

Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“ zu den nominierten Büchern des Deutschen Jugendliteraturpreises 2016



Workshop Bilderbuch: „So viel Kunst wie Alltag“
Referentinnen: Katja Eder/Jule Pfeiffer-Spiekermann

Bearbeitete Bücher

Marcelo Pimentel

Eine Geschichte ohne Ende

Baobab Books

Ab 2

Marianne Dubuc

Bus fahren

Aus dem Französischen von Julia

Süßbrich

Beltz & Gelberg

Ab 3

Anja Mikolajetz

Das Herz des Affen

Aladin Verlag

Ab 4

Emmanuelle Polack (Text)

Barroux (Ill.)

Kako, der Schreckliche

Aus dem Französischen von Babette

Blume

mixtvision Verlag

Ab 5

Edward van de Vendel (Text)

Anton van Herbruggen (Ill.)

Der Hund, den Nino nicht hatte

Aus dem Niederländischen von Rolf Erdorf

Bohem Press

Ab 5

Anna Castagnoli (Text)

Carll Cneut (Ill.)

Der goldene Käfig

Aus dem Italienischen von Ulrike

Schimming

Bohem Press

Ab 6

Iwona Chmielewska

abc.de

Gimpel Verlag / Verlag Warstwy

Ab 6

Material zum Download

- „Das Herz des Affen“ – Kopiervorlage Feigen und Begriffe
- „Der Hund, den Nino nicht hatte“ – Kopiervorlage Aufgaben
- „Eine Geschichte ohne Ende“ – Kopiervorlage Aufgaben
- „Kako, der Schreckliche“ – Kopiervorlage Aufgaben

Anmerkung vorab

Der Download richtet sich an die Seminarteilnehmer/innen von „Preisverdächtig!“ und setzt in seiner Darstellung somit Vorkenntnisse aus dem Seminar voraus. Sollte etwas unverständlich oder nicht ausführlich genug sein, können Sie gerne bei der Referentin nachfragen: info@jugendliteratur.org

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

Eine Geschichte ohne Ende

Nominierung in der Sparte Bilderbuch



Marcelo Pimentel

Eine Geschichte ohne Ende Ein Bilderbuch aus Brasilien

Baobab Books

ISBN: 978-3-905804-64-5

€ 14,90 (D), € 15,40 (A), sFr 19,80

Ab 2

Marco Pimentels Pappbilderbuch entführt mit exotischen Bildern in den brasilianischen Urwald. Das Sagenwesen Curupira bringt dort Tiere und Pflanzen mit knallroter Farbe zum Leuchten. In Endlosschleife durchlebt der Betrachter das Wechselspiel von Tag und Nacht, Sonne und Regen – kurzum: den Kreislauf der Natur.

Jurybegründung

Schon auf dem Titelbild stolpert man in diese textlose Bildgeschichte hinein. Ohne Worte schleichen, flattern, hüpfen, trampeln und krabbeln Tiere des brasilianischen Urwalds nacheinander durch das Pappbilderbuch. Der Autor pinselt schwarze Piktogramme auf braunen Karton und lässt die Szenerie wirken wie einen quirligen Tanz des Lebens. Doch dann taucht eine Hand auf, die rote Farbe an den Fingern hat. Sie gehört dem sagenumwobenen Wesen Curupira, das die Tiere und Pflanzen des Urwalds beschützt. Es zeichnet allen Tieren Ornamente auf Panzer, Federn und Fell und malt den Bäumen und Pflanzen rote Blätter.

Die Geschichte ohne Ende erzählt vom Kreislauf der Natur, vom Sonnenaufgang bis zur Nacht. Durch einen hohlen Baum am Ende des Buchs gelangen die Tiere über ein Loch in der Umschlagseite wieder zurück zum Anfang der Geschichte, und sie beginnt von neuem. Die schematischen Darstellungen fordern zum Erraten und Benennen der einzelnen Tiere auf und machen auch ohne das Wissen um den mythologischen Hintergrund neugierig auf eine fremde Welt. Denn Pimentel greift die klare und reduzierte Bildsprache lateinamerikanischer Kunst auf und vermittelt damit die Sicht auf eine andere Kultur.

Marcelo Pimentel,

geboren 1969 in Rio de Janeiro / Brasilien, absolvierte seine Ausbildung zum Illustrator und Grafiker an der Staatlichen Universität von Rio de Janeiro. Für *Eine Geschichte ohne Ende* wurde Pimentel mit dem Grand Prix des Nami Concours 2015 ausgezeichnet.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: bereits für Kinder ab 3 Jahren geeignet, attraktiv in weiteren Umsetzungsvarianten für alle Altersstufen

Idealer Zeitrahmen: ab einer halben Stunde, auch geeignet für Projekte über mehrere Tage

Ideale Teilnehmerzahl: ab 4 bis Klassengröße

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Das Buch erzählt eine mythologische Geschichte über den ewigen Kreislauf des Lebens ohne Text. Die besondere Stimmung und der Ausdruck des Sagenhaften werden über die Bilder transportiert, die in der Fläche wirken und mit zwei Farben auskommen. Der Reduktion der Mittel steht die Explosion der Emotionen entgegen. Jede Doppelseite teilt sich dem Betrachter unmittelbar über ihre besondere Stimmung mit, mal absolute Ruhe, mal ausgelassene Freude und Heiterkeit. Im Hinblick auf das Betrachten bildet dies den Hintergrund für das Entdecken von immer neuen Details, manche ganz konkret wie kleine Vögel und Käfer, manche abstrakt wie Ornamente und Muster.

Im Hinblick auf die Gestaltung bilden sowohl die zwei Farben als auch die Ornamentik reichlich Inspiration.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Es sollten nach Möglichkeit mehrere Exemplare des Buches zur Verfügung stehen, andernfalls müsste man mit Kopien ausgewählter Doppelseiten arbeiten.

Material

Aufgaben-Aufsteller (siehe Download-Material), Affen-Lupe, mehrere Exemplare des Titels, rote Klebepunkte, dicke Edding-Stifte in Schwarz und Rot, Textauszug zu Curupira und Schutz durch rote Farbe (s. letzte Buchseite), einfache Rhythmus-Instrumente, Tische

Ablauf

Einstieg



Beispiel aus dem Seminar: Affenlupe

Die Geschichte von Curupira wird erzählt. Der Affe, der durch den Baum guckt (Rückseite des Buches), wird kopiert und als Lupe gestaltet. Man kann damit über die Bilder fahren und einzelne Ausschnitte wie Tier-Gesichter, Sterne, Ornamente entdecken. Das Verfahren wird eingeführt und gemeinsam ausprobiert.

Gruppenarbeit

Spiel: In der Mitte des Tisches liegen verschiedene Rhythmus-Instrumente. Gemeinsam wird die Geschichte betrachtet. Dann einigt man sich in der Kleingruppe auf eine Seite. Die anderen betrachten das

Bild, eine Person schlüpft in die Rolle des Affen, nimmt die Lupe und sucht sich ein Bild-Detail. Sie beginnt es zu beschreiben, die anderen müssen raten, welches Detail es ist. Wer glaubt, es erraten zu haben, nimmt sich ein Instrument aus der Mitte und rasselt z.B. Der nächste nutzt den Regenmacher usw. usf. Wenn alle etwas entdeckt haben, sagt der Affe, was er im Sinn hatte. Wer es zuerst richtig erraten hat, klebt einen Punkt auf die gefundene Stelle. Die Gruppe, mit den meisten Punkten hat später gewonnen. Durch das Entdecken und den roten Punkt, wird der Dschungel im Sinne der Curupira-Legende geschützt.

