

Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“ zu den nominierten Büchern des Deutschen Jugendliteraturpreises 2015



Workshop Bilderbuch: „Von fern und nah – Bildsprache und Sprachbilder“
Referentin: Katja Eder

Bearbeitete Bücher

Sebastian Meschenmoser

Gordon und Tapir

Esslinger Verlag

Ab 4

Annemarie van Haeringen

Coco und das Kleine Schwarze

Aus dem Niederländischen von Marianne

Holberg

Verlag Freies Geistesleben

Ab 5

Torben Kuhlmann

Lindbergh

Die abenteuerliche Geschichte einer fliegenden Maus

NordSüd Verlag

Ab 5

David Wiesner

Herr Schnuffels

Aus dem Englischen von Paula

Hagemeier

Aladin Verlag

Ab 5

Verena Ballhaus

Renate Habinger

Kritzl & Klecks

Eine Entdeckungsreise ins Land des Zeichnens & Malens

Nilpferd in Residenz

Ab 6

Christina Röckl

Und dann platzt der Kopf

Kunstanstifter

Material zum Download

- „Coco und das Kleine Schwarze“ – Arbeitsblatt „Skelettieren“ nach Peter Jenny
- „Und dann platzt der Kopf“ – Kopiervorlage Textzitate
- „Kritzl & Klecks“ – Kopiervorlage Situationskarten

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.

Gordon und Tapir

Nominierung in der Sparte Bilderbuch



Sebastian Meschenmoser (Text, Illustration)

Gordon und Tapir

Esslinger Verlag

ISBN: 978-3-480-23189-8

€ 14,99 (D), € 15,50 (A), sFr 21,90

Ab 4

„Gordon und Tapir“ lässt bei den erwachsenen Vorlesern die Erinnerung an alte WG-Zeiten wieder aufleben: In der Spüle türmt sich der Abwasch, der Müll fängt an zu stinken und im entscheidenden Moment ist das Klopapier alle. Gordon und Tapir haben derart unterschiedliche Bedürfnisse, dass das Zusammenleben scheitert. Und dennoch gelingt es ihnen, ihre Freundschaft zu retten.

Jurybegründung

Die einfach erzählte Botschaft, dass Freunde sich in ihrer Verschiedenheit akzeptieren können, drückt Sebastian Meschenmoser in einer konsequenten künstlerischen Gestaltung seines Bilderbuches aus. Er ist ein genauer Beobachter der Gegensätze: der chaotische Lebenskünstler Tapir und der ordnungsliebende Pedant Gordon. Nach konfliktreichem Zusammenleben bezieht jeder eine eigene Wohnung, Freunde bleiben sie aber trotzdem. Meschenmoser charakterisiert die beiden Tiere mit feinem und detailgenauem Strich und spielt sein zeichnerisches Können vor allem in den treffenden Körperhaltungen und der hinreißenden Mimik der Figuren aus. Originell ist Gordon und Tapir nicht nur wegen seiner für ein Bilderbuch ungewöhnlichen Protagonisten, einem Pinguin und einem Tapir, sondern auch in der Gestaltung der Räume. Meschenmoser zeichnet sie fern von der Uniformität großer Möbelketten und unterstreicht damit die Individualität ihrer Bewohner. Mit Bleistift und Buntstift erzählt er diese Geschichte über Anderssein, Toleranz und Freundschaft.

Sebastian Meschenmoser,

geboren 1980 in Frankfurt/Main, studierte freie bildende Kunst in Mainz, lebt und arbeitet in Berlin. Sein Buch „Herr Eichhorn und der Mond“ wurde 2007 für den Deutschen Jugendliteraturpreis nominiert.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Ab vier bis fünf Jahre, Thema und Buch lassen sich in fast allen Altersstufen einsetzen.

Idealer Zeitrahmen: 45 Minuten.

