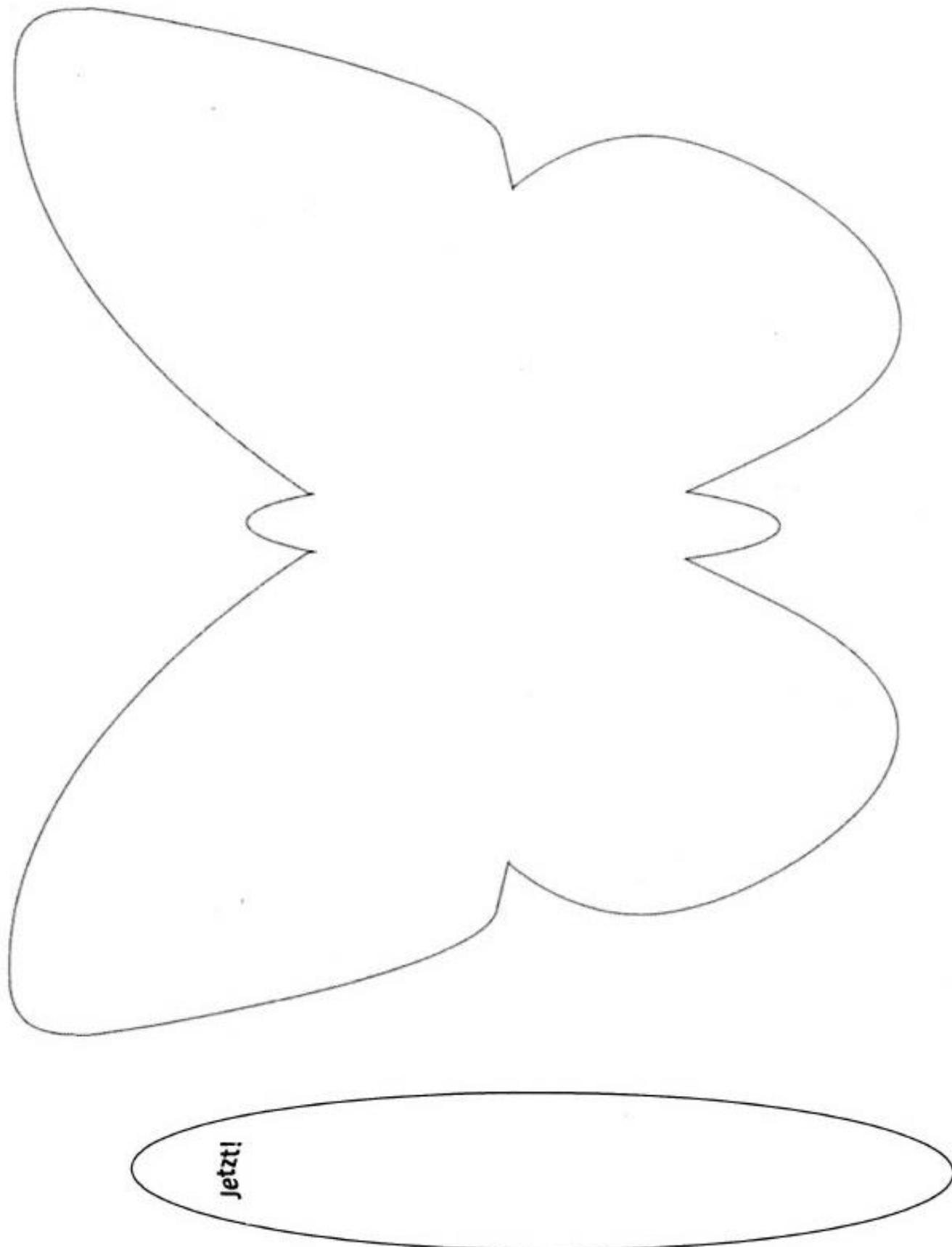
Es war einmal und wird noch lange sein – „Zeit-Schmetterling“ Bastelvorlage mit vorgegebenen Zeiträumen (Teil 4)