Im Anschluss an das Spiel:



Beispiel aus dem Seminar: Arbeitsergebnisse

Die roten Punkte bieten den Tieren und Pflanzen Schutz. Der **Curupira** beschützt seit Menschengedenken die Bäume und Tiere des Urwaldes. Zu seinen besonderen Merkmalen gehört die nicht nur die rote Farbe, auch seine rückwärtsgewandten Füße zählen dazu: Mit seinen verdrehten Spuren täuscht er die Jäger – und zeigt immer wieder den Weg zum Anfang der Geschichte zurück. In Gruppen malen die Kinder gemeinsam Tiere oder Pflanzen auf einen Bogen Packpapier (mit schwarzem Edding oder dickem Filzstift) und verbinden diese mit einem Labyrinth (roter Edding bzw. Filzstift).

Variante

Die Aufgaben lassen sich bei größeren Kindern und Erwachsenen auch als Stationenarbeit ausführen, entsprechende Vorlage für die Aufgaben-Aufsteller, siehe Download-Material.

Weiterführend lässt sich mit den Instrumenten arbeiten. Die Doppelseiten lassen sich in deren spezifischer Atmosphäre sehr gut klanglich umsetzen und dazu auch über pantomimisches Darstellen der Tierfiguren in einfache Tänze überführen.

Bus fahren

Nominierung in der Sparte Bilderbuch



Marianne Dubuc

Bus fahren

Aus dem Französischen von Julia Süßbrich

Beltz & Gelberg

ISBN: 978-3-407-82088-4

€ 13,95 (D), € 14,40 (A), sFr 19,90

Ab 3

Das erste Mal alleine Bus fahren – für Carla kommt das einer Expedition gleich. Mama bringt sie zur Haltestelle, Oma holt sie wieder ab und dazwischen: Fahrgäste steigen ein und aus, zu mehr oder alleine, mehr oder weniger vertrauenswürdig, was für den gewissen Grusel im dunklen Tunnel sorgt ...

Jurybegründung

Bus fahren gehört zum Alltag vieler Kinder. Aber sich wie Carla alleine auf so eine Fahrt zu begeben, verlangt Mut und ist etwas Besonderes. Im Bus sitzen schon Hasen in Schuluniform, ein schlafendes Faultier, eine strickende Katze, eine kleine Maus mit Koffer und eine Schildkröte mit Provianttasche. An den Haltestellen steigen Tiere aus und ein, und der Blick aus dem Fenster macht neugierig auf die Wartenden. Als eine Wolfsfamilie zusteigt, werden die Fahrgäste unruhig, und nach der Fahrt durch einen dunklen Tunnel sitzt kein Fahrgast mehr auf seinem Platz. Kurz vor der Endstation wartet die Großmutter auf Carla.

Das schmale Querformat und die doppelseitige Bildgestaltung greifen das Innere eines Busses auf. Marianne Dubuc erzählt fast textlos in feinen Bunt- und Bleistiftstrichen, was auf dieser kurzweiligen Fahrt passiert. Ihre kleinteiligen Zeichnungen in matten Farben laden zum genauen Hinsehen ein. Immer wieder kann man zurückblättern und Neues entdecken, eine Geschichte (er)finden, die sich hinter einer Person oder einem Gegenstand verbirgt. In der Auswahl der tierischen Fahrgäste zitiert Dubuc Gestalten aus der klassischen Kinderliteratur wie Märchen, Kinderlied und Bilderbuch und erzählt dabei zeichnend viele kleine Geschichten.

Marianne Dubuc

studierte Grafikdesign an der Universität Québec in Montréal / Kanada. Sie illustriert nicht nur Kinderbücher, sondern schreibt auch die Texte selbst. Ihr Pappbilderbuch *Meine kleine große Welt* wurde 2011 für den Deutschen Jugendliteraturpreis nominiert.

Julia Süßbrich,

geboren 1976, ist studierte Romanistin und Germanistin. Sie übersetzte bereits Kinder- und Jugendbücher aus dem Französischen und Italienischen, u.a. von Catharina Valckx und von Marianne Dubuc.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Kindergarten-Kinder und beginnende Grundschul-Stufe

Idealer Zeitrahmen: 30 bis 45 min. An der Geschichte und dem Erzählen aus verschiedenen Perspektiven kann immer wieder angeknüpft werden. Das Buch sollte für die Kinder über einen längeren Zeitpunkt zur Verfügung stehen.

Ideale Teilnehmerzahl: 12 bis 20 für das Imitieren der Busfahrt, das Arbeiten und Erzählen mit dem Buch geht auch bereits in kleinsten Gruppen

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Auch dieses Buch funktioniert im Prinzip als textloses Bilderbuch. Der Text inszeniert lediglich eine mögliche Stimme, die des Mädchens. Jede andere Stimme, sei es des Wolfsjungen oder der Schildkröte ist nicht festgelegt und kann vom Betrachter nach eigener Vorstellung gefüllt werden. Das setzt Potenzial für die Erzählfreude frei.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Beamer, die Stühle werden wie im Bus angeordnet (nebeneinander zwei Reihen mit je zwei Plätzen) – die Teilnehmenden schauen vom Stuhl aus in Richtung Leinwand

Material

Buch als PDF oder andere Form des Bilderbuchkinos, Fahrkarten/Tickets (je zwei laminierte Kopien einzelner Protagonisten des Buches)

Mögliche Protagonisten: Mädchen, Katze, Hasenmädchen 1; Hasenmädchen 2, Maus, Bär, Schildkröte, Faultier, Maulwurf Mama, Maulwurfkind 1, Maulwurfkind 2, Maulwurfkind 3, Eule, Ziegenbock, Wolfvater, Wolfmutter, Wolfjunge, Wolfsbaby, Person mit Zeitung, Junge, Biber, Fuchs, Hase

Ablauf

Einstieg

Jedes Kind erhält ein Ticket mit der Aufforderung, dieses niemandem zu zeigen. Er/sie selbst darf es ansehen. Auf den Tickets sind die Protagonisten des Bilderbuchs zu sehen und zwar immer in doppelter Ausführung. Alle steigen ein, Spielleiterin begrüßt.

Aufgabe



Beispiel aus dem Seminar: Busfahrkarten

Achtung Abfahrt, der Bus fährt los... Die Busreisenden haben die Aufgabe, die Motorengeräusche zu machen. In der Präsentation zieht die Landschaft, sprich das Bilderbuch vorbei. Die Teilnehmenden erhalten die Aufgabe, Kommentare zu machen, passend zu ihrem Tier bzw. Mitfahrer/in, das/die sie gezogen haben. An einem Beispiel wird dies zu Beginn geübt. Aufgabe ist es dann, den gleichen Partner über die Kommentare ausfindig zu machen. Ist das Geschehen

bzw. hat man eine Vermutung setzt man sich neben den Betreffenden. Heimlich werden die Karten einander gezeigt. Ist es richtig, bleibt man sitzen, ist es falsch, setzt man sich wieder um. Haben sich alle Paare gefunden, sind wir am nächsten Ziel angekommen.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps:

Bei kleineren Kindern empfiehlt es sich, vor der Busreise das Verfahren schon einmal gemeinsam durchgeführt zu haben: Die Gruppe kann die erste Runde mit offenen Karten spielen und die Sätze und Geräusche für die Figuren werden gemeinsam gesucht.