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Die Gefühle und Stimmungen der Protagonisten spiegeln sich in kleinen Nuancen in den Zeichnungen, die zur Empathie einladen. Bei der Bilderbuchvorstellung sollte man darauf achten, dass die Kinder guten Blick auf die filigrane Mimik haben.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Beamer, Laptop

Material

Bilderbuchkino, Klopapierrollen (wenn möglich, in unterschiedlichen Farben) – Anzahl je nach Anzahl der Gruppen, Flipchart

Ablauf

Einstieg

Gemeinsam wird überlegt: „Was ist Ordnung, was ist Unordnung oder Chaos?“ Am Flipchart werden passende Wörter gesammelt und notiert.

Gruppenarbeit

Durch Abzählen werden die Kinder in vier Gruppen unterteilt: TA – PIR – GOR – DON. Jeweils die TAs, die PIRs, die GORs und die DONs finden sich zu einer Gruppe zusammen.

Aufgabe

Die TAs und die PIRs sollen Chaos stiften, die GORs und DONs Ordnung. Jede Gruppe erhält dazu eine Rolle Klopapier. Das Material darf auseinander genommen, gefaltet, gerissen, drapiert werden. Hilfsmittel wie Gegenstände oder Menschen sind erlaubt. Ideal ist es, gerade in der Umsetzung mit kleineren Kindern, wenn die „Skulpturen“ danach noch eine Weile erhalten werden können.

Bei der Präsentation moderiert die Spielleiterin. Die Gruppen zeigen der Reihe nach ihre Ergebnisse und halten einen Kurzvortrag über die Vorteile der Ordnung bzw. des Chaos.



Beispiel aus dem Seminar:
Arbeitsergebnisse: Ordnung (li.) und
Chaos (re.)

Im Anschluss wird das Buch als Bilderbuchkino gezeigt. Sowohl der Streit (Tapir und Pinguin schreien sich an) als auch die Schwarz-Weiß-Folge danach (Tapir und Pinguin sind traurig) werden von den Kindern beim Betrachten spontan intoniert. Die TAs und PIRs machen die Geräusche des Tapirs, die anderen die des Pinguins. „Wie klingt ein Tapir, wenn er wütend ist? Wie ein Pinguin, der seinen Freund verlässt?“ Die Spielleiterin dirigiert die Geräusche, lässt sie sich abwechseln und mischen, die entstehende Geräuschkulisse, das tierische Stimmenkonzert, begleitet die Stimmung der Bilder und fördert das genaue Betrachten und immer wieder Hingucken.

Variante: Zeichen-Dialog

Analog zum Zeichen-Dialog zu „Kritzl & Klecks“ (siehe entsprechendes Konzept) erhalten immer zwei Kinder die Kopie eines der Zimmer aus dem Buch. Stumm und durch eine Sanduhr getaktet zeichnen sie abwechselnd in die Kopie. Einer soll Ordnung im Bild schaffen, der andere Unordnung.

Coco und das Kleine Schwarze

Nominierung in der Sparte Bilderbuch



Annemarie van Haeringen (Text, Illustration)

Marianne Holberg (Übersetzung)

Coco und das Kleine Schwarze

Aus dem Niederländischen von Marianne Holberg

Verlag Freies Geistesleben

ISBN: 978-3-7725-2883-5

€ 14,90 (D), € 15,40 (A), sFr 20,90

Ab 5

Coco Chanel hat es gewagt, gegen den Strom zu schwimmen. Ihre betont schlichten Modeschöpfungen haben das Leben der Frauen revolutioniert, und ihnen „Beinfreiheit“ verschafft. Aber bis zu Cocos Durchbruch war es ein steiniger Weg, den dieses Bilderbuch mit Schwung nachzeichnet.

Jurybegründung

„Zerbrechlich wie eine Eierschale“ ist die kleine Coco und filigran mit zarten Tuschestrichen sind auch die Illustrationen, mit denen die Geschichte der Modeschöpferin Coco Chanel erzählt wird. Sie wächst in einem Waisenhaus auf und fällt schon früh durch ihre besondere Nähkunst auf. In überaus pointierten Bildern, die sich an den grafischen Stil von Modezeichnungen anlehnen, spielt Annemarie van Haeringen vor allem mit Formen und Perspektiven. Inhaltlich beschränkt sich das Buch aber nicht auf den biografischen Aspekt, sondern gibt das Beispiel eines unkonventionellen Mädchens, das überkommene Traditionen überwindet und deren Mode eine emanzipatorische Kraft entfaltet. In dieser thematischen Ausweitung und mit der originellen Ausgestaltung ist die Figur der Coco Chanel auch Kindern zugänglich. Sprachlich überzeugt dieses ausgefallene Bilderbuch mit seiner lebendigen, oft wörtlichen Erzählweise ebenso wie durch seine durchdachte Gestaltung: Der Schnittmusterbogen im Vorsatz wird im Nachsatz des Buches zum Kleinen Schwarzen.