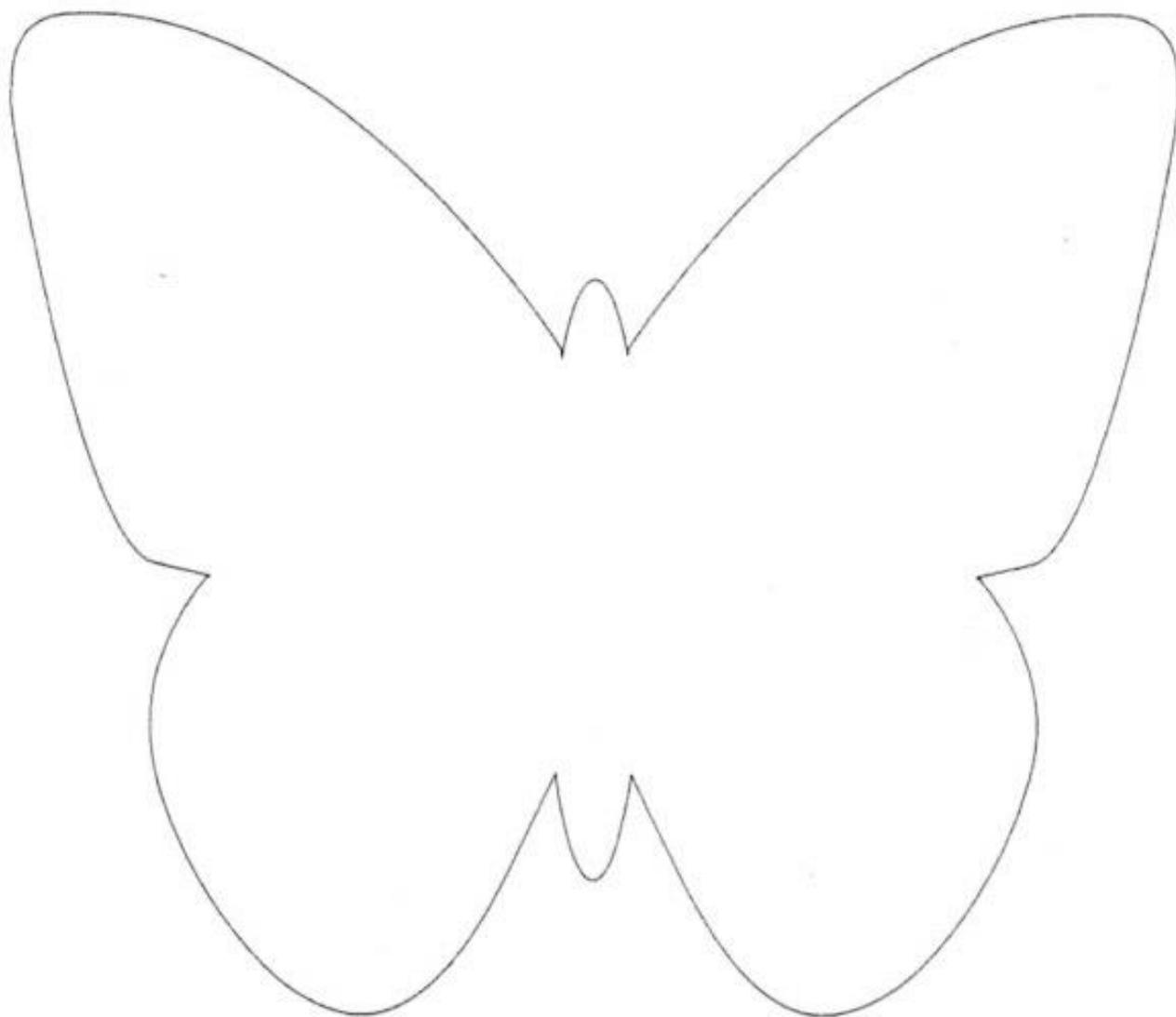
Es war einmal und wird noch lange sein – „Zeit-Schmetterling“ Bastelvorlage mit vorgegebenen Zeiträumen (Teil 5)