Variante

- 1) Kreashibai: Der leere Bus wird immer wieder „abgerollt“ und die Tiere und das Mädchen agieren als Stabfiguren in der Kulisse.

Informationen zum Kreashibai: Weiterentwicklung des japanischen Kamishibais, ermöglicht vielfältige Erzählmethoden wie Japanisches Papiertheater (Kamishibai), Stabpuppeneinsatz, Schattenspiel und Puppentheater; Links: www.kreashibai.de, de.wikipedia.org/wiki/Kamishibai, www.mein-kamishibai.de, www.donbosco-medien.de/titel-0-0/kamishibai-468/

- 2) Auszüge des Buches sind als Leporello ausgelegt. Die TN dürfen entweder Sprechblasen oder kleine Dinge am Boden ergänzen. Vielleicht auch unter der Aufgabenstellung: Was haben Sie im Bus verloren? Im Bilderbuch liegen von Seite zu Seite mehrere kleine Dinge am Boden, welche die verschiedenen Tiere verloren haben.

Das Herz des Affen

Nominierung in der Sparte Bilderbuch



Anja Mikolajetz

Das Herz des Affen

Aladin

ISBN: 978-3-8489-0098-5

€ 16,95 (D), € 17,50 (A), sFr 25,50

Ab 4

Gier ist ein schlechter Ratgeber, das wissen wir bereits aus dem Märchen vom Fischer und seiner Frau. In dieser Märchenvariante aus Myanmar ist es die Krokodilsfrau, die unbedingt das Herz ihres Nachbarn, des Affen, besitzen möchte, woran aber schließlich ihre ganze Welt zerbricht.

Jurybegründung

Der kleine Affe lebt glücklich und zufrieden in seinem Feigenbaum neben dem Fluss. Im Fluss wohnen der Krokodilman und seine Frau. Weil diese unbedingt das Herz des Affen besitzen möchte, macht sich der Krokodilman auf, den Affen zu fangen. Mit einer List lockt er ihn von seinem Feigenbaum – aber mit einer List entkommt der Affe wieder.

Anja Mikolajetz erzählt ihre Version eines Volksmärchens aus Myanmar, in dem es um Eifersucht und Neid, soziales Zusammenleben und die Macht der eigenen Entscheidung geht. Die Moral von der Geschichte fällt dreigeteilt aus, wie auch jede der drei Figuren ein eigenes Schicksal hat. Während das Krokodilpaar durch Neid und Unvernunft in die Einsamkeit getrieben wird, springt der Affe als lustiger Spaßmacher weiter von Ast zu Ast. Mikolajetz zeichnet in einer ebenso einfachen wie klaren Formensprache. Mit dicken, expressiven Strichen umrahmt sie Figuren und Umgebung, wobei jede Doppelseite als Diptychon angelegt ist. Durch diese klare Einfachheit wird das Buch zu einem Betrachtungsvergnügen schon für kleinere Kinder, wohingegen der Text auch noch weit nach dem Lesenlernen nachdenklich stimmt.

Anja Mikolajetz,

geboren 1973 in Jena, hat Freie Kunst in Weimar sowie Bühnen- und Kostümbild an der Hochschule für Bildende Künste in Dresden studiert. Die Künstlerin stattet seither verschiedene Theater aus und lebt in Berlin. *Das Herz des Affen* ist ihr erstes Bilderbuch.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Erstleser und Vorschulkinder

Idealer Zeitrahmen: 45 bis 90 min.

Ideale Teilnehmerzahl: 8 bis 20

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Dieses Buch erfüllt in seiner klaren und minimalistisch wie universell gehaltenen Konzeption alle Voraussetzungen, um es in der Sprachbildung einzusetzen. Die bewusst an eine Sage angelehnte Geschichte, der Fundus an sowohl begrenzten als auch für viele verschiedene Geschichten einsetzbaren Substantiven, laden immer wieder zu neuen Erzählvariationen ein. Die holzschnittartigen Bilder, die Situationen sowohl klar als auch in möglichen Varianten aufzeigen inspirieren ihrerseits zu immer wieder neuen Geschichten zwischen Affe und Krokodil.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Ausreichend Platz für Laufspiel.

Material

Feigen aus dem Vorsatzpapier als Spielkarten mit Wörtern aus der Geschichte auf der Rückseite (s. Download), Stühle werden zu einem Fluss, die Stühle sind die Steine, sie werden lose gestellt, verteilt im Fluss liegen die Feigen-Karten

Ablauf

Einstieg

Es wird eine Variante von „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser“ gespielt. Die Stuhlreihe ist der Fluss. Auf der einen Seite stehen zwei Krokodile, auf der anderen die Affen. Überall verteilt im Raum liegen die Feigen (Karten aus Vorsatzpapier). Die Affen fragen und die Krokodile antworten:

„Herr und Frau Krokodil, wie kommen wir über das Wasser?“

„Gar nicht.“

„Und was ist der Trick?“

Jetzt dürfen die Krokodile eine Fortbewegungsart bestimmen: „Ihr müsst durch die Stühle durchklettern, auf einem Bein hüpfen“ o.ä. Krokodile und Affen wechseln die Seiten, die Krokodile fangen dabei die Affen. Wer gefangen ist, kommt mit auf die Seite der Krokodile und das Spiel geht so fort, bis alle Affen gefangen sind. Nach einem oder zwei Durchläufen wird dann eine Variante gespielt:

„Herr und Frau Krokodil, wie kommen wir über das Wasser?“

„Gar nicht.“

„Und was ist der Trick?“

„Gebt uns eine Feige.“

Wieder müssen Krokodile und Affen die Ufer wechseln. Die Krokodile fangen die Affen, dürfen aber nur die fangen, die keine Feige haben. Die Affen versuchen schnell eine Feige zu ergattern, um so sicher nicht mehr von dem Krokodil gefangen werden zu können.

Aufgabe

Im Anschluss an das Laufspiel nimmt sich jedes Kind eine Feige und alle sammeln sich in einem Stuhlkreis (lässt sich schnell aus den Fluss-Stühlen zusammenstellen). Jedes Kind liest sein Wort auf der Feige oder lässt eine Erzieherin vorlesen. Danach werden mögliche Wort-Paare gesucht wie Affenherz und Feigenbaum und an das Flipchart geschrieben. Die Kinder gehen los und suchen sich ein anderes Kind, dessen Wort zu dem eigenen passt. Auch Dreier-Wörter oder Wortneuschöpfungen sind erlaubt. Was mag das für eine Geschichte sein, aus der die Wörter kommen? Das Buch wird vorgelesen.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps:

Besonders schlaue Krokodile haben zu Beginn der zweiten Runde blitzschnell die Feigen von den Stühlen gesammelt. Das geht natürlich nicht: Nur die Affen kommen an die Feigen!

Varianten

Die Geschichte wird nur bis zu dem Trick des Affen vorgelesen. Die Kinder erfinden selbst das Ende der Geschichte. Wie hat der Affe sein Leben gerettet?
Zu den Wörtern können die Kinder sich neue Geschichten ausdenken.

