

Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“ zu den nominierten Büchern des Deutschen Jugendliteraturpreises 2018



Workshop Bilderbuch: „Ich sehe was, was du erzählst!“
Referentin: Katja Eder

Bearbeitete Bücher

Dorothée de Monfreid
Schläfst du?
Aus dem Französischen von Ulrich
Pröfrock
Reprodukt
Ab 2

Carson Ellis
Wazn Teez?
Aus dem Englischen von Jess Jochimsen
und Anja Schöne
NordSüd Verlag
Ab 4

Michaël Escoffier (Text)
Kris Di Giacomo (Ill.)
Grododo
Aus dem Französischen von Anna Taube
Carlsen Verlag
Ab 4

Sebastian Meschenmoser
Die verflixten sieben Geißlein
Thienemann Verlag
Ab 5

Matthew Olshan (Text)
Sophie Blackall (Ill.)
Ballonfahrt mit Hund
**Die (fast) wahre Geschichte der ersten
internationalen Luftfahrt im Jahr 1785**
Aus dem Englischen von Leena Flegler
Gerstenberg Verlag
Ab 7

Øyvind Torseter
**Der siebente Bruder oder Das Herz im
Marmeladenglas**
Aus dem Norwegischen von Maike Dörries
Gerstenberg Verlag
Ab 9

Material zum Download

- *Der siebente Bruder* – Kopiervorlage bearbeitete Illustration „Was wächst aus dem Herz?“

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.

Schläfst du?

Nominierung in der Sparte Bilderbuch



Dorothée de Monfreid

Schläfst du?

Aus dem Französischen von Ulrich Präfrock

Reprodukt

ISBN: 978-3-95640-138-1

€ 14,00 (D), € 14,40 (A)

24 Seiten

Ab 2

In diesem gemütlichen Hunde-Kinderzimmer würde man auch gerne mal übernachten: Ganz vertraut und heimelig ist diese Einschlafszene, wenn bloß Popow nicht so unerträglich laut schnarchen würde. – Da hilft nur eins: Micha muss vorlesen und alle kuscheln sich dafür in sein Bett. Popow schläft derweil weiter wie ein Stein ...

Jurybegründung

Eine Alltagsgeschichte wie sie schon ganz kleine Kinder kennen: nicht einschlafen können, das Kuscheltier brauchen, Durst haben, sich gestört fühlen, nochmal kuscheln und, natürlich, eine Geschichte hören.

In kleinen Schritten erzählt der Comic aus dem dunklen Hundekinderzimmer, in dem Nono nicht schlafen kann, weil Popow im Bett unter ihm so sehr schnarcht. Nono weckt Micha im Bett gegenüber, weil er gerne noch etwas vorgelesen haben möchte, davon wird Pedro wach und möchte sich Nonos Kuscheltier ausleihen und so weiter. Auf jeder Doppelseite steigt ein Hund die Leiter hinauf oder hinunter, ein weiteres Licht geht an. Am Ende liegt nur noch der schnarchende Popow alleine in seinem Bett, die restlichen sieben Hunde schlafen nach einer Einschlafgeschichte alle im obersten Bett des Vorlesers.

Dorothée de Monfreid hat mit diesem Pappbilderbuch einen gelungenen Übergang von den ersten ganz einfachen Bilderbüchern zu komplexeren illustrierten Geschichten geschaffen. Sie erzählt mit klar konturierten Figuren, in kontrastierten Grundfarben und mit wenigen Sprechblasen. Das ungewöhnliche Hochformat lässt die hohen Stockbetten, in denen sich dieses nächtliche Kammerspiel ereignet, „begreifen“. Die unterschiedlichen Hundecharaktere sind wunderbar witzig gezeichnet.

Dorothée de Monfreid,

geboren 1973 in Paris/Frankreich, arbeitete als Grafikerin ehe sie ihr erstes Kinderbuch schrieb und illustrierte, dem bis heute Dutzende Publikationen folgten.

Ulrich Präfrock,

1955 in Wuppertal geboren, war nach dem Studium im Einzelhandel tätig, bevor er 1985 die Buchhandlung „X für U“ gründete. Seit Anfang der 1990er Jahre übersetzt er überwiegend Comics und Graphic Novels.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Kita-Kinder und Schüler*innen der Schulanfangsphase

Idealer Zeitrahmen: 45 min. für eine erste Einführung, die Arbeit mit den Figuren-Buttons kann immer wieder aufgenommen und vertieft werden

Ideale Teilnehmerzahl: 8, bei mehr Teilnehmer*innen wiederholen sich die Figuren (was insbesondere bei älteren Kindern kein Problem darstellt)

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

In ihrer Comic-Reihe für Kinder bringt Dorothée de Monfreid eine Gruppe von Hunde-Protagonisten in typische Alltagssituationen von Kindern. Durch ihren klaren Strich mit starkem Ausdruck in Gestik und Mimik sowie den besonderen Witz der Zeichnungen bietet sich nicht nur eine hohe Identifikationsmöglichkeit mit den unterschiedlichen Charakteren, sondern sprechen die Figuren auch unterschiedliche Altersstufen an. Die szenisch geprägten Geschichten (der Blick aus der immer gleichen Perspektive auf die Etagenbetten entsprechen dem Blick des Zuschauers auf eine Bühne, das An- und Ausknipsen der Lampen wie die Lichtregie im Theater oder Film) bieten eine gute Vorlage für die szenischen Spielformen des Konzepts wie die Anordnung der Stühle und den Einsatz der Taschenlampen.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Die Bücher sind großformatig und können in kleineren Gruppen gemeinsam betrachtet werden. Für größere Gruppen bietet sich eine Präsentation über Beamer an. Über den Verlag können die PDFs der Titel für interne Vorführungen angefragt werden.

