

Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“

Praxiskonzepte zu den nominierten Büchern des Deutschen Jugendliteraturpreises 2009

„An die Bücher, fertig – los!“

Workshop zu den nominierten Kinderbüchern mit Bettina Huhn

Nominierung in der Sparte Kinderbuch

Bart Moeyaert (Text)

Rotraut Susanne Berner (Illustration)

Mut für drei

Aus dem Niederländischen von Mirjam Pressler

Carl Hanser Verlag, ISBN 978-3-446-20896-4

Jurybegründung

Rosie, die einen Brief findet und nicht widerstehen kann, ihn zu lesen und sich dann beim Schreiber entschuldigen muss. Tom, der traurig und wütend über seine Mutter ist und sich in eine selbst gegrabene Grube zurückzieht. Marta, die eine mobbende Mitschülerin mit Grips zu zähmen versteht. Bart Moeyaert berichtet über jedes der Kinder in einem Minidrama, das mit seinem offenen Ende zum Erfinden neuer eigener Geschichten einlädt. Literarisch überzeugend erfindet er mit seiner knappen Sprache, mit kurzen Sätzen und eindrucksvollen Sprachbildern witzige und inhaltsreiche Texte. Die Übersetzung von Mirjam Pressler trifft seinen Ton genau. Rotraut Susanne Berners Illustrationen mit wenigen Strichen und nur einer Schmuckfarbe greifen Stimmung und Gefühle der Figuren auf. Text, Bild und das gelungenen Layout mit Flattersatz und kurzen Kapiteln schaffen ein Buch für Leseanfänger auf hohem Niveau. – **Ab 6**

Praxiskonzept

Einstieg:

Paarweise zusammen. Jedes Paar bekommt zwei Minuten Zeit alles zu notieren, was ihm zu dem Begriff „Mut“ einfällt.

- Gemeinsame Auswertung der Ergebnisse
- Was haben die gefundenen Ergebnisse mit dem Buch zu tun?
- Wie kann man den Titel verstehen?

Assoziationen:

Drei Gegenstände werden verdeckt herum gereicht (Brief, Schaufel, Milchflasche) und sollen ertastet werden. Jeder Gegenstand steht für eine Geschichte aus dem Buch. Was für Assoziationen haben die TN zu den einzelnen Gegenständen?

Szenearbeit und Leseinheiten:

Die TN werden in sechs Kleingruppen aufgeteilt. Jede Kleingruppe erhält einen Szenenausschnitt aus dem Buch. Zwei Szenen werden jeweils doppelt vergeben, so dass sich jeweils zwei Gruppen mit denselben Inhalten auseinandersetzen.

Kopierte Szenenausschnitte: Der Brief, den Rosie fand (S. 14 bis 19), Eine Grube zum Wohnen (S. 28 bis 31), Das Biest heisst Mona (S. 54 bis 58)

Die Kleingruppen sollen die Geschichten weiter entwickeln und ihre Ergebnisse vorspielen bzw. vorstellen.

Im Anschluss werden dann die passenden Lesestellen aus dem Buch vorgetragen, denen man entnehmen kann, wie die jeweiligen Geschichten ausgegangen sind.

Lesen: Der Brief den Rosie fand (S. 22 bis 24), Eine Grube zum Wohnen (S. 46 bis 48), Das Biest heißt Mona (S. 64 bis 70)

Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“

Praxiskonzepte zu den nominierten Büchern des Deutschen Jugendliteraturpreises 2009

„An die Bücher, fertig – los!“

Workshop zu den nominierten Kinderbüchern mit Bettina Huhn

Nominierung in der Sparte Sachbuch

Susanna Partsch & Rosemarie Zacher

Der Traum vom Fliegen

Wie Leonardo & Co. sich und anderen Flugapparate bauten

Bloomsbury Kinder- und Jugendbücher

ISBN 978-3-8270-5297-1

Jurybegründung

Menschen können rennen, klettern, schwimmen, tauchen. Aber aus eigener Kraft fliegen, das können sie nicht. Besonders Leonardo da Vinci dachte darüber nach, ob es mit Hilfe von Flugapparaten möglich sei, es den Vögeln gleichzutun und sich in die Lüfte zu erheben. Von ihm, aber auch von anderen, modernen Flugmaschinen-Träumern erzählen Susanna Partsch und Rosemarie Zacher. In ihren konzentrierten und genauen Texten verknüpfen sie ausführlich Leonardos Biografie mit seinen wegweisenden Konstruktionen und regen zum Nachmachen an. Immer wieder unterbrechen die Autorinnen ihren Erzähltext und fügen Anweisungen für den Bau und das Ausprobieren eigener kleiner Flugobjekte ein, wie Fallschirme oder „Klorollenflieger“. Der alten Sehnsucht nach dem Fliegen begegnen die Autorinnen so auf der einen Seite seriös, auf der anderen Seite verspielt. – **Ab 8**