Kako, der Schreckliche

Nominierung in der Sparte Bilderbuch



Emmanuelle Polack (Text)

Barroux (Illustration)

Kako, der Schreckliche

Aus dem Französischen von Babette Blume

mixtvision

ISBN: 978-3-95854-017-0

€ 14,90 (D), € 15,40 (A), sFr 21,20

Ab 5

Unerhört ist die wahre Begebenheit, die diesem collagierten Bilderbuch zugrunde liegt. Das Nilpferdbaby Kako wird im Pariser Zoo groß gezogen und führt dort ein geruhsames Leben – bis doch das wilde Tier in ihm durchkommt.

Jurybegründung

Die Autorin benutzt eine Zeitungsnotiz des Jahres 1903 als Grundlage für ihre Geschichte. Auch wenn das grausame Ende schon im Vorwort verraten wird, ist dieses Tierbilderbuch spannend und verstörend. Erzählt wird die Geschichte des Nilpferdes Kako, das im Pariser Zoo lebt, von seinem Wärter Simon liebevoll großgezogen wird und diesen, irritiert durch ein Feuerwerk, verschlingt. Mit einfachen Gestaltungsmitteln schafft der Illustrator Barroux eine Atmosphäre des Paris vor über 100 Jahren. Schon die Typografie des Titels erinnert an verblichene Werbemalereien auf französischen Hauswänden. Die Farbwahl ist reduziert – ein sepiabraun aquarellierter Untergrund lässt an alte Fotos denken. Auf dem hinteren Vorsatzpapier erfahren wir aus Zeitungsartikeln die historische Begebenheit.

Kako selbst ist als Collage aus alten Zeitungsfotos auf die Seiten geklebt und so von Anfang an „anders“ und fremd. Das niedliche kleine Nilpferdbaby wächst von Seite zu Seite zu einem beeindruckend großen Tier heran, das trotz aller Menschenliebe seinen natürlichen Trieb nicht verloren hat. Dieses nüchtern erzählte Ereignis wirft Fragen zum Verhältnis von Mensch und Tier auf und bietet damit viel Gesprächsstoff.

Emmanuelle Polack

ist Historikerin und Jugendbuchautorin. Sie arbeitet für verschiedene Museen in Paris/Frankreich. Ihre Inspiration findet sie in den unveröffentlichten Fundstücken der Museumsarchive, die sie mit Begeisterung durchstöbert.

Barroux,

geboren in Paris/Frankeich, verbrachte den Großteil seiner Kindheit in Nordafrika. Er studierte Fotografie, Kunst und Architektur und arbeitete als Grafiker für Werbeagenturen. Heute widmet er sich ganz der Illustration.

Babette Blume,

geboren in München, studierte Theaterwissenschaft, Germanistik und Psychologie. Nach Stationen am Theater und im Journalismus arbeitet sie heute als Redakteurin in einem Kinder- und Jugendbuchverlag.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: ab 8/9 Jahren

Idealer Zeitrahmen: 45 bis 90 min.

Ideale Teilnehmerzahl: ca. 14 bis 24 Personen

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

In der Geschichte von Kako mischen sowohl auf der Text- als auch auf der Bildebene Fakten mit Fiktionen. Das Bilderbuch erzählt die Begebenheit aus dem Pariser Zoo neu und erfindet mögliche Erklärungen dazu. Das Nilpferd wird dargestellt als eine Collage aus Zeitungspapier. Genau diese produktive Mischung wird für die Umsetzung aufgenommen.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Pinnwände oder Vergleichbares

Material

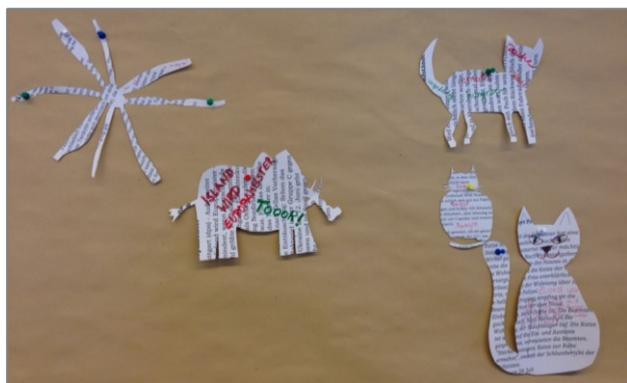
Skurrile Tier-Meldungen (herausgesucht aus dem Internet, dann ausreichend groß auf Umweltpapier ausgedruckt), Aufgabe (s. Download), Scheren, Klebestifte

Ablauf

Einstieg

Zwei bis drei Tier-Meldungen werden vorgelesen. Die Kinder mutmaßen: wahr oder falsch? Oder fehlen vielleicht noch wichtige Informationen? Was hätte das betreffende Tier wohl dazu zu sagen?

Gruppenarbeit



Beispiel aus dem Seminar: Arbeitsergebnisse

Es liegen skurrile bzw. spektakuläre Tier-Meldungen aus. Die Teilnehmenden sollen sich eine aussuchen und daraus das entsprechende Tier ausschneiden (in einer Gruppe, zu zweit oder auch allein). Alle Tiere werden an der Pinnwand befestigt und eine Tier-Reportage beginnt. Dazu schlüpft die Spielleiterin oder (nach ein bisschen Übung und Erfahrung mit der Methode) auch ein Kind in die Rolle der Reporterin oder des Reporters: *Sie hören Zoo-Funk live, das*

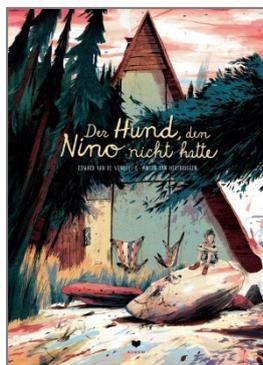
Schicksal der Tiere direkt in ihr Wohnzimmer...Unsere Korrespondenten aus aller Welt kommen zu Wort... Der Reihe nach schildern die Kinder das Geschehen aus der Sicht ihres Tieres...

Variante

Schult die Feinmotorik (nur bei älteren Kindern möglich): der Umriss des entsprechenden Tieres wird aus dem Textblatt gerissen.

Der Hund, den Nino nicht hatte

Nominierung in der Sparte Bilderbuch



Edward van de Vendel (Text)

Anton van Hertbruggen (Illustration)

Der Hund, den Nino nicht hatte

Aus dem Niederländischen von Rolf Erdorf

Bohem Press

ISBN: 978-3-85581-552-4

€ 14,95 (D), € 15,40 (A), sFr 21,00

Ab 5

Wie erzählt und bebildert man eine Geschichte über einen Hund, den ein Junge nicht hat? Nino erlebt viele Abenteuer mit einem Hund, der nur in seiner Vorstellung lebt. Als die Eltern ihm einen echten Vierbeiner schenken, muss der Junge erkennen, dass der imaginierte Hund und das echte Tier weniger gemeinsam haben als erhofft.