Material

Button oder Figurenkarten zum Umhängen, die die Protagonisten abbilden (die Rückseite des Covers eignet sich bestens als Bastelvorlage), Buch als PDF oder andere Form des Bilderbuchkinos (bei größeren Gruppen), Lamine zu einzelnen Doppelseiten (wenn die Kinder selbstständig und parallel in der Gruppe weiterarbeiten), Taschenlampen mit verstellbarem oder möglichst kleinem Lichtkegel

Ablauf

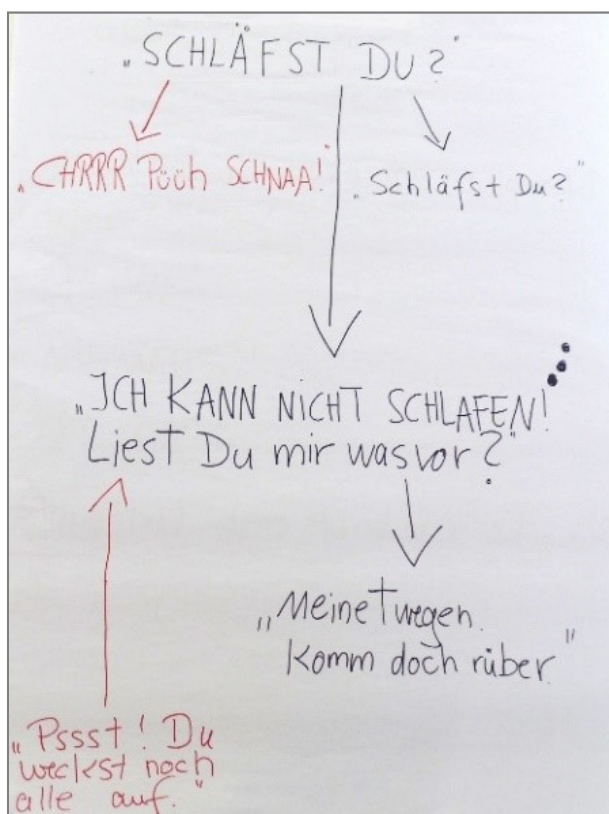
Einstieg



Zwei Stuhlreihen stehen sich gegenüber und simulieren die beiden Hochbetten, auf den Plätzen stehen Namensschilder in der entsprechenden Anordnung der Protagonisten nach der Bettenverteilung im Buch (links: Pedro, Nono, Popow, Omar, rechts: Micha, Jane, Kaki, Zaza – bei mehr Kindern als acht, wiederholt sich die Reihenfolge), beim Hereinkommen erhält jedes Kind einen Button und „verwandelt sich“ in den darauf abgebildeten Hund.

Beispiel aus dem Seminar: Die Rückseite des Buches (Ausschnitt) eignet sich gut als Vorlage für Buttons bzw. Figurenkarten (© Reprodukt)

1. JA/NEIN-Spiel-Variante:



Beispiel aus dem Seminar: Übersicht der Dialogoptionen

Ein Kind fängt an. Es hat die Möglichkeit, sich entweder an den rechten Nachbarn zu wenden oder an den linken – und jeweils einen Satz „weiterzugeben“. Rechts herum ist das die Frage „Schläfst du?“, links herum ein Schnarchen „CHRRR PÜÜH SCHNAA“. Jedes Kind das entweder gefragt oder „angeschnarcht“ wird, kann dann wiederum für sich entscheiden, ob es rechts herum die Frage an den nächsten Nachbarn weitergibt oder links herum das Schnarchen gewissermaßen zurückgibt als Antwort auf die gestellte Frage. Mit ein bisschen Übung wird das Prinzip klar und die Kinder genießen den Modulationsspielraum, denn im Spiel werden die Kinder den Gestus beibehalten und die Sätze variieren.

Als nächste Stufe gibt es eine dritte Möglichkeit des sprachlichen und szenischen Agierens. Das Kind, das an der Reihe ist, kann sich an sein Gegenüber wenden und zwar mit dem Zitat: „Ich kann nicht schlafen. Liest du mir was vor?“ Das Kind, das auf dem Stuhl gegenüber sitzt (also auf dem anderen Hochbett) hat zwei Möglichkeiten der Antwort: „Pssst! Du weckst noch alle auf.“ oder „Meinetwegen. Komm doch rüber.“ Bei „Pssst!“ geht der Dialog wieder an den Fragesteller zurück und der kann sich erneut für rechts, links oder die Wiederholung der Frage an sein Gegenüber entscheiden. Bei „Meinetwegen. Komm doch rüber.“ wechselt der Fragesteller tatsächlich ins andere Hochbett, sprich in die andere Stuhlreihe, und tauscht mit einem Kind, das neben dem angesprochenen sitzt, den Platz. Das Kind, das seinen Platz überlassen hat, macht nun auf der anderen Seite weiter... Sobald die Spielleitung gongt, müssen alle wieder auf ihre ursprünglichen Plätze. Das Spiel beginnt von vorne...

2. Variante zu dem dialogisch-rhythmischen Sprachspiel: „Wer hat die Kekse aus der Dose geklaut?“ (s. Medienempfehlung)

Es reagiert jeweils das Kind, das den entsprechenden Button angesteckt hat und in die Rolle des Hundes Micha oder Jane etc. geschlüpft ist. Gibt es Dopplungen zeigen die Kinder, welchen Micha sie gerade ansprechen.

- *Spielleitung: Micha hat den Hund aber aufgeweckt!*

- *Micha: Wer, ich?*

- *Spielleitung: Ja, Du!*

- *Micha: Niemals!*

- *Spielleitung: Wer dann?*

- *Micha: Jane hat den Hund aber aufgeweckt!*

- *Jane: Wer ich?*

- *Micha: Ja, Du!*

- *Jane: Niemals... usw.*

Weiterarbeit

3. Nachdem die Kinder das Buch vorab sprachlich und szenisch spielerisch nachvollzogen haben, genießen sie das gemeinsame Betrachten des Bilderbuches. Sie fühlen sich als Teil des Geschehens und haben über die bereits vollzogene Identifikation mit einem der Protagonisten bereits einen Zugang und eine Orientierung beim Betrachten der Bilder. Oft ergreifen sie von ganz allein das Wort für „ihren“ Hund und überlegen, was er oder sie in der jeweiligen Situation sagt. Können die Kinder bereits lesen, lesen sie die Sprechblasen ihrer Hunde vor.
4. Schlussbild (Popow ist wach und alle anderen in Michas Bett), evtl. auch als Laminat in mehreren Ausgaben, damit die Kinder in Gruppen selbstständig arbeiten können: Immer ein oder zwei Frager haben eine Taschenlampe. Sie stellen eine Frage rund um das Schlafen, nicht schlafen können, einschlafen, aufwachen usw. und strahlen eines der Betten an. Wem dasselbe gehört, der antwortet und erhält dann die Lampe, um die nächste Frage zu stellen. Je kleiner die Kinder sind, empfiehlt es sich vorab mögliche Fragen abzusprechen, z.B. „Was brauchst du zum Einschlafen?“, „Wie wachst du am liebsten auf?“, „Was machst du, wenn du nicht einschlafen kannst?“

Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen

Dorothée de Monfreid: *Keine Lust*, Aus dem Französischen von Ulrich Präfrock. Berlin: Reprodukt 2018.

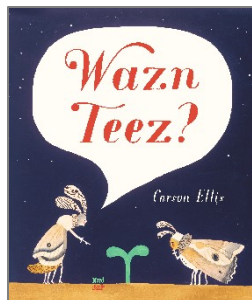
Dorothée de Monfreid: *Wartet auf mich*. Aus dem Französischen von Ulrich Präfrock. Reprodukt 2018.