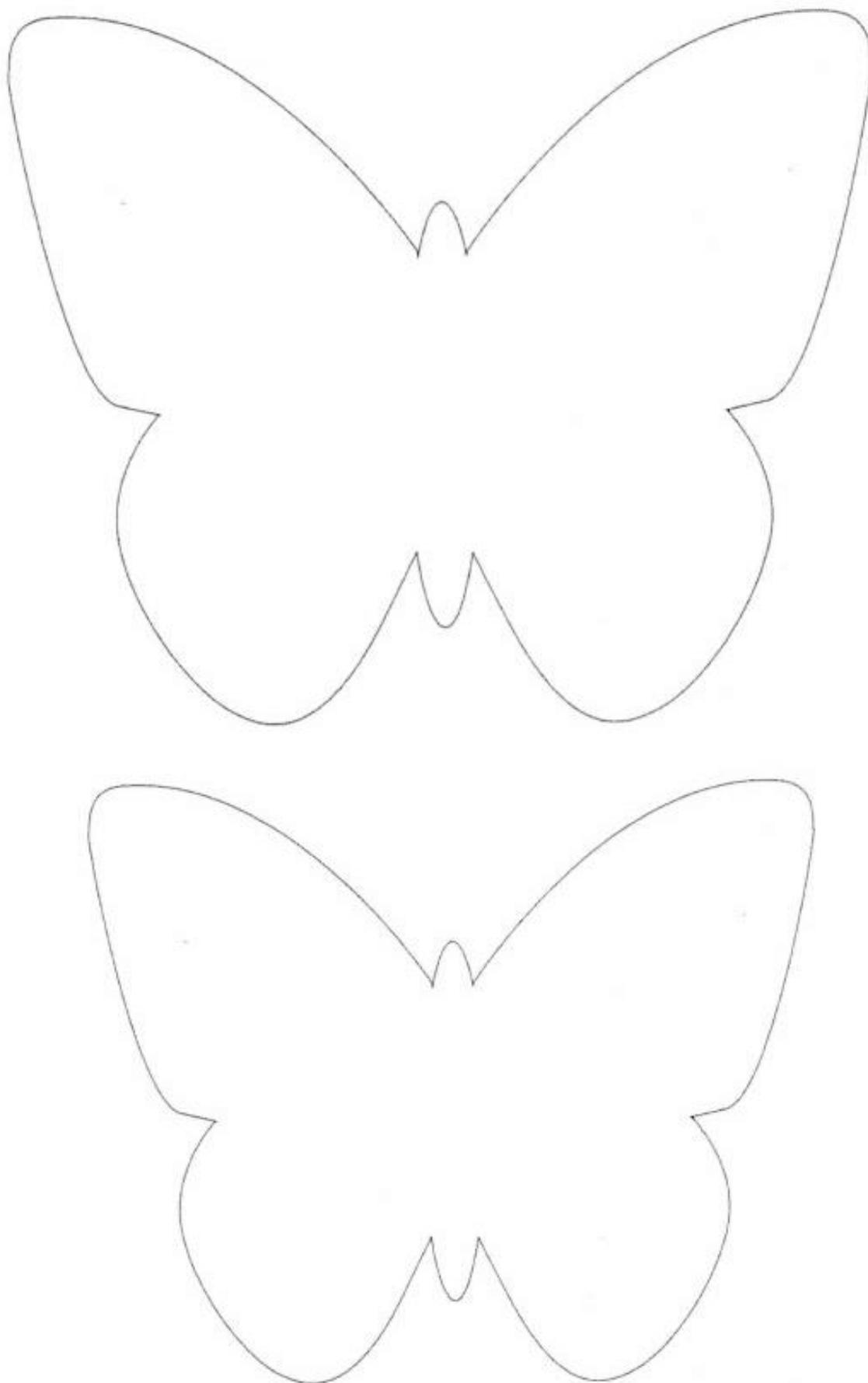
**Es war einmal und wird noch lange sein – „Zeit-Schmetterling“ Bastelvorlage blanko
(Teil 1)**



***Es war einmal und wird noch lange sein* – „Zeit-Schmetterling“ Bastelvorlage blanko
(Teil 2)**



***Es war einmal und wird noch lange sein* – „Zeit-Schmetterling“ Bastelvorlage blanko
(Teil 3)**



Hey, hey, hey Taxi – Kopiervorlage Marktplatz der Geschichten

Bearbeitetes Vorsatzpapier aus: Saša Stanišić (Text), Katja Spitzer (Ill.): *Hey, hey, hey, Taxi!*
Mairisch 2021. ISBN 978-3-948722-05-0



Hey, hey, hey Taxi – Schreibspiel Faltsatz Vordruck

Faltsatz

Artikel/ Pronomen	Nomen	Verb	Zeitwort	Artikel/ Pronomen	Adjektiv	Nomen
Das	Taxi	kitzelt	niemals	eine	grüne	Ameise.

Schön wie die Acht – Gefühlskarten (Sammlung von Maltes Gefühlen im Buch) – Teil 1

zweifelnd

mitfühlend

traurig

mutig

erleichtert

missmutig

übellaunig

verdreht

Schön wie die Acht – Gefühlskarten (Sammlung von Maltes Gefühlen im Buch) – Teil 2

unruhig

entsetzt

weinerlich

feige

aufgebracht

sauer

ausgeglichen

fröhlich

Schön wie die Acht – Gefühlskarten (Sammlung von Maltes Gefühlen im Buch) – Teil 3

ängstlich

eifersüchtig

unsicher

verliebt

neidisch

überfordert

wütend

enttäuscht

Schön wie die Acht – Gefühlskarten (Sammlung von Maltes Gefühlen im Buch) – Teil 4