Jurybegründung

Nino wünscht sich einen Hund, aber er bekommt keinen. Doch sind der kindlichen Phantasie zum Glück keine Grenzen gesetzt, und so kann Nino mit einem imaginierten Hund umherziehen und wilde Abenteuer erleben. Zum Geburtstag bekommt er doch noch einen Hund; nur verhält sich dieser ganz anders als das Tier in Ninos Vorstellung. Der Junge kann mit ihm zwar Spaß haben, muss seine Ansprüche aber anpassen, und der imaginierte Vierbeiner fehlt ihm letztlich.

Wie Edward van de Vendel erzählerisch hierfür eine Lösung findet und Anton van Hertbruggen diese illustratorisch umsetzt, zeigt die ganze Meisterschaft dieses etwas anderen Hundebilderbuches. Es ist in erdigen Farben gehalten, wodurch alles wie in einem Dämmerzustand wirkt. Das passt zu Nino und seiner Phantasie, das passt aber auch zu dem Wald, in dem der Junge seine Abenteuer erlebt. Van de Vendels knapper Text gibt dem Illustrator in seinem Erstlingswerk große Freiheit, und dieser gestaltet mit seinen Bildern die eigentliche Geschichte, die kindliche Wünsche und Träume sichtbar macht.

Edward van de Vendel,

geboren 1964 in Beesd/Niederlande, arbeitete zunächst als Lehrer, bevor er sich ganz dem Schreiben widmete. Er wurde u.a. mit dem Goldenen Kuss und dem Silbernen Griffel ausgezeichnet. Seine Bücher sind in zwölf Sprachen übersetzt.

Anton van Hertbruggen,

geboren 1990, studierte an der Sint Lucas Hochschule für Kunst und Design in Antwerpen/Belgien. Seine Illustrationen erschienen u.a. in der *Süddeutschen Zeitung* und der *New York Times*.

Rolf Erdorf,

1956 geboren, studierte Germanistik und Niederländische Philologie. Heute arbeitet er hauptberuflich als Übersetzer aus dem Niederländischen. 2006 wurde er mit dem Deutschen Jugendliteraturpreis ausgezeichnet.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: ab 8/9 Jahre, auch für Ältere

Idealer Zeitrahmen: 60 min.

Ideale Teilnehmerzahl: sowohl in einer kleinen Gruppe als auch in der Klasse möglich

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Autor und Illustrator haben für die Ebene der Phantasie als Bestandteil der eigenen Identität eine sehr eigene und überzeugende Umsetzung gefunden. Van de Vendel nutzt die Formen der Lyrik, um Nicht-Realen dennoch eine eigene Wirklichkeit zu geben. Van Herbruggen gibt den Tieren der Phantasie einen schemenhaften, aber doch deutlichen Raum in der Geschichte. Ein Bilderbuch, was den Betrachtern jeden Alters Raum gibt, sich mit der Bedeutung der Phantasie auseinanderzusetzen.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Pinnwände oder ähnliches

Material

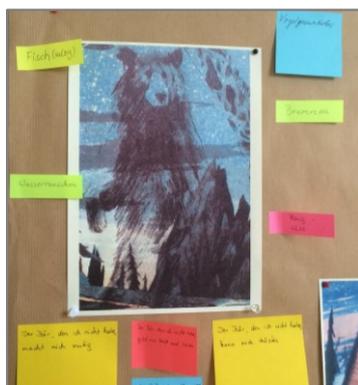
Imaginäre Tiere aus dem Buch als Vorlage auf Packpapier, Post-its, Pinn-Nadeln, Textauszug Bilderbuch, Aufgaben-Aufsteller, ein Tisch, eine Pinnwand mit imaginären Tieren auf Packpapier

Ablauf

Einstieg

Als Einstieg wird ein Auszug aus dem Buch vorgelesen bzw. steht für alle Gruppen zur eigenen Lektüre zur Verfügung: Beginn des Buches „Nino hatte einen Hund, den er nicht hatte“ bis „Nur manchmal tollte er so dumm herum, dass es schon auffiel“. Der Auszug beschreibt das besondere Können des imaginären Hundes. Die Kinder teilen ihre Beobachtungen und Gedanken zum Text mit und tauschen sich aus.

Gruppenarbeit



Beispiel aus dem Seminar:
Arbeitsergebnisse

Auf einem Bogen Packpapier sind als Vorlage Kopien der imaginären Tiere des Buches angebracht (Hund, Giraffe, Waschbär etc.). Die Teilnehmenden haben die Aufgabe, sich ein Tier auszusuchen und einen Satz dazu zu schreiben, der sich auf sie bezieht, wie z.B. „Meine Giraffe, die ich nicht hatte, konnte mich immer vor dem blöden Nachbarsjungen warnen.“ Wer sich ein anderes imaginäres Tier wünscht, zeichnet es sich (weiche Bleistifte!). Die Sätze werden entweder auf Post-its notiert oder auf Papierstreifen zum Anpinnen. Vorlagen hängen an der Pinnwand.

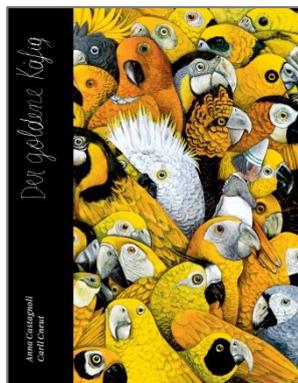
Es entsteht eine kleine Ausstellung, die im Anschluss eröffnet wird, sodass alle sich die Tiere und die dazu angepinnten Gedanken ansehen können. In einer Schlussrunde tauschen sich die Kinder aus, welche Tiere und Gedanken, sie zum Weiterdenken gebracht haben. Sehr oft entstehen an dieser Stelle spannende Diskussionen über das Paradox der Phantasie: Etwas ist da, was nicht da ist. Zum Abschluss betrachten alle gemeinsam das Buch, der Text wird vorgetragen.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps:

Die kurzen Texte der Kinder zu den Tieren werden manchmal so formuliert, dass das Tier ein Partner ist („Das Nashorn, das ich nicht hatte, ist sehr stark, alle gehen weg, wenn wir kommen.“) und manchmal wird das Kind zum Tier selbst („Ich bin sehr stark. Keiner stellt sich mir in den Weg.“) Beides ist zulässig und steht für jeweils andere Funktionen des imaginären Tieres. Es muss nicht kommentiert werden, vielmehr stellt man Nachfragen auf der jeweiligen vom Kind gewählten Ebene.

Der goldene Käfig

Nominierung in der Sparte Bilderbuch



Anna Castagnoli (Text)

Carl Cneut (Illustration)

Der goldene Käfig

oder Die wahre Geschichte der Blutprinzessin

Aus dem Italienischen von Ulrike Schimming

Bohem Press

ISBN: 978-3-95939-016-3

€ 28,95 (D), € 29,80 (A), sFr 37,90

Ab 6

Die grausame Blutprinzessin Valentina setzt getrieben von ihrer Leidenschaft für seltene Vögel alles daran, den sagenhaften sprechenden Vogel als Krönung für ihre Sammlung zu bekommen. Ohne Rücksicht auf Verluste rollen die Köpfe ihrer Untertanen, bis Valentina einsam und mittellos ihrer Besessenheit erliegt.