Dorothée de Monfreid: *WAU WAU: Die Welt der Hunde. Ein Bilderwörterbuch*. Aus dem Französischen von Franziska Neuhaus. Frankfurt/Main: Moritz Verlag 2016.

Jens Tröndle, Frank Lunte: „Kekse-Reggae“ aus dem Album: *Wir Kinder vom Kleistpark machen Musik*. Berlin: Fünften 2009. (Das Lied kann auch einzeln erworben werden.)

Wazn Teez

Nominierung in der Sparte Bilderbuch



Carson Ellis (Text, Illustration)

Wazn Teez?

Aus dem Englischen von Jess Jochimsen und Anja Schöne

NordSüd Verlag

ISBN: 978-3-314-10386-5

€ 16,00 (D), € 16,50 (A)

46 Seiten

Ab 4

Miwi bam buudi an Forzung! Jip! Jip! An Freuenschuh! – Wazn Teez?, werden Sie sich fragen. Ein Bilderbuch, das im Lauf der Jahreszeiten einen Eindruck davon vermittelt, wie Sprache und Sprachenlernen funktioniert. Nur Mut: Je mehr man sich in die Geschichte hineinbegibt, desto mehr Insektisch wird man verstehen.

Jurybegründung

Wazn Teez? erzählt in kurzen Dialogen vom Lebenszyklus einer Pflanze und deren Bedeutung als Wohn- und Spielstätte für die vielbeinigen Wiesenbewohner. Die einfache Grundstruktur bietet Raum für verschiedene Erzählstränge und Spannungsbögen, und man muss nach jedem Umblättern genau hinschauen, um keines der kleinen Insektenschicksale aus den Augen zu verlieren. Trotz dieser Vielfalt sind die großformatigen Doppelseiten sparsam illustriert; Carson Ellis konzentriert sich auf die Akteure und verzichtet auf Hintergründe und schmückende Details.

Der Clou dieses außergewöhnlichen Bilderbuches ist die phantasievolle Insektensprache. Keiner der von Jess Jochimsen und Anja Schöne aus dem amerikanischen Insektisch ins „Deutsche“ übertragenen Begriffe ist in einem Wörterbuch zu finden. Doch haben die Übersetzer Sprachstruktur und Morphologie so gekonnt angewandt, dass sich der Inhalt des Insektenabenteuers auch Nicht-Insekten nach kleinem Einlesen problemlos erschließt. Ein sehr klares Bilderbuch, das zum Forschen im Garten einlädt, aber auch große Lust auf das Spiel mit Sprache macht.

Carson Ellis,

geboren 1975, lebt mit ihrem Mann, dem Folkmusiker Colin Meloy, in Portland/USA. Mit ihm zusammen hat sie die Trilogie *Wildwood Chronicles* veröffentlicht.

Jess Jochimsen,

geboren 1970 in München, lebt als Autor und Kabarettist in Freiburg. Seit 1992 tritt er deutschlandweit auf.

Anja Schöne

geboren 1978 in Krefeld, arbeitet als Theaterregisseurin und Autorin. Sie ist Leiterin der Kinder- und Jugendtheatersparte LUTZ am Theater Hagen.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: ab der 2. Klasse

Idealer Zeitrahmen: 90 Minuten

Ideale Teilnehmerzahl: bis zu Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Die Besonderheit des Buches besteht in der grammatisch genau gebauten Phantasiesprache der Insekten. Das Funktionieren der Sprache sowohl auf der klanglichen als auch auf der strukturellen und inhaltlichen Ebene lässt sich an dem vermeintlichen Kauderwelsch nachvollziehen. Die Illustrationen setzen dabei einen konkreten Kontext über einen Ort und eine klar definierte und nachvollziehbare Zeitspanne. Beste Voraussetzungen um sich an die Übersetzungsarbeit zu machen!

Material

Kopien der ersten Doppelseiten, auf denen sich die Insekten zum Wachsen der Pflanzen äußern (bis zum Nachtbild, die Blätter ohne Sprache kann man auslassen), insgesamt kommt man so auf 5 Dialog-Szenen (erste Szene: „Wazn tee? / Mi nanüt. bis fünfte Szene: Miwi bam buudi an Forzung! / Jip! / Jip!). Immer 2 bis 4 Kinder arbeiten in einem Übersetzer-Team, alle Teams erhalten dieselben fünf Kopien (entsprechende Anzahl an Kopien braucht man, die Blätter sollten geheftet sein, damit die Reihenfolge klar ist).

Ablauf

Einstieg

Was wissen die Kinder über Insekten? Haben sie von neuen Forschungserkenntnissen gehört? Alle tauschen sich aus ...

Eines wird klar, Insekten sind vom Aussterben bedroht und sie sind sehr wichtige Lebenspartner für den Menschen. Forscher sind sich einig: Wir sollten versuchen, die Sprache der Insekten besser zu verstehen. Dazu machen wir eine kleine Übung...

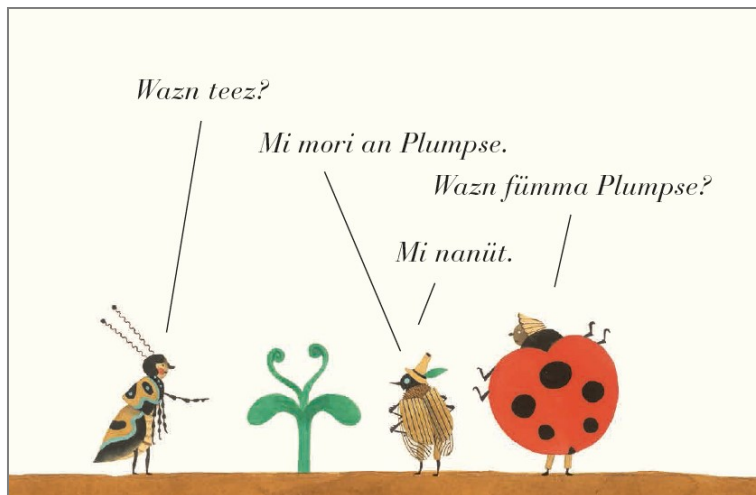
Zunächst wird der Anfang des Buches bis zur Nachtszene vorgestellt und es werden erste Vermutungen über Verlauf der Ereignisse und Sprache der Insekten angestellt.

Gruppenarbeit

Die Kinder teilen sich in Gruppen, in Übersetzer-Teams von 2-4 Kindern. Haben die Kinder Erfahrung mit Fremdsprachen? Mit Übersetzungen? Es wird thematisiert, dass es meistens mehrere mögliche Übersetzungen gibt, dass sich keine Sprache hundertprozentig in eine andere übersetzen lässt.