Praxiskonzept

Einstieg:

Für eine Staffel werden die TN in zwei Gruppen aufgeteilt. Beide Gruppen bilden zwei Reihen, und stellen sich hintereinander an einer vorher markierten Startlinie auf. Sie laufen auf Kommando zu einem Tisch, auf dem Stift und Notizzettel ausliegen. Sie sollen notieren, was ihnen zum Thema: „Was kann alles fliegen?“ einfällt. Jeder TN darf einen Begriff notieren, läuft dann zu seiner Gruppe zurück, klatscht den nächsten ab, der läuft los etc. Der Wettkampf dauert 3 Minuten und wird im Anschluss ausgewertet. Die Karteikarten werden so aufgehängt, so dass sie symbolische Flügel bilden.

Lesen: Seite 5 bis 6 „...im Traum.“

Flugobjekte bauen:

Die TN sollen sich in Kleingruppen zusammen finden. Jede Gruppe erhält unterschiedliche Materialien (Tonpapier, Transparentpapier, Schere, Kleber, Federn, Stifte, Korken, Faden) und soll daraus etwas bauen, das Fliegen kann *alternativ* einen Flugapparat zeichnen. Im Anschluss werden die Flugapparate vorgeführt, aufgehängt, in einer Ausstellung betrachtet.

Ausklang:

Lesen: Seite 37 bis 38, „Der Vögel Flug“ bis „...gegeben hat.“ und Seite 41 bis 43, „Doch was war...“ bis „...unmöglich war?“

Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“

Praxiskonzepte zu den nominierten Büchern des Deutschen Jugendliteraturpreises 2009

„An die Bücher, fertig – los!“

Workshop zu den nominierten Kinderbüchern mit Bettina Huhn

Nominierung in der Sparte Kinderbuch

Andreas Steinhöfel (Text)

Peter Schössow (Illustration)

Rico, Oskar und die Tieferschatten von

Carlsen Verlag

ISBN 978-3-551-55551-9

Jurybegründung

Der „tiefbegabte“ Rico erhält von seinem Förderschullehrer den Auftrag, ein Ferientagebuch zu schreiben. Denn bei allem Durcheinander in seinem Kopf ist Rico doch ein großartiger Erzähler. Und er hat was zu erzählen! Gemeinsam mit seinem neuen Freund Oskar, einem skurrilen, ängstlichen und im Gegensatz zu Rico „hochbegabten“ Jungen, sucht Rico nach dem Kinder-Kidnapper, der die ganze Stadt in Atem hält. Andreas Steinhöfel erzählt aus der Perspektive des sozial benachteiligten Frederico Doretti in einer Mischung aus Großstadtabenteuer und Kriminalgeschichte mit Tempo, Witz, wunderbaren Spracheinfällen und viel Herzenswärme. Ohne Beschönigung taucht Steinhöfel ein in Ricos innere und äußere Welt und eröffnet einen für die Kinderliteratur neuen Kosmos. Peter Schössows lapidare Illustrationen runden diesen spannenden und ungewöhnlichen Kinderroman ab. – **Ab 9**

Praxiskonzept (siehe Material unter Vorlagen zu *Rico, Oskar und die Tieferschatten*)

Einstieg:

Lesen: Seite 9 bis 14

Ricos Bingo:

Es gibt 25 vorbereitete „Kugeln“ (entweder in Überraschungseiern verpackte Zettel oder einfach zerknüllte Zettel), jede enthält einen Begriff und eine Definition desselben. Jeder TN bekommt eine Bingo-Karte und einen Stift. Das vorgegebene Muster, das erreicht werden soll heißt „Fenster“, d.h. alle Begriffe außen herum müssen gezogen und genannt werden. Die rot markierten Begriffsfelder sind Joker, sie kommen als Kugel nicht vor. Alle 10 Sekunden wird eine „Kugel“ gezogen und der Oberbegriff verlesen. Der TN, der zuerst alle Begriffe gefunden und auf seiner Karte abgestrichen hat, ruft BINGO! Dann wird verglichen und die einzelnen Begriffe mit ihren Definitionen vorgelesen. Der Gewinner erhält eine Schokokugel als Preis.