Jurybegründung

„HACK! HACK! HACK!“, das sind die Geräusche, die in riesigen Lettern mitten auf die Seiten dieses großformatigen Bilderbuchs gesetzt sind. Jedem „HACK!“ folgt ein rollender Kopf. Denn die Blutprinzessin will mit einem sprechenden Vogel endlich ihre Sammlung vervollständigen. 101 riesige Käfige besitzt sie schon; wäre der goldene Käfig endlich gefüllt, könnte sie glücklich sein. Aber ihre Diener können den gesuchten Vogel nicht finden. Und wer versagt, verliert nun einmal seinen Kopf.

In märchenhafter Poesie erzählt die Autorin diese dramatische Geschichte von grausamer Machtdemonstration, die der Einsamkeit und dem Überdruß entspringt. Text, Typografie und Bilder fügen sich zu einer fein komponierten Einheit in diesem bibliophilen Gesamtkunstwerk. Großflächig gestaltet der Illustrator den Hintergrund mit Acrylfarben, druckt mit Pflanzen die Umgebung, zeichnet die abgehackten Köpfe der Diener mit Bleistift und erweckt in leuchtenden Farben die zahlreichen Vögel zum Leben.

Anna Castagnoli,

geboren 1971 in Versailles/Frankreich, verbrachte ihre Kindheit in Frankreich, USA und Italien. Nach einem Philosophiestudium begann sie zu illustrieren und zu schreiben. Sie lebt in Barcelona/Spainien und lehrt dort Illustration.

Carl Cneut,

geboren 1969 in Roeselare/Belgien, veröffentlichte sein erstes Buch 1996. Seitdem sind zahlreiche Werke in mehr als 35 Ländern erschienen, wovon viele Titel weltweit ausgezeichnet wurden. Cneut lebt in Gent und lehrt dort Illustration.

Ulrike Schimming

studierte Italianistik, Germanistik und Philosophie in Hamburg und Florenz/Italien. Sie arbeitet als Übersetzerin aus dem Italienischen, freie Lektorin und Dokumentationsjournalistin und betreibt den Literatur-Blog „letteraturen“.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: ab Grundschule für alle Altersgruppen

Idealer Zeitrahmen: sehr geeignet für ein Langzeit-Projekt, eine Einheit für 90 min.

Ideale Teilnehmerzahl: sowohl Kleingruppe als auch Klassengröße

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Carll Cneut setzt sich mit dem Vogelthema in allen Formen und verschiedenen künstlerischen Techniken auseinander. In diesem Buch lässt er uns teilhaben an der Vielfalt seiner Arbeit, von feinsten Zeichnungen bis zum wilden Pinselstrich. Hier erlebt der Betrachter die Wucht der malerischen Ausgestaltung im Kontrast zur zeichnerischen Skizze, berauschend in seiner Könnerschaft und einladend in seiner Einfachheit.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Beamer (bei einer größeren Gruppe)

Material

Material: Buch als PDF oder andere Form des Bilderbuchkinos, Kopien der Aufgaben, Zeichen-Vorlagen zur Auswahl (DIN-A-3-Kopien aus dem Malbuch von Carll Cneut, s. Leseempfehlung), Vorlage Käfige an Pinnwand befestigen (ebenfalls aus dem Malbuch), Aquarellstifte, Wasserbecher, Pinnwand + Nadeln, 3 Tische mit Material und eine Pinnwand mit leeren Käfigen und goldenem Deko-Tuch vorbereiten

Ablauf

Einstieg

Der Anfang der Geschichte wird (ohne Zeigen der Bilder) vorgelesen, bis: „Viele, sehr viele Diener starben auf diesen gefährlichen Reisen, aber das war fast ein Glück. Denn wenn sie mit leeren Händen nach Hause kamen, HACK!! Ließ Valentina ihnen den Kopf abhacken.“
Jetzt sind die Kinder gefragt: Es müssen endlich Vögel her, die Valentina gefallen!

Gruppenarbeit

Die Kinder werden in sechs Gruppen aufgeteilt, entsprechende Tische sind mit Pastellkreiden und Bastelmaterial sowie Vogel-Vorlagen ausgestattet.

Aufgabe



Beispiel aus dem Seminar:
Arbeitsergebnisse

Jede Gruppe zieht eine Aufgabe (insgesamt sechs Gruppen und drei Aufgaben, je zwei erhalten dieselbe Aufgabe). Aus dem Malbuch von Carll Cneut liegen verschiedene Vogel-Vorlagen zur Auswahl aus, außerdem Aquarell-Stifte, evtl. kleine Schwämme, Wasserbecher
Aufgaben analog zum Buch:
„Ich will einen Vogel mit gläsernen Flügeln!“
„Ich will einen Vogel mit Korallenschnabel.“
„Ich will einen wasserspeienden Vogel.“

Im Anschluss stellen die Gruppen ihre Vögel vor, so als würden sie diese der Prinzessin vorstellen (immer die Gruppe, die die gleiche Aufgabe bearbeitet hat, schlüpft in die Rolle der Prinzessin bzw. bestimmt einen aus der Gruppe als Prinzessin, die den präsentierten Vogel jeweils in einen freien Käfig pinnt (Vorlage aus dem Malbuch). Die Spielleiterin ist der Erzähler, ob es dann aber HACK oder Leben für die Diener geheißen hat, weiß kein Mensch... ((Variante: Prinzessin entscheidet über HACK oder Käfig)). Die gestalteten Vögel werden in die Käfige gepinnt.

Zum Schluss wird die Geschichte weitergelesen und per Beamer präsentiert. Der Schluss wird diskutiert, eigene Varianten vorgeschlagen und Ergebnisse der Kinder kurz vorgestellt.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps:

Das unten erwähnte Malbuch bietet viele weitere gestalterische Anreize.

Besonders der Kontrast von Perfektion und Einfachheit stellt eine herausragende Einladung an alle da, sich ebenfalls zeichnend oder malend einzulassen.

Variante

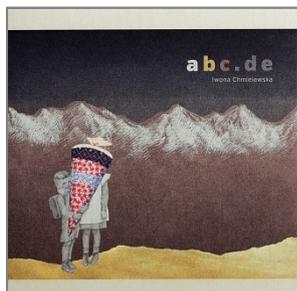
Buch als Anlass zum Philosophieren nutzen. Dazu könnte man zum Beispiel über die drei erzählten Schluss-Varianten einsteigen. Welcher Schluss leuchtet den Kindern am meisten ein? Gibt es noch andere Möglichkeiten, wie die Geschichte enden könnte?

Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen

Carll Cneut: *Komische Vögel, Malen und Zeichnen mit Carll Cneut*, Münster: Bohem Press 2015

abc.de

Nominierung in der Sparte Sachbuch



Iwona Chmielewska

abc.de

Gimpel Verlag / Verlag Warstwy

ISBN: 978-3-945359-03-7

€ 19,90 (D), € 20,50 (A), sFr 34,30

Ab 6

Ein Buchstabe, ein Begriff, ein Gegenstand: Diesen klassischen Aufbau herkömmlicher ABC-Bücher sprengt Iwona Chmielewska. Über mehrere Seiten hinweg kreierte sie in Wort und Bild raffinierte Gedankenketten zu jedem Buchstaben. Dabei lädt sie mit ihren Collagen dazu ein, die Anspielungen zu entschlüsseln und selbst weitere Assoziationen zu finden.