Jede Gruppe erhält die gleichen Vorlagen und die Aufgabe, sich an einer Übersetzung zu versuchen.

Nach dem ersten Versuch tauschen sich immer zwei Gruppen über ihre Ergebnisse aus und einigen sich auf eine gemeinsame Fassung. Gleichzeitig halten sie „problematische“ Stellen fest.



Beispiel aus dem Buch: Dialog auf „Insektisch“

Dann gibt es einen Austausch in der großen, gemeinsamen Gruppe. Ergebnisse und Erfahrungen werden ausgetauscht. Gemeinsam wird das gesamte Buch betrachtet. Ergeben sich noch neue Erkenntnisse über mögliche Übersetzungen?

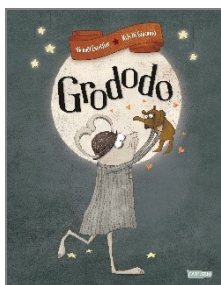
Die Erforschung der Sprache der Tiere steht tatsächlich erst an ihrem Anfang. Zum Abschluss kann man den Kindern Beispiele für überraschende Formen von Tiersprachen vorstellen. Eine Quelle ist das Buch von Eva Meijer *Die Sprachen der Tiere*. Welche Erfahrungen haben die Kinder in Bezug auf die Kommunikation mit Tieren?

Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen

Eva Meijer: *Die Sprachen der Tiere*. Aus dem Niederländischen von Christian Welzbacher. Berlin: Matthes & Seitz Berlin 2018.

Grododo

Nominierung in der Sparte Bilderbuch



Michaël Escoffier (Text)

Kris Di Giacomo (Illustration)

Grododo

Aus dem Französischen von Anna Taube

Carlsen

ISBN: 978-3-551-51509-4

€ 14,99 (D), € 15,50 (A)

56 Seiten

Ab 4

Cäsar hat seine Einschlafschwierigkeiten eigentlich im Griff. – Vorausgesetzt, er beachtet peinlich genau (und etwas zwanghaft) die Abfolge an Ritualen, die vorm Ins-Bett-Gehen dringend erledigt werden müssen. Nur: Irgendwer nervt immer, und so wird er von diversen Ruhestörern mehrfach unsanft aus dem Bett gerissen. Die lieb gewonnene Routine driftet ins Chaos ab.

Jurybegründung

Kleine Alltagsrituale können beim Einschlafen helfen. So geht es auch dem Hasen, der sein Glas Wasser auf den Tisch und die Pantoffeln auf den Teppich stellt, sichergeht, dass kein Monster unter dem Bett liegt, seinen Teddy ans Herz drückt und endlich einschläft – wenn auch nur kurz. Infernalischer, in riesigen Lettern über eine Doppelseite gehender Lärm reißt ihn aus dem Schlummer: Ein Vogel hämmert am Baumstamm herum. Problem lösen, Rituale wiederholen, wieder einschlafen – bis ein anderer Krach in die nächtliche Stille einbricht. Diese kleine Szene wiederholt sich mehrfach, wobei der Hase immer müder wird und seine Rituale zunehmend durcheinandergeraten. Anna Taube hat dies gekonnt ins Deutsche übertragen.

Ein humorvolles Einschlafbuch mit überraschendem Schluss, das besonders durch die farbharmoonische grafische Gestaltung überzeugt. Hervorzuheben ist die Typografie, die sich in die in Mischtechnik gestalteten Illustrationen einschmiegt und relevanter Bestandteil der Geschichte ist. Ganz in unaufgeregt warmen Braun- und Grautönen gehalten ist *Grododo* ein rundum stimmiges Bilderbuchkunstwerk.

Michaël Escoffier,

geboren 1970 in Frankreich, veröffentlichte 2006 zusammen mit der Illustratorin Kris Di Giacomo sein erstes Kinderbuch. Inzwischen hat er über 70 weitere Bücher publiziert. Er lebt mit seiner Familie in Lyon.

Kris Di Giacomo

wurde in Brasilien geboren, lebt aber seit vielen Jahren in Frankreich. Sie studierte an der Parsons School of Design in Paris und hat bislang über 20 Bilderbücher illustriert.

Anna Taube

hat als Kinderbuchlektorin gearbeitet, bevor sie sich als freie Autorin und Übersetzerin selbständig machte. Sie lebt mit ihrer Familie in Bad Rodach.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Kitakinder aus dem Vorschulbereich und der 1. bis 3. Klasse, sehr geeignet für altersgemischte Gruppen

Idealer Zeitrahmen: 45 min. bis 3 Stunden (je nach dem, wie vertiefend man arbeitet und inwieweit man z.B. für eine Aufführung die einzelnen Beiträge ausarbeiten und einstudieren lässt)

Ideale Teilnehmerzahl: 8 bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Ein Thema des Buches sind Geräusche und deren emotionale Bedeutung. Nimmt man diese Spur über die Bilder und Details auf, dann lässt sich das Buch wie eine Partitur lesen. Diese Konstruktion nutzt das Konzept in der Umsetzung von Text und Bildern.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Für größere Gruppen und auch für eine Präsentation der einstudierten Geräusche bietet sich eine Präsentation über Beamer an. Über den Verlag kann ein PDF des Titels für interne Vorführungen angefragt werden.

Material

Karten aus Vorsatzpapier (dort sind die Gegenstände, die in der Geschichte vorkommen so gestaltet, dass man sie als Kopiervorlage nutzen kann, um daraus kleine Karten mit den einzelnen Dingen zu erstellen), evtl. Instrumente/Gegenstände um Geräusche zu machen, ggf. Rhythmuskarten (s. Medienempfehlungen), Geräusche-Doppelseiten aus dem Bilderbuch als Kopien für die Gruppenarbeit (gemeint sind die Seiten, in denen mit Lautschrift das Geräusch gestaltet ist wie BUMM, BUMM und die jeweilige Folgeseite, auf der der Verursacher zu sehen ist). Jede Gruppe erhält ein Geräusch.

Ablauf

Einstieg



Beispiel aus dem Seminar: Detailkarten mit Illustrationen aus dem Vorsatzpapier

Die Detailkarten mit den Gegenständen liegen in der Kreismitte aus. Jedes Kind sucht sich einen Gegenstand aus. Reihum beschreibt jedes Kind kurz seinen Gegenstand à la „Tabu“ (d.h., der eigentliche Name darf nicht genannt werden, sondern soll nicht zu einfach umschrieben werden) und macht ein typisches Geräusch für den Gegenstand (das Geräusch darf auch im Reich der Phantasie liegen wie z.B. „Pling“ für Glühbirne). Die anderen erraten den Gegenstand. Um es etwas leichter zu machen, wird die Vorlage, sprich das Vorsatzpapier des Buches in die Mitte gelegt oder per Beamer gezeigt. So können alle sehen, welche möglichen Gegenstände es zu erraten gibt.