Begriffe und Definitionen:

Schwerkraft (Seite 18), Bürgersteiggeher (Seite 30), Visier (Seite 30), Primzahl (Seite 32), Arrogant (Seite 36), Simulieren (Seite 42), Verbesserungsfunktion (Seite 52), Horizont (Seite 70), Phänomenal (Seite 79), Paravent (Seite 82), Uranus (Seite 84), Egoismus (Seite 100), Fusel (Seite 105), Illegal (Seite 109), Lot (Seite 121), Rabatt (Seite 153), Depression (Seite 163), Display (Seite 177), Silhouette (Seite 183), Orthografie (Seite 218)

Ausklang:

Lesen: Seite 206 bis 211 „... kippte ebenfalls um.“

Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“

Praxiskonzepte zu den nominierten Büchern des Deutschen Jugendliteraturpreises 2009

„An die Bücher, fertig – los!“

Workshop zu den nominierten Kinderbüchern mit Bettina Huhn

Nominierung in der Sparte Kinderbuch

Watt Key (Text)

Alabama Moon

Aus dem Englischen von Jacqueline Csuss

Cecilie Dressler Verlag

ISBN 978-3-7915-1114-6

Jurybegründung

Der zehnjährige Moon weiß, wie man in der Wildnis überlebt. Das hat er von seinem Vater ebenso gelernt wie den Widerwillen gegen die Zivilisation und die amerikanische Gesellschaft. Als der Vater stirbt, begräbt der Junge ihn im Wald und will sich dem Wunsch des Vaters gemäß nach Alaska durchschlagen. In dieser ereignisreichen Zeit wendet sich Moon ab von der Idealisierung des einsamen Lebens durch den Vater und lernt den Wert menschlicher Beziehungen kennen. Der Amerikaner Watt Key liefert mit seinem Erstlingswerk nicht nur einen Entwicklungsroman, sondern auch einen herausragenden Abenteuerroman für Kinder, der das allzu bekannte Verhältnis von romantischer Wildnis und unmenschlicher Zivilisation ganz neu definiert. Jacqueline Csuss fand mit ihrer Übersetzung eine Sprache, die Moons Wahrnehmung der ihm fremden Zivilisation perfekt trifft. – **Ab 10**

Praxiskonzept

Einstieg:

Der Titel soll als Scharade erspielt werden. Die TN gehen paarweise zusammen und erhalten eine Begriffskarte. Die Begriffe sind dem Buch entnommen. Sie sollen dann den Begriff pantomimisch darstellen oder umschreiben, so dass er von den anderen TN erraten werden kann. Jeder erratene Begriff ergibt Hinweise auf einen Buchstaben des Titels und seine Position:

Anstalt (1), Wald (2), Fangeisen (3), **B**au (4), Rauchzeichen (5), **M**esser (6), Papierfabrik (7), Lebensmittelladen (8), **P**olizei (9), Verfolgungsjagd (10), **S**puren (11)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Dann gemeinsam **Assoziationen** zum erratenen Titel sammeln.

Lesen: Seite 5 bis 10

Parcours: Die TN werden in sechs Kleingruppen eingeteilt und sollen an verschiedenen Stationen innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens unterschiedliche Aufgaben erfüllen, die dort in kopierter Form ausliegen:

weiter nächste Seite

**Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“
Praxiskonzepte zu den nominierten Büchern des Deutschen Jugendliteraturpreises 2009**

„An die Bücher, fertig – los!“

Workshop zu den nominierten Kinderbüchern mit Bettina Huhn

1. Station - Tierspuren bestimmen

(www.quizfragen4kids.de/figuren-sinnes-bilderraetsel/tierspuren.htm)

2. Station - Blätter Bäumen zuordnen

(www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/waldlaeufer-quiz-tierspuren.htm)

3. Station - essbare und giftige Pilze unterscheiden

(www.knoess.de/pilze/essbar.htm)

4. Station - Heilpflanzen Beschwerden zuordnen

(www.heilkraeuter.de/lexikon/index.htm)

5. Station - Tierfallen bestimmen

(www.drehtfeld.de/48.htm)

6. Station – Orientierung

(www.tippscout.de ODER www.survival-abenteuer.de/survivaltraining/survival_themen/orientierung.htm)

Nachdem alle Gruppen den Parcours durchlaufen haben, werden die Ergebnisse zusammen getragen und gemeinsam ausgewertet.