gelassen

geborgen

angenommen

verletzt

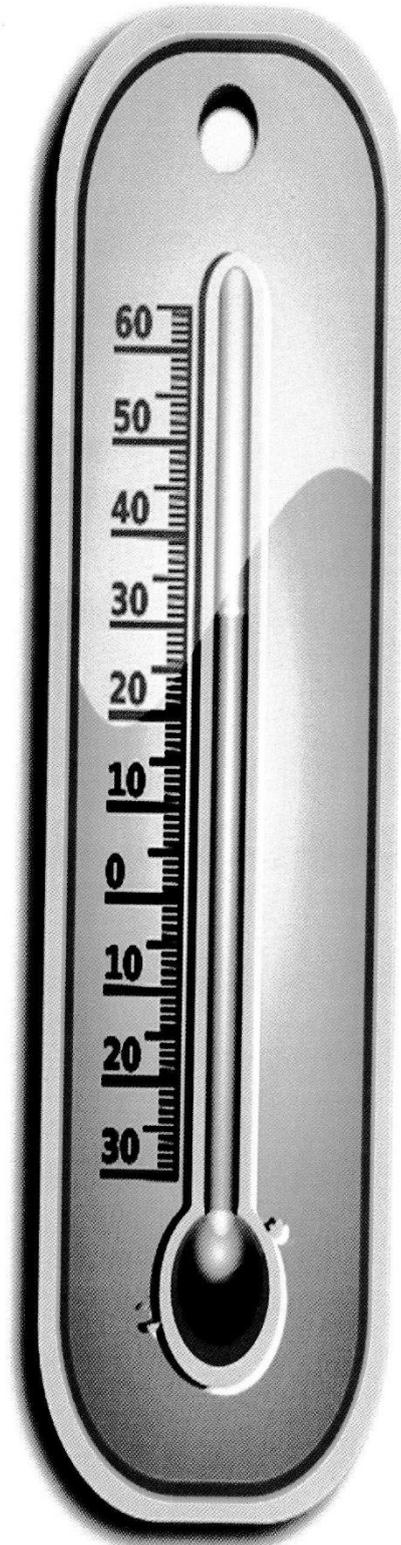
aufgelöst

entspannt

gerührt

Schön wie die Acht – Gefühlsbarometer

Gefühlsbarometer: Mal heiß – mal kalt



Schön wie die Acht – Gedichtformen Haiku und Elfchen (Anleitung mit Beispielen) – Teil 1

Verfasse ein eigenes Gedicht

Du kannst ein Gedicht über Zahlen schreiben oder ein Gedicht über Gefühle oder eins für oder über ein Familienmitglied. Dazu kannst du die Gedichtform eines Haiku oder eines Elfchens wählen oder eine andere Gedichtform. Haiku oder ein Elfchen über die Welt der Zahlen.

Besonders leicht geht es mit den kurzen Gedichtformen Haiku und Elfchen. Sie sind nach festen Regeln aufgebaut.

Haiku

Das Haiku ist ein altes japanisches Kurzgedicht. Es besteht aus drei Zeilen mit 17 Silben, die folgendermaßen aufgeteilt sind:

1. Zeile = 5 Silben
2. Zeile = 7 Silben
3. Zeile = 5 Silben

Meist hat das Haiku die Natur zum Thema. Doch auch andere Themen lassen sich so in ein Gedicht bringen.

Folgende Merkmale hat ein Haiku:

- Keine Reime
- Zeitform: Gegenwart (Präsens)

Beispiel Haiku:

Neuland

Achterbahn fahren

Gefühle machen Kopfstand

Meine Meinung zählt.

Schön wie die Acht – Gedichtformen Haiku und Elfchen (Anleitung mit Beispielen) – Teil 2

Elfchen

Es besteht aus elf Wörtern, die sich auf fünf Zeilen verteilen (s. unten)

Folgende Merkmale haben Elfchen:

- Keine Reime
- Keine Wortwiederholung
- Keine Satzzeichen

1. Zeile = 1 Nomen, Verb oder Adjektiv
2. Zeile = 1 Adjektiv und 1 Nomen
3. Zeile = 3 Adjektive
4. Zeile = 1 Satz mit 4 Wörtern
5. Zeile = 1 Nomen, Verb oder Adjektiv

Beispiel Elfchen:

Elf

Allein

Zwei Einsen

immerzu geradlinig parallel

oder einfach mal umdrehen

Überraschung

Mein geniales Leben – Runawaygnomes Rache (Zusammenstellung der Gartenzwerg-Posts)

Zitate aus: Jenny Jägerfeld: *Mein geniales Leben*. Aus dem Schwedischen von Birgitta Kicherer. Urachhaus 2021. ISBN 978-3-8251-5270-3

„Aber da war noch etwas, etwas anderes. Auf den Bildern war deutlich zu erkennen, dass ich schielte, und das hasste ich. Ich *hasste* es! Wie konnte sie, diese verdammte Juno, meine größte Schwäche einfach allen vorführen, ohne mich vorher zu fragen? In mir wurde es ganz heiß. Ich glaube, vor Scham. Denn, überlegt doch mal! Wisst ihr, wie man zeigt, dass eine Person verrückt ist oder durchgeknallt oder einen Dachschaten hat – zum Beispiel im Film oder in Comics? Ganz einfach – man lässt diese Person schielen. Die Scham heizte der Wut ein, ließ sie noch heftiger aufflammen. Jetzt, meine Liebe! Jetzt war *Krieg*, verdammte Scheiße noch mal!