Danach wird gemeinsam das Bilderbuch angeschaut... bis zu der Stelle: „...und schläft auf beiden Ohren ein.“ Immer wenn ihr eigener Gegenstand auftaucht, dürfen/sollen sie ihn intonieren.

Gruppenarbeit

Es werden vier Gruppen gebildet (bei einer größeren Gruppe können Geräusche auch doppelt besetzt werden). Die Kinder finden sich über ihre Gegenstände in Gruppen zusammen unter der Prämisse: „Was würde gut zusammenklingen?“ (vorher eine Vorgabe machen, wie viele Kinder ca. in einer Gruppe sein sollen.)

Jede Gruppe erhält jeweils eine Geräusch-Seite (TOCK-TOCK, CRUNCH!, Quiiiiiitsch!, BUMM!) und den jeweiligen Verursacher dazu. Aufgabe: Vertonen der Seite mit Stimme und eventuellen Hilfsmitteln. Zu Beginn empfiehlt es sich, das Geräuschemachen zunächst auf den Körper, Stimme und einfache Alltagsgegenstände zu reduzieren. In einer zweiten Runde oder im Hinblick auf eine Aufführung oder musikpädagogische Weiterarbeit können dann Instrumente und Rhythmus-Karten dazu genommen werden.

Das gemeinsame Betrachten des Bilderbuches wird fortgesetzt. Die jeweilige Gruppe intoniert ihre Doppelseite spontan im Verlauf der Geschichte. Die individuellen Geräusche zu den Gegenständen laufen weiter.

Abschluss: „Warum braucht Cäsar eigentlich so dringend Ruhe? ... Da schauen wir noch einmal zurück ...“ Die Spielleitung zeigt das Bild, auf dem Cäsar auf dem Weg nach Hause zu sehen ist. Klar, er braucht abends Ruhe, weil sein Tag so laut ist. Gemeinsam wird der Beweis erbracht und Cäsar auf dem Nachhauseweg wird von allen zusammen vertont.

Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen

Rhythmuskarten aus:

Sonja Ortmanns: *Beat für Beat: Klasse im Rhythmus. Klasse 1-4*. Hamburg: AOL-Verlag 2016.

Die verflixten sieben Geißlein

Nominierung in der Sparte Bilderbuch



Sebastian Meschenmoser
Die verflixten sieben Geißlein
Thienemann Verlag
ISBN: 978-3-522-45857-3
€ 12,99 (D), € 13,40 (A)
26 Seiten
Ab 5

Einen sehr amüsanten Dreh hat Sebastian Meschenmoser dem Märchen vom Wolf und den sieben Geißlein verpasst. In seiner Version kann der Wolf die kleinen Ziegen nämlich nur deshalb nicht finden und fressen, weil in deren Haus totales Chaos herrscht. So ist er gezwungen, den Besen zu schwingen und sich durch Wäsche- und Geschirrberge zu kämpfen ...

Jurybegründung

Das Märchen ist eigentlich bekannt: Um die sieben kleinen Geißlein fressen zu können, tarnt sich der Wolf als Geißenmutter und verschafft sich Zutritt zum Haus der Ziegen. Doch hier enden auch schon die Gemeinsamkeiten zwischen dem Grimm'schen Original und der humor- und liebevollen Bearbeitung von Sebastian Meschenmoser. Mit geübtem Strich, pointierter Mimik und Sinn für Situationskomik lässt der Bilderbuchkünstler den armen Wolf in ein unüberschaubares Chaos stolpern. Im entsetzlich unaufgeräumten Haus die kleinen Ziegenkinder zu finden, ist eine Herausforderung. Zu viele Verstecke bieten das zugerümpelte Wohnzimmer, die geradezu spürbar klebrige Küche und das anarchische Kinderzimmer den Zicklein. Aufräumen tut Not, und so arbeitet sich der Wolf durchs Haus – und der Betrachter durchs Buch.

Die sorgfältig durchkomponierten Doppelseiten mit den versteckten Zicklein regen zum Suchen und Erzählen an. Die Idee, die Erzählung derart zu verfremden, ist brillant; die Umsetzung in hellen und leuchtenden Aquarellfarben gekonnt. Dynamik und Witz machen dieses Bilderbuch zu einem Märchenerlebnis der ganz besonderen Art.

Sebastian Meschenmoser,

geboren 1980 in Frankfurt/Main, studierte bildende Kunst in Mainz, lebt und arbeitet in Berlin. Mehrere seiner Bilderbücher wurden für den Deutschen Jugendliteraturpreis nominiert.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Kitakinder und Kinder der 1. bis 3. Klasse

Idealer Zeitrahmen: ca. 1 Stunde, weiterführendes Arbeiten möglich

Ideale Teilnehmerzahl: 8 bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Meschenmoser verbindet das Motiv des Verstecks, das Leben rettet, mit dem häuslichen Thema Unordnung und Ordnung. Die archetypische Figur des Wolfes wird zum Ordnungshüter und Sauberkeitsfanatiker. Das lustvolle Chaos erhält einen sicherheitsgebenden Sinn und bereitet beim Betrachten allen Altersstufen größtes Vergnügen. Schon in *Gordon und Tapir* (Esslinger 2014) hat der Illustrator bewiesen, dass er die Elemente Ordnung/Unordnung voller Komik umzusetzen versteht. Die verschiedenen Dynamiken (schnelle Ordnung, wechselnde Verstecke, Unsichtbarkeit im Chaos, aufgeräumte versus unaufgeräumte Räume werden im Konzept spielerisch umgesetzt).

Material

Blätter, Stifte, Suchbilder (DIN A3-Kopien der unordentlichen Räume wie Küche, Wohnzimmer und Kinderzimmer, bei größeren Gruppen in doppelter Ausführung), Klebepunkte in 4 Farben, 4 „Staffelstäbe“ (Staubwedel in verschiedenen Farben oder Spielzeug-Besen, Schrubber, Schaufel und Handfeger), Pappkarten und Stifte für Skizze von Versteck, Zeichenvorlagen (präparierte Kopie des Haus-Querschnitts, in dem die oberen noch unordentlichen Zimmer so abgeklebt werden, dass sie leer sind. Für jedes Kind gibt es eine Kopie als Zeichenvorlage. Außerdem einige Kopien der Original-Seite mit den unordentlichen Zimmern zur Ansicht) und Buntstifte für 4 Gruppen, Gruppentische zum Zeichnen

Ablauf

Einstieg

Zunächst wird das Cover abgedeckt und die Illustrationen nicht gezeigt. Der Anfang des Märchens wird vorgelesen „Der Wolf war sehr stolz auf seinen Plan.“ bis „... Und dann eines nach dem anderen schnappen und auffressen.“

Die Aufgabe besteht darin, einen kleinen Entwurf für eine Illustration zu dieser Textstelle zu zeichnen. Dann wird gemeinsam das Buch betrachtet, bis zu dem Zeitpunkt als der Wolf die chaotische Wohnung betritt.