Annemarie van Haeringen,

geboren 1959, ist eine vielfach ausgezeichnete niederländische Kinderbuchillustratorin. Sie lebt und arbeitet in Amsterdam / Niederlande.

Marianne Holberg,

geboren 1939, studierte Germanistik und Geschichte. Anschließend war sie Lehrerin an Schulen in Deutschland, Österreich und in den Niederlanden. Seit 20 Jahren ist sie freie literarische Übersetzerin. Sie lebt in Berlin.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Ab fünf Jahre, ideal für zweites bis viertes Schuljahr. Das Thema und das Buch lassen sich in fast allen Altersstufen einsetzen.

Idealer Zeitrahmen: 45 Minuten für einen Modeentwurf und das Kennenlernen des Buches. Der Titel ist sehr geeignet, um sich auch über einen längeren Zeitraum mit den Themen Mode als Ausdruck ihrer Zeit und von Individualität auseinanderzusetzen.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Pinnwände o.ä., Arbeitstische

Material

Blanko-Postkarten (bei jüngeren Kindern eher größeres Format), Stoff- und Papierreste, Transparentpapier, Aquarellfarben, Bleistifte, Fineliner, Tusche, Pinsel, Aufgaben-Aufsteller (s. Download), vergrößerte Kopie der Doppelseite mit den verschiedenen Modellen des Kleinen Schwarzen, Kopie der Doppelseite mit den Hut-Modellen (jeweils laminiert)

Ablauf

Einstieg

Das Bilderbuch wird vorgestellt bzw. von den Kindern in der Gruppe selbst erlesen und entdeckt.

Gruppenarbeit

Nach der Methode „Skelettieren“ zeichnen die Kindern eine ausgewählte Figur (s. Doppelseite im Buch zum Kleinen Schwarzen) und bauen diese dann wieder auf mit einem Kleid, das zu unserer Zeit passt. Dazu pausen sie noch einen Hut ab und gestalten diesen ebenfalls aus. Das so entstandene „Modell“ schneiden sie aus, kleben es auf eine Postkarte und geben dem Modell einen sprechenden Namen. Als Material stehen sowohl Farben in Form von Buntstiften, Aquarellstiften und Tusche zur Verfügung als auch Collagematerial wie Stoff, Buntpapier, Federn, Rüschen, Seidenpapier, Bänder etc.

Aufgabe

„Coco“ – Das Kleid der Zeit und der Hut, der zu mir passt

1. Betrachte gemeinsam mit den anderen das Bilderbuch „Coco und das kleine Schwarze“. Es ist ein Auszug aus dem Leben der berühmten Mode-Schöpferin Coco Chanel.
2. Such dir vom Bild ein kleines Schwarzes aus und SKELETTIERE es auf Transparentpapier (s. Anleitung von Peter Jenny).
3. Um deine Skizzen-Figur herum entwirfst du ein Kleid, eine Hose, Mantel, Schuhe ... Was du willst! Nimm Aquarell-Stifte oder Tusche. So baust du das Skelett wieder auf.
4. Das I-Tüpfelchen ist der Hut. Nutze einen Coco-Hut als Schablone für deine Figur und setze dann mit dem Collage-Material Akzente.
5. Schneide deinen fertigen Mode-Entwurf aus und klebe ihn auf eine Postkarte. Wie heißt dein Modell? Gib ihm einen Titel.

Mode-Präsentation

Die fertigen Modelle lassen sich sehr gut in einer kleinen Ausstellung präsentieren. In der Gruppe, vor den Eltern oder auf Sommerfesten und bei ähnlichen Ereignissen.