Ausklang: Lesen 142 „Am späten Nachmittag...“ bis Seite 147 *alternativ* Seite 334 bis 337

**Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“
Praxiskonzepte zu den nominierten Büchern des Deutschen Jugendliteraturpreises 2009**

„An die Bücher, fertig – los!“

Workshop zu den nominierten Kinderbüchern mit Bettina Huhn

Nominierung in der Sparte Kinderbuch

Brian Selznick (Text)

Die Entdeckung des Hugo Cabret

Aus dem Englischen von Uwe-Michael Gutzschhahn

cbj

ISBN 978-3-570-13300-2

Jurybegründung

Ein Pariser Bahnhof im Jahr 1931. Der Waisenjunge Hugo Cabret lebt allein in dessen rätselhaften Innenwelten, repariert Bahnhofsuhren und arbeitet an einem geheimnisumwitterten mechanischen Mann, den ihm sein Vater hinterlassen hat. Dazu benötigt er ein Notizbuch aus dem Besitz des alten Spielwarenhändlers und früheren Filmemachers Georges Méliès. Der Autor und Illustrator Brian Selznick schafft in seinem Roman ein für die Kinderliteratur neuartiges Zusammenspiel von Text und Bild: Seine Schwarzweiß-Zeichnungen führen die Handlung eigenständig fort. Die ganz- oder doppelseitigen Bilder erzählen mit filmischen Mitteln, wie Schnitt, Großaufnahme, Zooms und Schwenks, zitieren die Bildästhetik und Bilder des Stummfilms und sogar Méliès' eigene Filmhandschrift. Uwe-Michael Gutzschhahn hat den herausfordernden, faszinierenden Roman gewohnt qualitativvoll übersetzt. – **Ab 10**

Praxiskonzept (siehe Material unter Vorlagen zu *Die Entdeckung des Hugo Cabret*)

Einstieg:

Drei groß kopierte Bilder aus dem Buch werden gezeigt: das Notizbuch, die Zeichnung des mechanischen Mannes, die Aufziehmaus

- Was könnte es mit diesen Dingen auf sich haben?
- In welchem Zusammenhang könnten sie stehen?

Lesen: Seite 56 bis 71

Bildergeschichten erfinden:

Die TN werden in Kleingruppen aufgeteilt. Jede Kleingruppe erhält einen Kopiensatz aus dem Buch zu einem jeweils anderen Titel:

Der Dieb, Die Uhren, Schneefall, Hugos Vater, Asche, Geheimnisse, Karten, Der Schlüssel, Das Notizbuch, Die Botschaft, Die Unterschrift, Der Kleiderschrank, Der Plan, Die Entdeckung der Träume, Papa Georges hat Filme gedreht, Die Bestimmung, Der Besuch, Beim Öffnen der Tür, Der Geist im Bahnhof, Ein Zug fährt in den Bahnhof ein, Der Zauberer

Aus den fotokopierten Bildern soll eine Geschichte zusammengestellt und dann vorgetragen werden.

Als Beispiel für die Aufbereitung der Erzählung wird das Kartontheater „Kamishibai“ vorgestellt. Man kann es aus dem Postkarton M bauen, vorne einen großen Ausschnitt für die Bühne, an den Seiten Schlitze einfügen, oben offen lassen und die Seitenkanten mit gekürzten Plastikhefterschienen verstärken.

weiter nächste Seite

**Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“
Praxiskonzepte zu den nominierten Büchern des Deutschen Jugendliteraturpreises 2009**

„An die Bücher, fertig – los!“

Workshop zu den nominierten Kinderbüchern mit Bettina Huhn

An Hängeregistraturen DIN A 4 transparente Prospekthüllen tuckern, um dort gemalte Bilder zur Geschichte oder Kopien aus dem Buch einzufügen. Auf die erste Seite einen roten Samtvorhang tuckern. Die Hängeregistraturen alle einhängen, in der Reihenfolge der Geschichte, dann mit dem Erzählen beginnen und die Hintergrundbilder nacheinander auswechseln entsprechend dem Erzählstand. Außerdem können noch kleine Stabfiguren gebastelt werden, Figuren aus dem Buch kopieren, ausschneiden, auf Pappe ziehen, evtl. anmalen und an einen Schaschlikspieß oder einen festen Draht kleben. Diese Figuren können dann während des Erzählens im Bühnenbild agieren.
(oder siehe PDF mit Vorlage für Bauplan Kamishibai-Kartontheater)

Lesen: Seite 501 bis Seite 507

Kino:

Ein aus dem Internet runter geladener Trailer zum Buch wird den TN gezeigt, als eine Möglichkeit, mit diesem Buch zu arbeiten.