Geißlein-Rallye

- 1) Vier Gruppen stellen sich zu einem Staffellauf auf. Im Raum verteilt liegen die Suchbilder aus, sprich die Kopien von den unaufgeräumten Zimmern (mit immer sieben versteckten Geißlein). Jede Gruppe ist jeweils ausgestattet mit einem Staffelstab (Staubwedel in der entsprechenden Farbe oder ein Kinderputzzeug) und Klebepunkten in einer Farbe.

Die Spielleitung gibt das Signal: „Auf die Plätze, fertig, los“ alias „Achtung, fertig, Wolf rennt los“ – je ein Kind aus jeder Gruppe startet, muss an zwei verschiedenen Stationen je ein Geißlein finden (also insgesamt zwei) und beide mit der Farbe seiner Gruppe markieren (Klebepunkt). Es dürfen nur Geißlein sein, die noch kein anderer gefunden bzw. markiert hat. Vorher gilt es noch in dem Raum einen Gegenstand zu putzen und sich diesen zu merken. Sind die Aufgaben erledigt, rennt das Kind zurück, übergibt den Stab an den nächsten aus der Gruppe usw.

- 2) Nach Beendigung der Rallye soll jede Gruppe die Gegenstände aufmalen, die sie geputzt hat. Im Stuhlkreis legen sie die Gegenstände aus und die anderen raten bzw. sehen im Buch nach, wo sich diese befinden. Die Verstecke der Geißlein werden von der Person, die sie gefunden hat beschrieben und ebenso von den anderen im Buch gesucht. Alternativ können die Verstecke auch, gerade von kleineren Kindern als Standbild/Pantomime vorgeführt werden.



Beispiel aus dem Seminar: Doppelseite mit der Hausansicht, die oberen, unordentlichen Zimmer können z.B. abgeklebt werden, um sie zu „leeren“.

© Thienemann Verlag 2017 / Sebastian Meschenmoser

- 3) Jede Gruppe erhält je eine Kopie der Doppelseite mit dem Haus im Original, unten ist es aufgeräumt, oben noch nicht. Außerdem erhält jedes Kind eine bearbeitete Kopie, bei der die oberen Zimmer „leer“ sind. Aufgabe: Die noch freien Zimmer aufzuräumen. In den unordentlichen Zimmern können sie sehen, was in die leeren Räume geräumt werden muss. Die Kinder können sich auch auf ausgewählte Dinge beschränken und in der Gruppe arbeiten. Gespräche über Ordnung und Unordnung ergeben sich wie von selbst und werden in der Gestaltung produktiv, indem die Kinder Fragen nachgehen wie „Woran erkennt man Ordnung? Gibt es verschiedenen Möglichkeiten, Ordnung zu schaffen? Womit kann ich sie darstellen (mit Farben, mit dem Lineal gezogenen Linien etc.)? Wo fängt Unordnung an?“
- 4) Abschluss: Gemeinsames Betrachten des Bilderbuchs und Kennenlernen des überraschenden Schlusses.

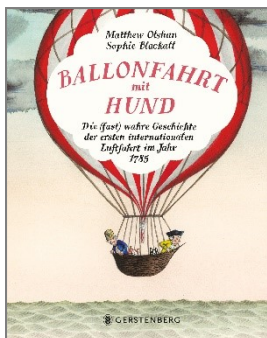
Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen

Sebastian Meschenmoser: *Gordon und Tapir*. Stuttgart: Esslinger 2014.

Sebastian Meschenmoser: *Rotkäppchen hat keine Lust*. Stuttgart: Thienemann 2016.

Ballonfahrt mit Hund

Nominierung in der Sparte Bilderbuch



Matthew Olshan (Text)
Sophie Blackall (Illustration)

Ballonfahrt mit Hund

Die (fast) wahre Geschichte der ersten internationalen Luftfahrt im Jahr 1785

Aus dem Englischen von Leena Flegler

Gerstenberg Verlag

ISBN: 978-3-8369-5979-7

€ 14,95 (D), € 15,40 (A)

26 Seiten

Ab 7

Warum Entdecker meist Männer mit einer kleinen Portion Größenwahn waren, vermittelt dieses augenzwinkernde Bilderbuch. Zart bunt illustriert und mit comicartigen Sequenzen erzählt es von einer Sternstunde der Luftschiffahrt: die erste Überquerung des Ärmelkanals mit einem Ballon, 1785 durch einen Briten und einen Franzosen.

Jurybegründung

Matthew Olshan erzählt von der ersten gelungenen Ballonfahrt über den Ärmelkanal im Jahre 1785. Der Engländer Jeffries und der Franzose Blanchard planen gemeinsam diese gefährliche Unternehmung. Obwohl sie aufeinander angewiesen sind, möchte keiner den Ruhm teilen. Immer wieder versuchen sie, sich gegenseitig auszutricksen, und streiten erbittert. Als sie deshalb über der Nordsee in Gefahr geraten, müssen sie fast alles, auch ihren Nationalstolz, über Bord werfen, um lebend auf dem Festland zu landen.

Die feinen Aquarellzeichnungen von Sophie Blackall erinnern in Stil und Farbgebung an französische und englische Künstler des ausgehenden 18. Jahrhunderts. Durch eingeschobene Panels und Sprechblasen wird dieser historisierende Stil gebrochen und Spannung erzeugt. In den detailgenauen Zeichnungen erfahren wir viel über den Lebensalltag dieser Epoche. Deren Aufbruchsstimmung spiegelt sich in der Weite und den wechselnden Perspektiven der Darstellungen wider. Das von Leena Flegler treffend übersetzte Buch erzählt eine historische Begebenheit parallel in Bild und Text mit viel Witz und dichterischer Freiheit.

Matthew Olshan

lebt mit Frau und Tochter in Baltimore/USA. Der Fan der Luftfahrt liebt es, neue Erfahrungen zu sammeln, weswegen er seit kurzem Flugunterricht nimmt.

Sophie Blackall,

gebürtige Australierin, hat Design in Sydney studiert. Von der mehrfach ausgezeichneten Autorin und Illustratorin sind über 30 Bücher für junge Leser erschienen, außerdem arbeitet sie für die New York Times. Sie lebt in Brooklyn/USA.