Jurybegründung

Das vertraute Modell des ABC-Buchs weiß die Autorin für ein originelles Wissensratespiel zu nutzen. Ausgehend vom Erfahrungshorizont von Kindern verbindet die Künstlerin alltägliche Begriffe wie „Augenarzt“, „Brücke“ oder „Bach“ mit der Vermittlung komplexen Wissens zur Kunst-, Musik- und Literaturgeschichte. Zwar wird der eigentliche Gegenstand wie in herkömmlichen ABC-Büchern jeweils im Bild dargestellt, doch der „Augenarzt“ heißt hier Hans Arp, der mit seiner Kunst zu neuem Sehen und genauem Hinschauen anregen wollte; neben dem „Bach“ liegt auf einer Wiese entspannt der gleichnamige Komponist. Viele der Informationen sind raffiniert miteinander verwoben und nicht auf den ersten Blick zugänglich, aber gerade der assoziative Zugang weckt die Neugier und den Forscherdrang von Kindern. Wer die innere Logik dieses sorgfältig gestalteten und hergestellten Buchs durchschaut hat, findet nachhaltig Freude am Entdecken und Enträtseln der versteckten Botschaften und kann dank der Übersetzungen der Begriffe ins Englische, Französische und Polnische nebenbei noch Vokabeln lernen. Eine besondere Ästhetik entsteht durch die matte Farbigkeit und die Collage-Technik, die der assoziativen Zusammenstellung auf der inhaltlichen Ebene entspricht.

Iwona Chmielewska,

geboren 1960 in Pabianice/Polen, studierte Grafik an der Kopernikus-Universität in Thorn, wo sie heute noch Buchgestaltung unterrichtet. Ihre Bilderbücher wurden vielfach ausgezeichnet, u.a. mit dem Goldenen Apfel der Biennale der Illustrationen Bratislava.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: alle Altersgruppen, besonders geeignet für generationenübergreifende Gruppen und Projekte

Idealer Zeitrahmen: 45 min. für einen ersten Einstieg, sehr geeignet für Langzeit-Projekte

Ideale Teilnehmerzahl: beliebig

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Der Betrachter kann sich die Bildwelten der Iwona Chmielewska, die nach dem Prinzip der Collage und der Bildzitate aus verschiedenen Epochen und Zusammenhängen montiert sind, nur durch immer neues Hinsehen erschließen. Diese Spurensuche ist spannend und kann zum Genuss werden, das ABC ist ein Ordnungsprinzip, das wir uns in der spielerischen, literaturpädagogischen Umsetzung zunutze machen.

Material

Bildkarten (laminierte Karten mit Seiten aus dem Buch ohne den Millimeterpapierstreifen mit dem Buchstaben / den Begriffen), Millimeterpapier (geschnitten), Stifte, Buchstaben des ABCs in irgendeiner Form (Scrabble-Buchstaben, Plastikbuchstaben, etc.)

Ablauf

Einstieg

Jedes Kind zieht einen Buchstaben. Eine erste Einstiegsrunde kann man machen, indem jedes Kind ein Wort zu seinem Buchstaben assoziiert.

Gruppenarbeit

In die Mitte des Stuhlkreises werden die Bildkarten gelegt. Jetzt sollen sich die Teilnehmenden passend zu ihrem Buchstaben (den sie vorher gezogen hatten) ein Bild aussuchen. Sie schreiben auf Karten (aus zurechtgeschnittenem Millimeter-Papier) den Begriff, der ihnen eingefallen ist und legen Buchstabe und Begriff dazu. Jedes Kind guckt sich weiter um und kann auch noch Begriffe an andere Bildkarten ergänzen. Jedem TN, dem etwas zu einem Bild einfällt – ein Begriff oder auch eine Frage – notiert es auf einer Millimeterpapier-Karte und legt es zu dem jeweiligen Bild.

Es werden mehrere Runden immer wieder neue Begriffe zu den Bildern aus dem Buch gelegt. Zwischendurch kann man eine kurze Gesprächsrunde einfügen und einander die Bildbeobachtungen erzählen lassen. Sind etwa vier bis fünf Begriffe pro Bild erhalten, suchen sich die Kinder einzeln oder auch in der Gruppe ein Bild mit Begriffen aus und arbeiten dazu weiter. Als erstes sollen sie die Begriffe in eine Reihenfolge bringen, dann schreibt jede/r für sich ein kurzes Gedicht, wichtig ist, dass die Reihenfolge der Begriffe im Gedicht eingehalten wird.

Im Anschluss werden die Bildkarten zusammen mit den entstandenen Gedichten ausgestellt. Die kurzen Texte bieten den nächsten Betrachtern Einstiege in die komplexen Bilder.

Varianten

abc.de bietet eine sehr komplexe und vielschichtige Bildsprache an. Um sich dem Buch zu nähern, bieten sich Methoden an, welche helfen, Zugänge/Wege in diese Bildwelten zu eröffnen. Drei seien hier angedeutet.

- **Bilderrahmen:** Für die Erstbegegnung mit den Bildern erhalten die Teilnehmenden einen kleinen Rahmen (ca. Größe einer Spielkarte), mit dem sie über ausgewählte Bilder „fahren“. Im Anschluss stellen sie sich gegenseitig die gefundenen Details/Bildausschnitte vor.
- **100 Fragen an ein Bild:** In Kleingruppen einigen sich die Teilnehmenden auf ein Bild und erhalten die Aufgabe, so viele Fragen, wie ihnen irgend einfallen, an das Bild zu stellen. Auch hier stellt man sich die Ergebnisse in der Runde vor.
- **Wer sieht was und warum:** In der Gruppe betrachten alle gemeinsam ein Bild, zum Beispiel eine Minute lang (je nach Gruppe und Dynamik kann man auch eine halbe Minute festlegen oder drei bis fünf. Die Zeit messen lässt sich sehr gut über entsprechenden Sanduhren, die die Ruhe des Betrachtens nicht stören. Nach der festgelegten Zeit wird das Bild verdeckt. Im Anschluss sagt jede/r, was er gesehen hat. Über die unterschiedlichen Entdeckungen tauscht sich die Gruppe aus.

**Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“
zu den nominierten Büchern des
Deutschen Jugendliteraturpreises 2016**



Workshop Bilderbuch: „So viel Kunst wie Alltag“
Referentinnen: Katja Eder/Jule Pfeiffer-Spiekermann

Material zum Download

- „Kako, der Schreckliche“ – Kopiervorlage Aufgaben

Aufgabe

1. Betrachtet und lest Kakos Geschichte. Was würde Kako noch dazu sagen wollen?
2. Kakos Geschichte ist vor 120 Jahren passiert. Auch heute stehen in den Zeitungen merkwürdige Nachrichten über Tiere. Stöbere in den Nachrichten und suche dir eine aus.
3. Schneide die Zeitungsmeldung in der Form des Tieres aus. Schreibe dann in Rot oder Grün ein Gefühl, einen Kommentar aus der Sicht des Tieres hinein.
4. Pinnt die Tiere an und erzählt euch gegenseitig vom Schicksal der Katze, der Schlange etc. aus deren Sicht. Ihr könnt auch eine Talkshow inszenieren: *Sie hören Zoo-Funk live, das Schicksal der Tiere direkt in Ihr Wohnzimmer...* Ein/e Moderator/in lässt die Tiere der Reihe nach zu Wort kommen.

**Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“
zu den nominierten Büchern des
Deutschen Jugendliteraturpreises 2016**



Workshop Bilderbuch: „So viel Kunst wie Alltag“
Referentinnen: Katja Eder/Jule Pfeiffer-Spiekermann

Material zum Download

- „Eine Geschichte ohne Ende“ – Kopiervorlage Aufgaben

Aufgabe zur Affen-Lupe

1. Bildet kleine Gruppen und betrachtet gemeinsam die Geschichte ohne Ende. Was fällt euch auf?
2. Spielt zusammen ein Spiel: Was hat der Affe entdeckt?
Alle einigen sich pro Runde auf eine Doppelseite. Eine Gruppe beginnt. Sie hält das Buch so, dass die anderen nicht hineinsehen können. Mit der „Affen-Lupe“ fahren die Gruppen-Mitglieder über die Seite und suchen einen kleinen Ausschnitt, der ihnen gefällt.
3. Sie beschreiben den Ausschnitt. Die anderen raten. Welches Detail der Doppelseite ist hier gemeint?
4. Wer meint, das richtige Detail erraten zu haben, nimmt sich ein Instrument und rasselt, klingelt oder klopft.
5. Haben alle Gruppen eine Vermutung, wird ausgewertet. Wer richtig lag, markiert die Stelle mit einem roten Punkt.
6. Gespielt wird der Reihe nach. Die Gruppe, die am Schluss, die meisten Punkte hat gewinnt.

Aufgabe zum Malen:

1. Male auf das Packpapier in schwarz ein Tier, einen Menschen oder eine Pflanze.
2. Schütze es, ihn oder sie und zeichne einen roten Irrgarten um das Wesen. Nimm dafür einen roten Stift.
3. Malt alle zusammen auf einem Papier.

**Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“
zu den nominierten Büchern des
Deutschen Jugendliteraturpreises 2016**



Workshop Bilderbuch: „So viel Kunst wie Alltag“
Referentinnen: Katja Eder/Jule Pfeiffer-Spiekermann

Material zum Download

- „Der Hund, den Nino nicht hatte“ – Kopiervorlage Aufgabe

Aufgabe

1. Lest euch gegenseitig den Text vor.
2. Welches Tier hättet ihr gerne, das ihr nicht habt?
Unterhaltet euch darüber.
3. Sucht euch ein Tier von der Pinnwand aus.
Ihr könnt auch ein neues dazu zeichnen.
4. Was macht, hört, schmeckt dein Tier – einfach so?
Notiere es auf einen Klebezettel und hänge ihn zu deinem Tier.
Du kannst auch mehrere Klebezettel verwenden
und auch mehrere Tiere aussuchen.

Zum Beispiel:

*Die Giraffe, die ich nicht habe,
zeigt mir immer den richtigen Weg,
so einfach entdecke ich immer etwas Neues.*

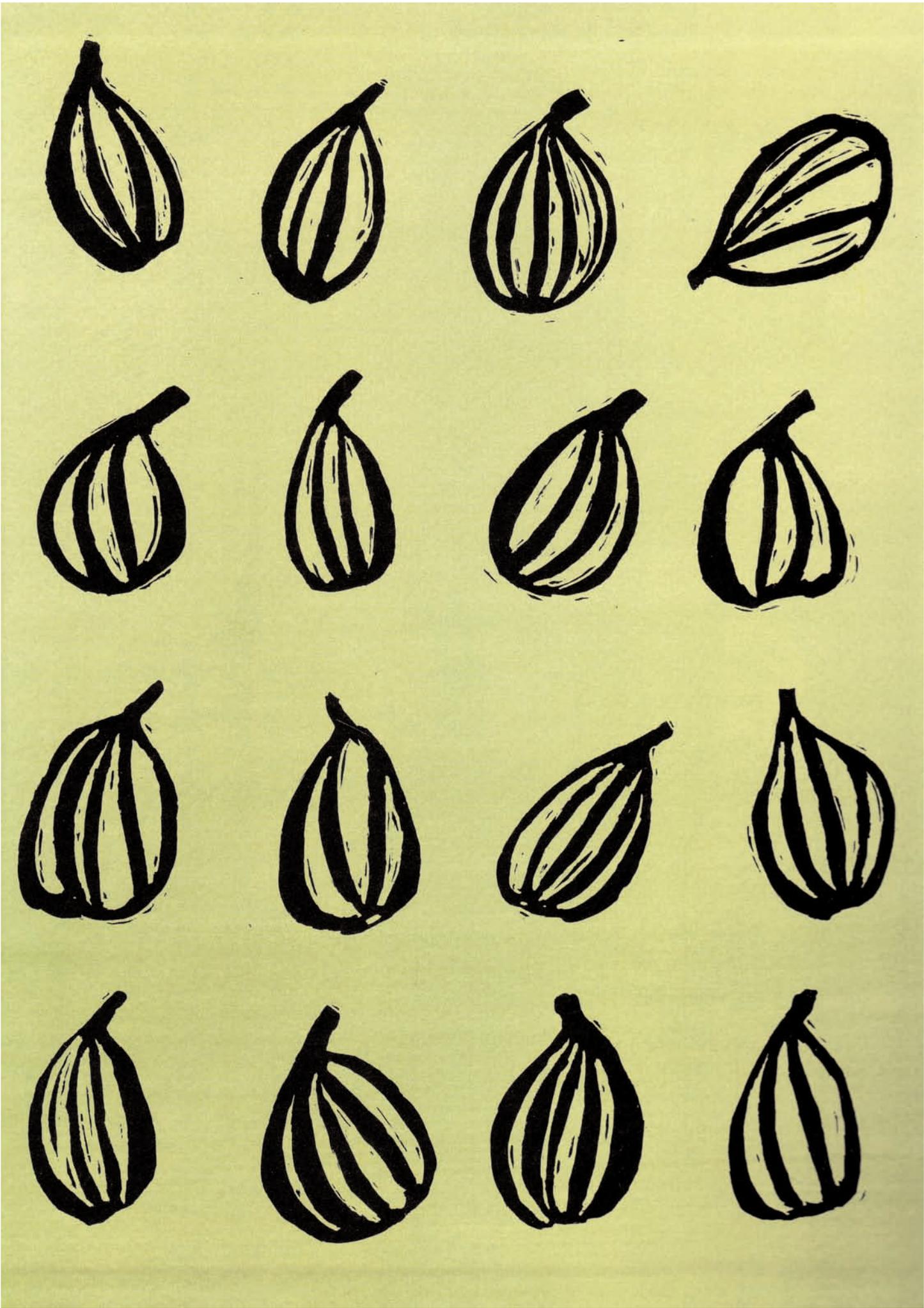
**Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“
zu den nominierten Büchern des
Deutschen Jugendliteraturpreises 2016**



Workshop Bilderbuch: „So viel Kunst wie Alltag“
Referentinnen: Katja Eder/Jule Pfeiffer-Spiekermann

Material zum Download

- „Das Herz des Affen“ – Kopiervorlage Feigen und Begriffe aus dem Vor- und Nachsatzpapier bzw. dem Text aus Anja Mikolajetz' *Das Herz des Affen* (Hamburg: Aladin 2015).



Weg

Frau

Herz

Krokodil

Früchte

Tag

Ast

Affe

Problem

Appetit

Ufer

Feige

Rücken

Mann

Fluss

Baum

Freund

Tiere

Mitte

Beute

Hilfe

Platz