(Stichwort: Hugo Cabret

www.youtube.com/watch?v=LsPZ4AnrEas Moonlight Sonata & The Invention of Hugo Cabret

video.google.com/videoplay?docid=255590125293337291 The Invention of Hugo Cabret Book Trailer)

Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“

Praxiskonzepte zu den nominierten Büchern des Deutschen Jugendliteraturpreises 2009

„An die Bücher, fertig – los!“

Workshop zu den nominierten Kinderbüchern mit Bettina Huhn

Nominierung der Jugendjury

Sally Nicholls (Text)

Wie man unsterblich wird

Aus dem Englischen von Birgitt Kollmann

Carl Hanser Verlag, ISBN 978-3-446-23047-7

Jurybegründung

Ein berühmter Forscher werden und ein Gespenst sehen – das sind nur zwei der vielen Wünsche, die der elfjährige Sam auf einer seiner geliebten Listen gesammelt hat. Ob er sie sich je erfüllen kann, weiß niemand. Denn Sam hat Leukämie und es gibt kaum eine Chance auf Heilung. Doch die düstere Diagnose nimmt Sam nicht die Freude am Leben. Er nutzt die ihm verbleibende Zeit, treibt allerhand Unfug mit seinem besten Freund Felix und heitert sogar seine verzweifelte Familie auf. Vor allem aber versucht Sam, sich seine Wünsche zu erfüllen. So schafft er sich in seinen von Krankheit geprägten Tagen wundervolle Momente.

Durch ihren herrlich humorvollen, aber auch sehr einfühlsamen Schreibstil ist Sally Nicholls ein Roman gelungen, der nicht nur Jugendliche tief bewegt. Sie bringt den Leser zum Weinen und zaubert ihm zugleich ein Lächeln ins Gesicht. Und sie zeigt, dass jede Minute zählt. – **Ab 11**

Praxiskonzept

Einstieg:

Lesen Seite 12 „Liste Nr.1“ und Seite 16/17 „Warum ich Tatsachen mag“

- In welcher Situation befindet sich Sam?
- Was für Fragen könnten ihn beschäftigen?

Fragen beantworten:

Die TN werden in Kleingruppen aufgeteilt. Jede Kleingruppe soll sich mit einer Frage aus dem Buch beschäftigen und diese beantworten. Die gefundenen Antworten werden dann im Plenum vorgestellt.

1. Woher weiß man, dass man gestorben ist? (Seite 21)
2. Wieso lässt Gott Kinder krank werden? (Seite 35)
3. Was wäre, wenn jemand für tot gehalten würde, es aber in Wirklichkeit nicht ist? Würde er lebendig begraben werden? (Seite 69)
4. Tut sterben weh? (Seite 110)
5. Wie sieht ein Toter aus? Wie fühlt er sich an? (Seite 128)
6. Warum müssen Menschen überhaupt sterben? (Seite 136)
7. Wohin geht man, wenn man gestorben ist? (Seite 149)
8. Wird die Welt noch da sein, wenn ich weg bin? (Seite 171)

Exemplarische Beantwortung einer Frage / Frage 2:

Lesen: Seite 47 bis 51 „Wieso lässt Gott Kinder krank werden?“

Ausklang:

Lesen Seite 70 bis 73 „Sterbeszene“ dann Kopien der Seite 194 „Sterben“ werden an Kleingruppen verteilt. Die Kleingruppen sollen ankreuzen, welchen Tod sie sich für Sam wünschen würden. Dann gemeinsame Auswertung und vorstellen der Ankreuzliste aus dem Buch.

Bingo Regeln

www.bingospielen.net

Bingo Regeln sind nicht besonders schwer zu lernen. Das normale Bingo Spiel ist sehr einfach und schnell zu verstehen. Man kauft sich (oder bekommt sie gestellt) zu Beginn des Spiels eine oder mehrere Bingokarten. Dann wird von einer Person namens „Caller“ **alle 10-15 Sekunden eine Bingokugel** gezogen. Insofern ist erhöhte Aufmerksamkeit Pflicht beim Bingo. Wer als erster das vorgegebene Raster ausgefüllt hat und dessen Zahlen damit alle schon aufgerufen wurden, ruft BINGO. Die Zahlen werden dann überprüft und der Gewinn wird vergeben. Im Internet klickt man in der Regel einen Bingo Button, sobald man Bingo hat. Hier sind die Gewinne normalerweise Geldgewinne.

Eine **Bingokarte** hat ein 5x5 Zahlenreihen Raster und 24 Felder. Da pro Spiel hunderte von Spielern mitspielen können, ist jede Karte mit anderen Zahlenkombinationen versehen. Die Zahlenreihen passend in Ihrem Raster zur Bezeichnung **B-I-N-G-O**. Ein Feld, kann man sofort markieren, dafür benötigt man keine Zahl.. Die Zahlen in der Spalte „B“ sind Bingozahlen zwischen 1 und 15; in der Spalte „I“ die Zahlen zwischen den Ziffern 16 und 30. die Spalte „N“ führt die Werte zwischen 31 und 45, wobei die Spalte „G“ die Zahlen zwischen 46 und 60 führt. Die letzte Spalte ist die Spalte „O“, diese zeigt die Bingozahlen zwischen 61 und 75.