Leena Flegler,

geboren 1976, studierte Komparatistik und Linguistik und lektoriert und übersetzt seither Bücher für Kinder und Erwachsene aus dem Schwedischen und Englischen.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Kinder der 3. bis 6. Klasse

Idealer Zeitrahmen: 1 Stunde

Ideale Teilnehmerzahl: Kleingruppe bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Der Witz der Geschichte besteht darin, dass die Ballonfahrt über den Ärmelkanal eigentlich nur gut gelingen kann, wenn die Partner kooperieren, genau das versuchen die beiden Protagonisten jedoch zu verhindern. Diese gegenläufige Dynamik nimmt die Umsetzung auf, in dem das gemeinsame Betrachten des Bilderbuches immer wieder durch kooperative Aufgaben unterbrochen wird. Die beiden großen Gruppen treten dabei scheinbar gegeneinander an, merken aber bald, dass es eigentlich um kein Wettspiel geht. Die Aufgabenstellungen lassen Text und Geschichte nachempfinden und vertiefen einzelne Text- und Bildelemente.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Das Bilderbuch sollte gemeinsam über Beamer angeguckt werden können.

Material

Tickets (Karten mit dem Ballon aus dem Vorsatz in zwei verschiedenen Farben und auf der Rückseite jeweils gegensätzliche Begriffe s.u.), 2 Wäscheleinen, Klammern, 2 Ballone in den Farben der Gruppen aus Pappe zum Fortbewegen, Buch als PDF oder andere Form des Bilderbuchkinos

Material für die Aufgaben jeweils in doppelter Ausführung: Mieder, harte, mittelgroße Gummibälle und je zwei Seile, Kopien der Packlisten, Doppelseite mit Comic zur Reparatur des Ballons als Puzzle zerschnitten,

Begriffspaare für die Tickets:

Franzose – Engländer

Französin – Engländerin

Geldgeber – Ballonfahrer

Geldgeberin – Ballonfahrerin

Henry – Henri

Ablauf

Einstieg

Jede*r erhält ein Ticket. Die beiden verschiedenen Farben der Ballone unterteilen die Kinder in zwei Mannschaften.

Aufgaben:

1. Zwei Mannschaften anhand der Ballon-Farben bilden.
2. Paare über passende Gegensatzbegriffe finden (je ein Spieler aus jeder Mannschaft).

Die jeweiligen Paare erhalten parallel dieselben Aufgaben. Präsentation um die Wette. Wird die Aufgabe gelöst oder ist eine Mannschaft bzw. ein Spieler eindeutig besser, dann wird der jeweilige Mannschafts-Ballon an der Leine weitergehängt. Diese ist an einer blauen Wand angebracht oder über blauem Tuch, um den Kanal anzudeuten, der überquert werden soll.



Beispiel aus dem Seminar: Ballons als „Punktetafel“

Gruppenarbeit

Die jeweiligen Paare erhalten ihre Aufgaben und haben die Gelegenheit, sich darauf vorzubereiten. Die Geschichte wird per Beamer weitererzählt, an den entsprechenden Stellen werden eine oder mehrere Aufgaben gelöst. Alle Aufgaben werden gleichzeitig und auf Zeit absolviert. Die beiden Mannschaften treten gegeneinander an, doch bei allen, die eine Aufgabe erledigen, wird der Ballon auf der Wäscheleine weiterbewegt.

Aufgaben

Aufgabe 1

Die beiden Gruppen müssen die Packliste auswendig vortragen.

Aufgabe 2

Der Ball muss mit den Seilen allein durch das Zimmer bewegt werden. Die beiden Partner dürfen jeweils nur ein Ende der Schnur berühren. Niemand darf eine Schnur mit 2 Händen berühren, jedoch mehrere Personen dürfen jeweils mit einer Hand eine Schnur berühren. Zusammenarbeit mit der anderen Mannschaft ist erlaubt!

Aufgabe 3

Der Comic muss zu Ende gepuzzelt werden. Während der Vorbereitungszeit durften die Paare beginnen.

Aufgabe 4

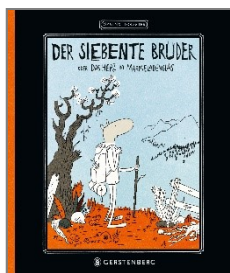
Das Mieder muss so schnell wie möglich an- und ausgezogen werden, der jeweilige Partner darf helfen.

Aufgabe 5

Der Ballon fängt an zu sinken: Welche Wörter, Sprüche können helfen, den Ballon in der Luft zuhalten, besonders leichte Wörter? Wörter, die Lösungsideen in sich tragen? Wird gemeinsam gespielt, die gegnerischen Paare „werfen“ sich Wörter gegenseitig zu (ähnlich wie beim Battle-Rap).

Der siebente Bruder

Nominierung in der Sparte Bilderbuch



Øyvind Torseter

Der siebente Bruder oder Das Herz im Marmeladenglas

Aus dem Norwegischen von Maike Dörries

Gerstenberg Verlag

ISBN: 978-3-8369-5900-1

€ 26,00 (D), € 26,80 (A)

120 Seiten

Ab 9

Øyvind Torseter widmet sich einem bei uns weniger bekannten norwegischen Märchen. Mit ungewöhnlicher Technik, Comicelementen und einer ganz eigenen Bildwelt erzählt er die Geschichte des siebenten Bruders, auszieht, um seine verschollenen älteren Brüder vor einem bösen Troll zu retten.

Jurybegründung

In dieser Adaption eines norwegischen Volksmärchens erzählt Øyvind Torseter von sechs Brüdern, die zur Brautschau losziehen und auf dem Heimweg mitsamt ihren Prinzessinnen von einem Troll in Steine verwandelt werden. Hans, der daheimgebliebene, siebente Bruder bricht auf, um sie zu erlösen. Torseter stellt ihm dafür einen nervösen Klepper zur Seite, der überhaupt keine Lust auf Abenteuer hat. Hilfsbereit und arglos löst Hans unterwegs drei Aufgaben, was ihm, wie so oft in Märchen, noch zu Gute kommen wird. Denn er kann seine Brüder und deren Bräute nur retten, wenn er das Herz des Trolls findet.

Perfekt und gleichzeitig skizzenhaft wirken die in schwarzer Tinte gezeichneten Protagonisten. Torseter reduziert sie auf Konturen und schafft durch Collagen verschiedene Bildebenen, die er ausdrucksvoll in Aquarell-, Acryl- und Pastellfarben koloriert. Auch Seiteneinteilung und Schrift sind als Gestaltungsmittel eingesetzt.