Ich erstellte ein neues Instagram-Konto, dem ich den Namen *Runawaygnome* gab. Das bedeutet ungefähr »durchgebrannter Gartenzwerg«. (S. 84 f.)

„Blacka News: *Dies ist Diebstahl! Gib den Gartenzwerg sofort zurück!*

Ich setzte mich auf. Mein Herz klopfte heftig. Das waren gute Neuigkeiten! Sie schien nicht kapiert zu haben, dass ich dahintersteckte! Ich überlegte kurz. Dann schrieb ich: Runawaygnome: *Ich bin freiwillig abgereist. Ich hatte genug vom Leben in der Kleinstadt. Fühlte mich gefangen. Irgendwie unfrei. Als würde ich mich als Mensch nicht entwickeln.* Das Letztere löschte ich, stattdessen schrieb ich: *Als würde ich mich als Zwerg nicht weiterentwickeln.* Dann fuhr ich fort: *Jetzt geht es mir viel besser. Sucht nicht nach mir. Wo ich jetzt bin, geht es mir gut. / Bilbo*

Blacka News: **BRING DEN ZWERG ZURÜCK!!! IDIOT! ÜBRIGENS HEISST ER NICHT BILBO! ER HEISST TOM THELANDER!**

Runawaygnome: *Ich denke, ich weiß selbst am besten, wie ich heiße. Und woher willst du wissen, dass ich entführt worden bin? Ist es so ungewöhnlich, dass man verreisen und was anderes erleben will? Seit Jahren stehe ich in eurem Garten herum und glotze immer denselben Fleck an. Du hast ja keine Ahnung, was das mit einem Gartenzwerg macht. Jetzt fühle ich mich frei! Kriege wieder Luft!*

Blacka News: **ICH RUFE DIE POLIZEI AN!!!**

Ich starrte auf den Text. Die Polizei! Hilfe! Wenn die jetzt entdeckten, dass ich derjenige war, der den Gartenzwerg gestohlen hatte? Was war die Strafe für einen gestohlenen Gartenzwerg? Bußgeld? Gefängnis konnte es wohl nicht sein? Kinder wurden doch nicht ins Gefängnis gesteckt? Was diese Juno wohl sagen würde, wenn sie anrief? »Hallo, Polizei! Man hat mir meinen Gartenzwerg geklaut!« (S. 98-100)

„Der Gartenzwerg stand auf dem Schreibtisch, mit seiner roten Zipfelmütze, seiner Sonnenbrille und der Zigarettenkippe, die in seinem lächelnden Mundwinkel klebte. Ich dachte an Juno, daran, wie sie neulich ausgesehen hatte. Die türkisen Haare. Die saure Miene. Ich beschloss, etwas Neues auf *Runawaygnome* zu posten. Also ging ich mit dem Gartenzwerg ins Badezimmer und holte die gelbe Plastikwanne hervor, in der wir alle gebadet hatten, als wir klein waren. Mama auch, obwohl man sich nur schwer vorstellen konnte, dass sie jemals hineingepasst hatte. Ich füllte die Wanne mit Wasser und Badeschaum und stellte den Zwerg hinein. Er wäre fast ertrunken, darum nahm ich ihn wieder heraus und kippte etwas von dem Badewasser aus. Jetzt schaute nur sein Kopf aus dem weißen Schaum. Aber eine Sache fehlte ...“

„In Majkens Zimmer fand ich in einer Flasche neben dem Bett einen Rest Coca-Cola. Ich füllte den kleinen Plastikbecher damit und stellte ihn auf den Rand der Wanne neben ein paar brennende Teelichter, die für eine stimmungsvolle Beleuchtung sorgten. Dann rannte ich hinunter in die Küche und schnitt ein paar Scheiben von einer Gurke ab. Denn

so was legten sich die Leute im Wellnessbad doch gern auf die Augenlider, oder? Also bekam der Gartenzwerg Gurkenscheiben auf die Augen. Sie verbargen fast sein ganzes Gesicht. Damit sie nicht gleich ins Wasser rutschten, musste ich ihn leicht nach hinten kippen.

Der Schaum funkelte, während ich eine Reihe Bilder aufnahm, die ich auf *Runawaygnome* postete. Zu meiner Überraschung sah ich, dass ich inzwischen hundertdrei Follower hatte! Wo waren die hergekommen? Ich schrieb:

Mache gerade Wellness-Urlaub. Habe mir eine Luxus-Massage mit aromatischen Ölen gegönnt und bade jetzt in ökologischem Rosenwasser. Mein Leben lang habe ich mich so steif gefühlt, jetzt aber kann ich mich endlich entspannen. / Bilbo.“ (S. 115-118)

Mein geniales Leben – Placemat – Beschreibung der Methode

Placemat-Methode (Platzdeckchen)

Das Placemat ist eine kooperative Methode. Ein Gruppenarbeitsblatt liegt während der Durchführung der Methode wie eine Tischdecke in der Mitte des Gruppentisches.