Nicht jedes Spiel ist gleich. Vor jeder Runde Bingo wird ein anderes Muster aufgerufen, welches man erreichen muß. Dann fängt der „Caller“ an, die Zahlen zu ziehen. Jetzt streicht man, sollte eine Bingozahl aufgerufen werden, die auf der eigenen Karte steht, die jeweilige Zahl aus. Dies geht so weiter, bis man selbst oder ein anderer Spieler das benötigte Muster erreicht hat und „Bingo“ ruft. Muster können eine waagerechte Linie ebenso sein, wie ein Zufallsmuster oder das bekannteste Spiel, Coverall. Coverall bedeutet „bedecke alles“. Somit muß jede Zahl auf der Bingokarte aufgerufen werden. Man nennt dieses Spiel auch **Full House/Full Card/Blackout/**. Die Veranstalter/Online Bingosäle sind oft sehr einfallsreich, was das Muster für die verschiedenen Bingospiele angeht –zum Beispiel werden Muster in Form von Buchstaben oder anderen Designs gewählt.

Das „Können“ des Bingospielers liegt in der Schnelligkeit im Auffinden der Zahlen auf der Karte. Die meisten Spieler spielen mehrere Bingokarten gleichzeitig. Dadurch müssen sie automatisch schneller sein, denn man gewinnt nur, wenn man auch als erster BINGO ruft oder am Computer anklickt.

B	I	N	G	O
FUNDNUDEL	SCHWERKRAFT	BÜRGERSTEIG- GEHER	VISIR	PRIMZAHL
ARROGANT	TIEFBEGABT	SIMULIEREN	VERBESSERUNGS- FUNKTION	HORIZONT
PHÄNOMENAL	PARAVENT	MISTER 2000	URANUS	EGOISMUS
FUSEL	ILLEGAL	LOT	MUFFELCHEN	RABATT
DEPRESSION	DISPLAY	SILHOUETTE	ORTHOGRAFIE	TIEFERSCHATTEN

B	I	N	G	O
FUNDNUDEL	SCHWERKRAFT	BÜRGERSTEIG- GEHER	VISIR	PRIMZAHL
ARROGANT	TIEFBEGABT	SIMULIEREN	VERBESSERUNGS- FUNKTION	HORIZONT
PHÄNOMENAL	PARAVENT	MISTER 2000	URANUS	EGOISMUS
FUSEL	ILLEGAL	LOT	MUFFELCHEN	RABATT
DEPRESSION	DISPLAY	SILHOUETTE	ORTHOGRAFIE	TIEFERSCHATTEN

Das Erzähltheater oder Kamishibai

Das Erzähltheater ermöglicht es, Bilder zu einer Geschichte, die man erzählen will, zu zeigen. Dabei animiert es zum freien Erzählen, bei dem nicht ein Text vorgelesen oder auswendig wörtlich vorgetragen, sondern eben frei erzählt wird. Dabei kann man immer wieder den Blickkontakt zu den Zuhörern suchen oder auch das Bild ansehen, auf Details hinweisen und seine Erzählung auf die jeweilige Zuhörergruppe anpassen: Die eine Gruppe benötigt an einer Stelle eine erzählte Erläuterung, bei einer anderen Gruppe geht man auf ein anderes Vorkommnis in der Erzählung ausführlicher ein.

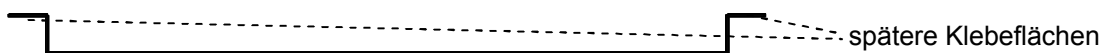
Ich selbst habe das Erzähltheater vor vielen Jahren in einem Kurs von einem holländischen Theaterpädagogen kennen gelernt, es selber immer wieder in Schulen eingesetzt und vermittelte in Kursen das freie Erzählen in Verbindung mit dem Basteln des Erzähltheaters.

Das Erzählen kann man - wie viele andere Dinge auch - sicher nur durch praktisches Üben erlernen. Auch das Basteln des Erzähltheaters funktioniert am leichtesten, wenn man erlebt, wie es gemacht wird. Trotzdem hier eine kurze (theoretische) Anleitung:

Man benötigt für den Bau 2mm dicke Maschinengraupappe (Buchbindereibedarf). Das Erzähltheater besteht aus den fünf abgebildeten Teilen: Dem Boden, den man für das zusammengeklappte Erzähltheater auch als Aufbewahrungsschachtel benutzen kann, dem Vorderteil der „Bühne“, in dessen Ausschnitt später die Bilder zu sehen sein werden, dem Rückteil der Bühne, das als „Tasche“ oder Halterung der Bilder dient, und den beiden Seitenteilen, die für das Aufstellen auf dem Boden und die Stabilität wichtig sind.