Im Wechsel zwischen Panels und ganzseitigen Bildern entwickelt die Geschichte eine große Spannung und Kraft, die auch die Übersetzung von Maike Dörries wiedergibt. Der furchterregende Troll braucht in seiner ganzen Größe schon mal eine Doppelseite und wechselt sich mit kleinteiligen Tintenzeichnungen ab, die kleine Nebengeschichten erzählen. Die skurrile Komik der Gestalten spielt mit bekannten Protagonisten aus Märchenwelt und Literatur.

Øyvind Torseter,

geboren 1972, lebt in Oslo/Norwegen. Er hat am Kent Institute of Art and Design und an der Osloer School of Graphic Designs studiert. Für sein umfangreiches Werk ist er mehrfach ausgezeichnet worden.

Maike Dörries,

geboren 1966, arbeitet seit 1989 als Übersetzerin aus dem Norwegischen, Schwedischen und Dänischen. Sie wurde u.a. 1996 mit dem Deutschen Jugendliteraturpreis ausgezeichnet und lebt in Mannheim.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: ab der 4. Klasse

Idealer Zeitrahmen: eignet sich sehr gut für ein längeres Projekt oder auch eine Comic-Märchen-Nacht

Ideale Teilnehmerzahl: Kleingruppe bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Die Mischung und Anreicherung des Originalmärchens mit Rekursen auf Typen aus der Comic- und Popkultur sind eine Einladung zu kreativen und lustvollen Neudichtungen. In dem Märchen geht es um die Suche nach einem Herzen, dem Herzen des Trolls. Die Teilnehmer*innen begeben sich auch auf die Suche. Als Anregung und Einstieg dienen Bildvorlagen aus dem Comic, die z.T. ergänzt werden können. Hier wird als Beispiel die Stelle ausgeführt, in dem etwas aus dem Riesenherzen wächst. In der Folge kann jede und jeder frei weitermachen.

Material

Vorlagen für „Was wächst aus dem zerquetschten Herzen?“ (s. Download), Buntstifte in den Farben der Seite (Gelb, Grau, Silber etc.), Marmeladengläser beschriftet mit den Figuren Hans, Prinzessin, Wolf, Klepper, Troll, Elefant Originalmärchen, Buch als PDF oder andere Form des Bilderbuchkinos

Download

Kopiervorlage – Bearbeitete Illustration „Was wächst aus dem Herz?“

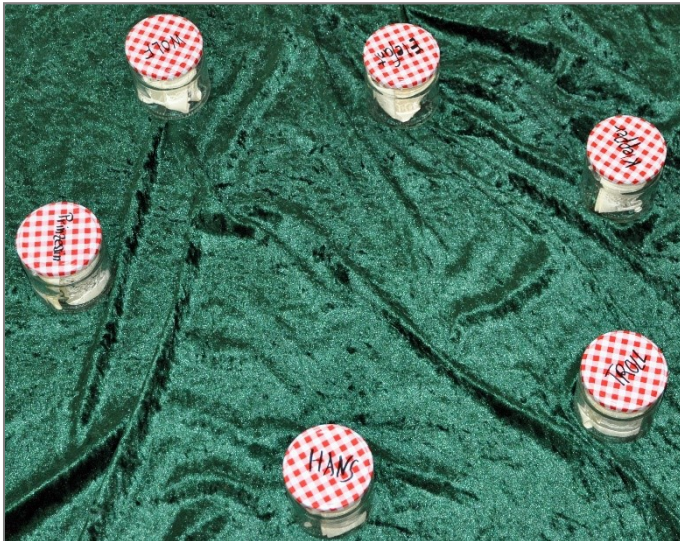
Ablauf

Einstieg

Skulpturenspiel

Es geht um ein Märchen, das mit der Versteinerung von Paaren beginnt. Den sechs Brüdern und ihren jeweiligen Prinzessinnen. Eine Versteinerung als Paar, wie geht denn das? Zunächst gehen alle durch den Raum und auf ein Zeichen „versteinern“ sie. Der Troll hat sie verwandelt, sie können sich nicht mehr bewegen. Dann sucht sich jede*r eine*n Partner*in. Wieder sollen sie auf ein Zeichen hin versteinern, doch diesmal gemeinsam. Noch vor dem Zeichen erhalten sie eine Vorgabe wie z.B. „Ein Kopf, drei Beine, zwei Arme“, dann ertönt das Zeichen. Mit mindestens einem gemeinsamen Berührungspunkt sollen sie eine Steinskulptur darstellen, von der insgesamt eben ein Kopf, drei Beine etc. den Boden berühren. Die Vorgaben variieren.

Dann wird das Märchen vorgestellt, den Anfang liest die Spielleitung vor. Beim Einsetzen der Bilder lesen die Teilnehmer*innen die verschiedenen Rollen, dazu ziehen sie jeweils ein Marmeladenglas, auf dessen Deckel die Protagonisten notiert sind.



Beispiel aus dem Seminar: Marmeladengläser beschriftet mit den Namen der Figuren und gefüllt mit einer Kopie der bearbeiteten Illustration zum Weiterzeichnen

Gruppenarbeit

An der Stelle angelangt (zwischendurch wird ein wenig gerafft), an der aus dem zerquetschten Herzen etwas Neues wächst, stoppt das gemeinsame Betrachten des Buches. Jede Gruppe erhält ein Marmeladenglas und findet darin eine Zeichenvorlage. Die Aufgabe besteht darin, zu zeichnen, was daraus wächst und das Märchen zu Ende zu erzählen.

Variante bzw. Erweiterung

Gerade bei schon älteren Klassen, kann man die Kinder in Gruppen an verschiedenen Stellen ihre Varianten zeichnen und weitererzählen lassen. Weitere Stellen, die sich dazu anbieten:

- I) Wie sieht der Troll aus?
- II) Wo befindet sich das Herz und wie ist es „gesichert“? Skizze nach der Beschreibung des Trolls anfertigen. (Als Vorlage erhalten die Kinder den hohlen Berg.)
- III) Wer steht hinter dem Prinzen und vor wem fürchtet sich das Pferd? (Wolf wird weggenommen und soll gezeichnet werden. Evtl. kann noch der Fortgang der Geschichte erzählt werden.)

Beim anschließenden gemeinsamen Betrachten des Bilderbuchs übernehmen immer diejenigen Teilnehmer*innen das Erzählen, die den jeweiligen Text/Bildausschnitt erhalten haben. Bei Doppelbesetzung wechseln sie sich ab.

Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen

P. Asbjørnsen, J. Moe: *Norwegische Volksmärchen Band II*. Norderstedt: Vero Verlag GmbH 2014.