Ein Blatt (DinA-3 oder größer) erhält in der Mitte ein gemeinsames Arbeitsfeld (= Gemeinschaftsfeld). Hier wird auch die Ausgangsfrage oder Arbeitshypothese notiert. Um das Gemeinschaftsfeld herum gibt es genauso viele freie Einzelarbeitsfelder wie Gruppenmitglieder.

Die Durchführung der Methode erfolgt wie nach dem *Think-Pair-Share*-Modell in drei Phasen.

1. Nachdenken (Think)

In Stillarbeit stellen alle Gruppenmitglieder zuerst eigene Überlegungen zur Ausgangsfrage oder Arbeitshypothese an. Seine Gedanken notiert jedes Gruppenmitglied in sein jeweiliges Einzelarbeitsfeld. Die Leitung legt eine Zeit fest, nach der die Einzelarbeit endet und der Gruppene Austausch beginnen soll. Wenn die Methode schon häufiger durchgeführt wurde, kann der Zeitpunkt des Phasenwechsels auch gruppenintern bestimmt werden.

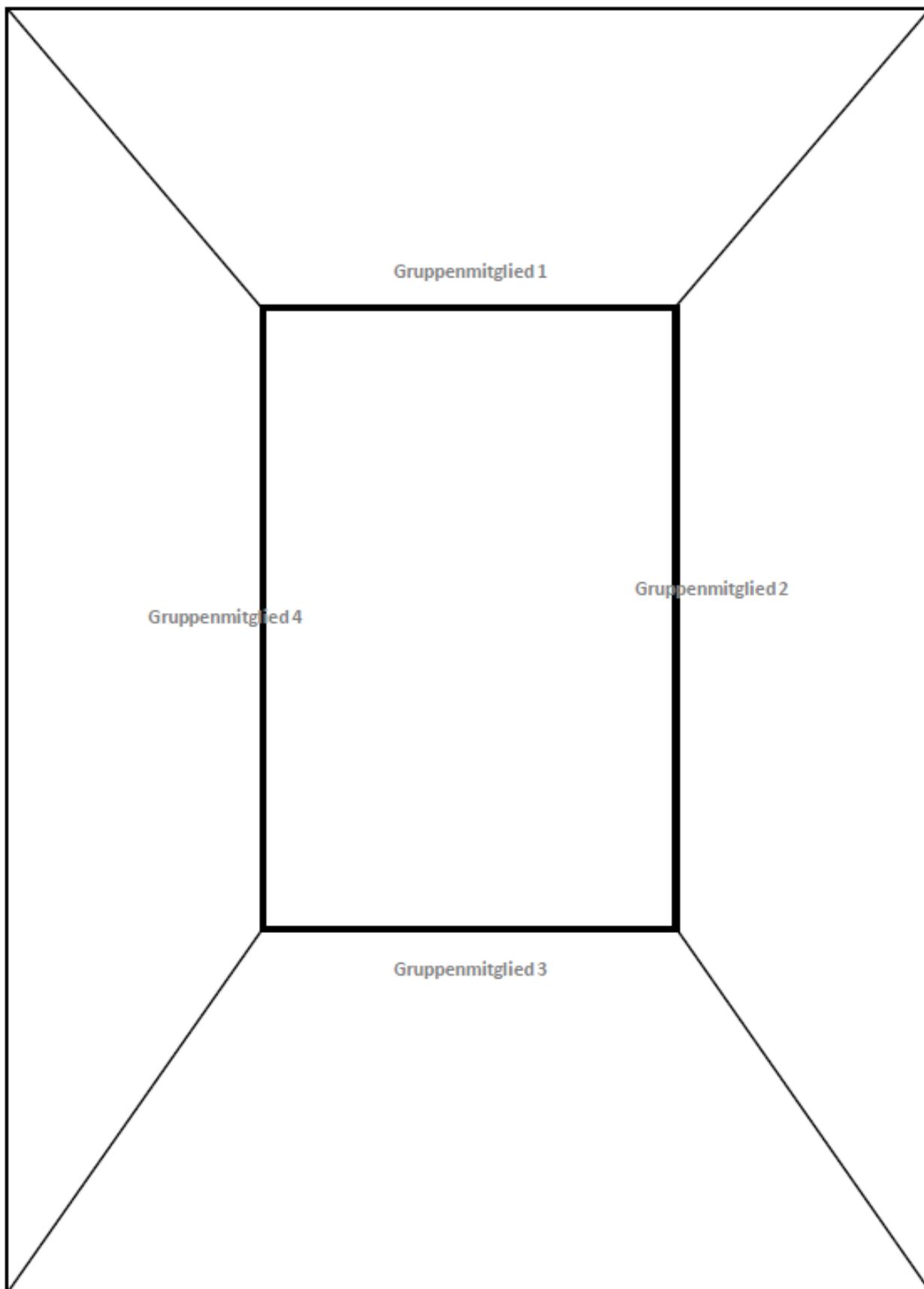
2. Austausch (Pair)