Alle Teile werden zunächst mit den jeweiligen Aussparungen ausgeschnitten. Mit einem Cuttermesser schneidet man die Pappe mit Hilfe eines langen (Metall-)Lineals am besten in mehreren Gängen. Mit einem Schnitt die Pappe zu schneiden, ist zu anstrengend und führt leicht dazu, dass man von der Schneidelinie abrutscht.

Die gestrichelten Linien müssen geknickt werden. Da die Pappe zu dick ist, als dass man sie so knicken kann, muss man sie vorher ca. 1-1 $\frac{1}{2}$ mm tief einritzen. Hat man die vier Seitenstreifen des Bodens so geknickt, dass sich eine offene Schachtel ergibt, werden die Ecken von außen mit einem breiten Klebestreifen (z.B. von tesa) fixiert. Damit bei der Rückseite der Bühne die „Tasche“ für die Bilder entsteht, muss zunächst auf der Vorderseite ein 1 cm breiter Streifen (unten und an den beiden Seiten) eingeritzt und umgeknickt werden. Danach muss auf der Rückseite an denselben Seiten ein 2 cm breiter Streifen eingeritzt und in Gegenrichtung geknickt werden. Im Querschnitt muss diese Tasche dann folgendermaßen aussehen:



Die beiden Seitenteile werden (ebenfalls mit einem breiten Klebestreifen) auf Vorder- und Rückseite mit dem Vorderteil der Bühne verbunden. Dabei muss man einen Abstand von ca. 5 mm zwischen Seitenteil und Vorderteil Bühne einhalten, damit später beim Zusammenlegen des Erzähltheaters die beiden Seitenteile vor das Vorderteil geklappt werden können.

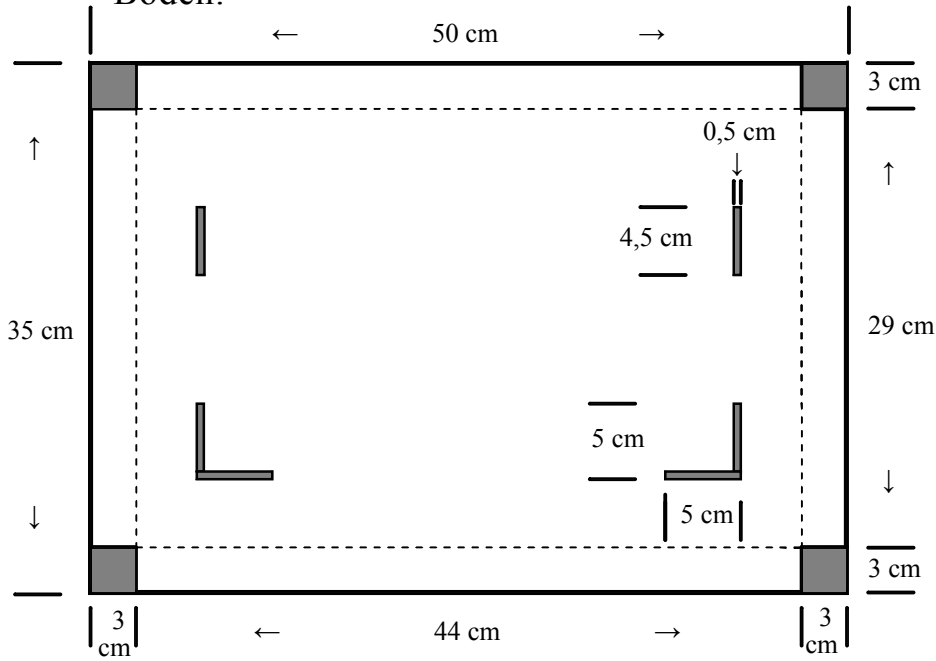
Alle Teile werden nun mit schwarzem Acrylmattlack angestrichen (am besten lässt dich der Lack mit einer Schaumstoffrolle verarbeiten). Nach dem Trocknen wird die Rückseite der Bühne mit den drei geknickten Seiten an die Vorderseite der Bühne geklebt (z.B. Pattex). Dabei muss die Unterkante der „Tasche“ für die Bilder bündig sein mit der Unterkante des Vorderteils der Bühne (nicht mit der Unterkante der „Füße“!).

Und jetzt: Viel Spaß beim Erzählen!