Alle Gruppenmitglieder stellen nun ihre Gedanken in der Kleingruppe nacheinander vor. Die Gruppe tauscht sich darüber aus und einigt sich auf ein gemeinsames Ergebnis. Das kann alle Gedanken beinhalten, aus einer Reduktion zentraler Gedanken bestehen und neue Aspekte aus dem Gruppene Austausch enthalten. Im Gemeinschaftsfeld wird das Gruppenergebnis notiert.

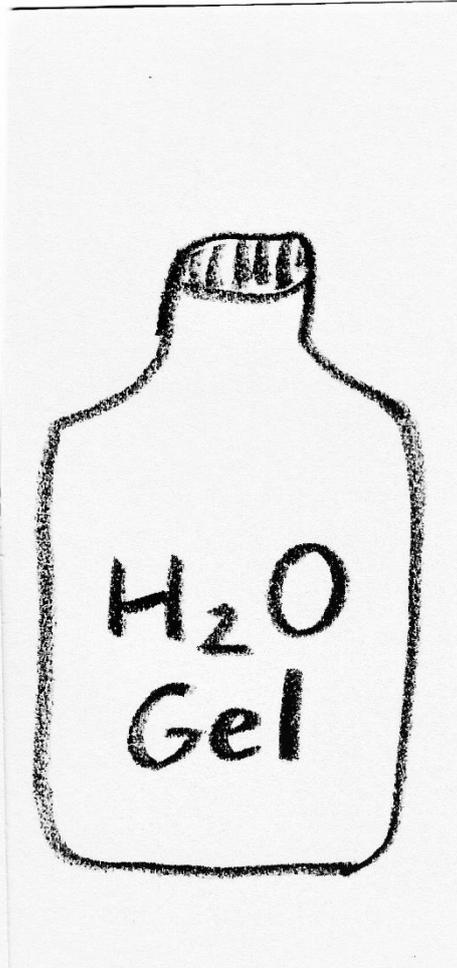
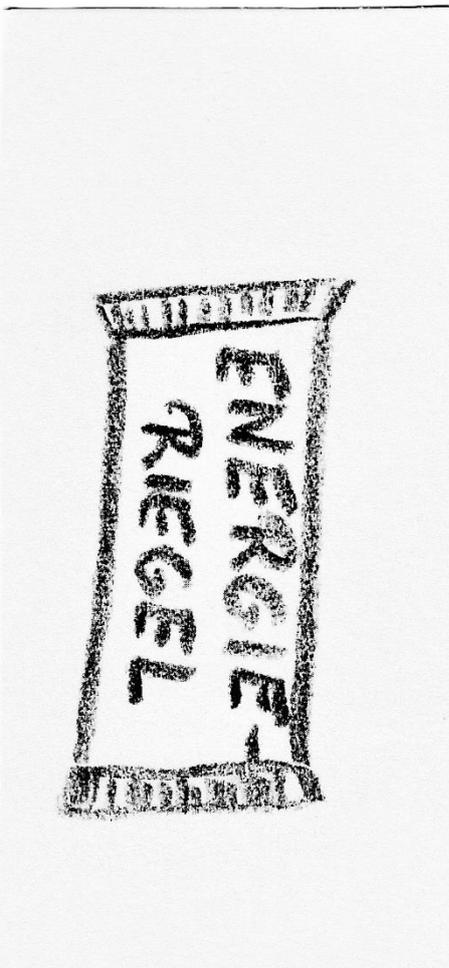
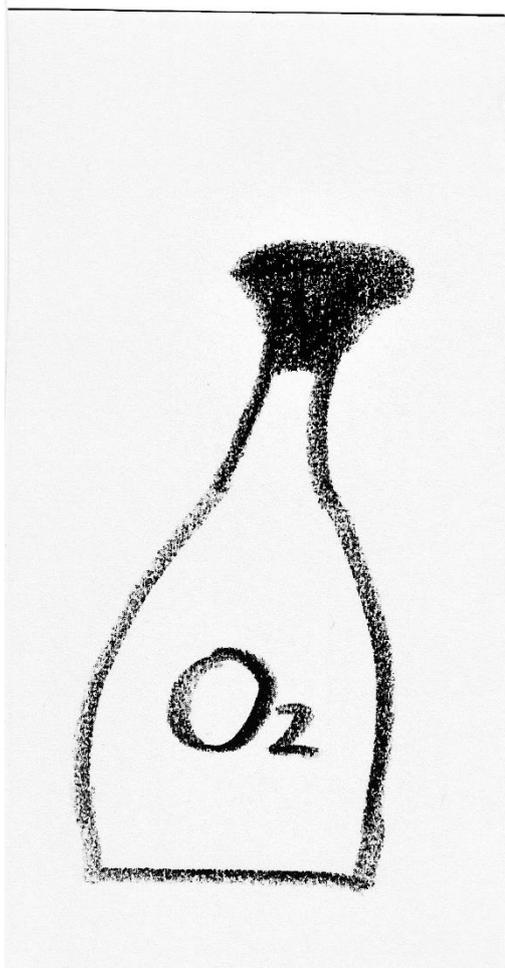
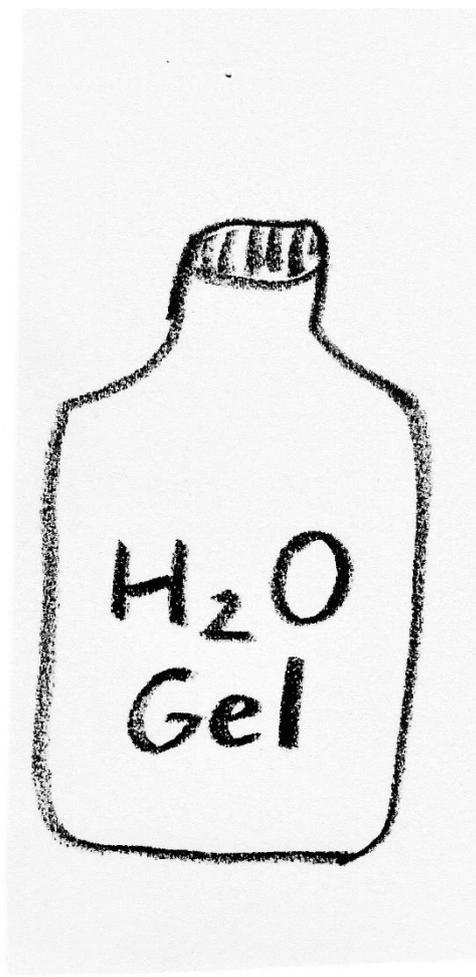
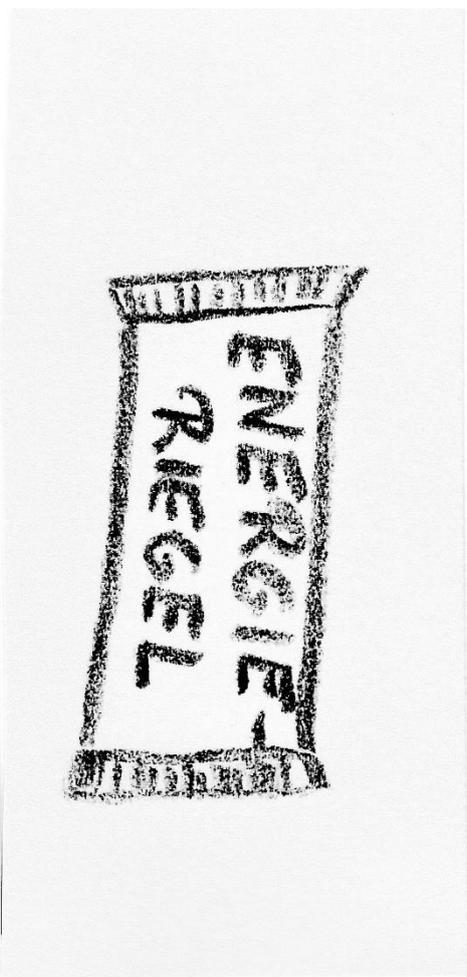
3. Vorstellen (Share)

Jede Gruppe stellt ihr im Gemeinschaftsfeld festgehaltenes Gruppenergebnisse im Plenum vor. Bedeutende Antworten auf die Fragestellung können durch die Leitung festgehalten werden, z. B. auf einem Plakat.

Mein geniales Leben – Placemat – Vorlage



Die Welt, von der ich träume – Tauschmittel Kopiervorlage



***Die Welt, von der ich träume* – Sprach-Knobel-Spiel**

Samaas Stamm hat für manche Dinge keine Wörter mehr und für manche Dinge haben sich die Wörter verändert. Buchstaben sind ausgetauscht oder weggefallen im Laufe der Zeit.

Findet heraus, was folgende Wörter bedeuten:

- Oltz
- Guake
- Inxeten
- Knirsche
- Kafftel

Samaas Stamm hat einige Wörter schon vergessen. Kannst du helfen?

- Wenn ein Baum blutet, dann ...
- Erdäste sind ...
- Baumbabys heißen ...
- Haare im Wasser kennen wir als ...