Christoph Dohmen-Funke, Katechetisches Institut Aachen

Bauplan Erzähltheater

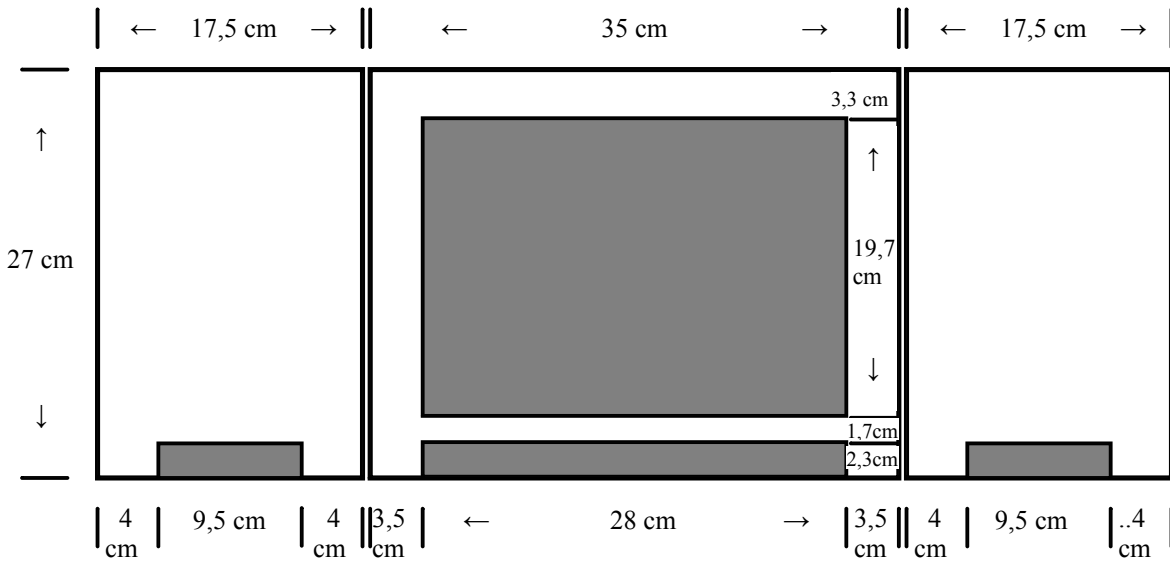
Boden:



Seite 1:

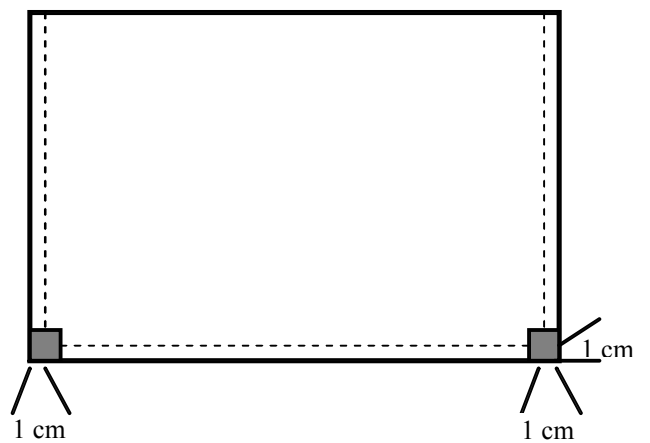
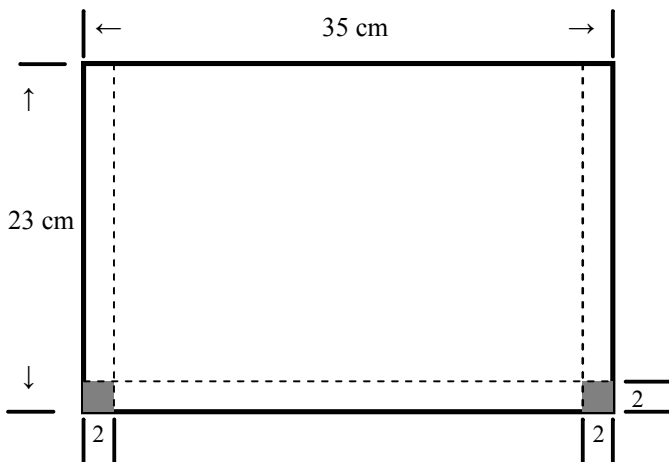
Bühne vorne:

Seite 2:



„Tasche“ (Vorderansicht):

(Rückansicht):



Der Dieb

Die Uhren

Schneefall

Hugos Vater

Asche

Geheimnisse

Karten

Der Schlüssel

Das Notizbuch

Die Botschaft

Die Unterschrift

Der

Kleiderschrank

Der Plan

**Die Entdeckung
der Träume**

**Papa Georges
hat Filme
gedreht**

Die Bestimmung

Der Besuch

**Beim Öffnen der
Tür**

**Der Geist im
Bahnhof**

**Ein Zug fährt in
den Bahnhof ein**

Der Zauberer