Fotos © AKJ

Beispiel aus dem Seminar: Arbeitsstation (li.) und Arbeitsergebnisse (re.) zu „Coco und das Kleine Schwarze“

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps:

Um das Spektrum für die Jungen zu erweitern, sollte man zum Skelettieren Seiten aus Magazinen und Zeitschriften dazu nehmen, die auch männliche Figuren darstellen. Das Thema lässt sich vor allem mit älteren Klassen vertiefen: Mode in ihrer Zeit, Mode als Ausdruck von Individualität oder Zugehörigkeit zu einer Gruppe.

Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen:

Jenny, Peter: *Notizen zum figürlichen Zeichnen, 22 Übungen zur archetypischen Darstellung des Menschen*. Mainz: Verlag Herman Schmidt 2001 (Übung Skelettieren: S. 86-89)

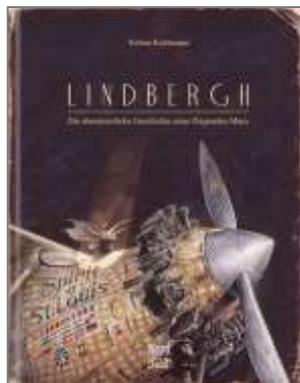
Chanel, Coco / Morand, Paul: *Die Kunst, Chanel zu sein. Coco Chanel erzählt ihr Leben. Aufgezeichnet von Paul Morand*. München: SchirmerGraf Verlag 2009

Dokumentarfilm:

Chanel – A Film by Eila Hershon and Roberta Guerra. RM ARTS 1986, licensed by ARTHAUS MUSIK GMBH

Lindbergh. Die abenteuerliche Geschichte einer fliegenden Maus

Nominierung in der Sparte Bilderbuch



Torben Kuhlmann (Text, Illustration)

Lindbergh

Die abenteuerliche Geschichte einer fliegenden Maus

NordSüd Verlag

ISBN: 978-3-314-10210-3

€ 17,95 (D), € 18,50 (A), sFr 25,90

Ab 5

Fliegen ist seit jeher ein Menschheitstraum. Torben Kuhlmanns opulent illustriertes Bilderbuch erzählt indes von der Sehnsucht einer Maus, den Ozean zu überqueren. Nach einer Phase des Experimentierens, Konstruierens und Scheiterns gelingt das kühne Unterfangen – und hat Auswirkungen auf die Geschichte der „menschlichen“ Luftfahrt.

Jurybegründung

Lindbergh ist keine der niedlichen, süßen Bilderbuchmäuse, Lindbergh ist schlau, mutig und vor allem emsig. Durch nichts lässt er sich von seinem Vorhaben abbringen, den Atlantik mit einer Flugmaschine zu überqueren. Torben Kuhlmann öffnet mit diesem Bilderbuch, mit dem er sein Studium an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg abgeschlossen hat, den Raum für viele Themen: die Auswanderung nach Amerika, den Traum vom Fliegen, die Faszination der Technik, die Beharrlichkeit, sich nicht unterkriegen zu lassen. Dabei belässt Kuhlmann seine Geschichte nicht im luftleeren Raum, sondern verortet sie in Hamburg Anfang des 20. Jahrhunderts. Ein großer Reiz des Buches geht von dieser Authentizität, den realistischen Stadtdarstellungen und der nostalgischen Patina der Illustrationen aus. Jede Seite ist anders aufgebaut, mal in der Draufsicht, mal in der Untersicht und oft lebt die Darstellung von der Übermacht der Menge, der sich die kleine Maus gegenüberstellt. Eine kurze Geschichte der Luftfahrt schließt das Buch ab, das an die Grenzen der Sparten Sach- und Kinderbuch stößt.

Torben Kuhlmann,

geboren 1982 in Sulingen, studierte an der HAW Hamburg, mit Schwerpunkt Buchillustration.

Idee für kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Ab acht Jahre, ideal für das dritte bis fünfte Schuljahr.

Idealer Zeitrahmen: Mindestens eine Doppelstunde. Es bietet sich aber auch ein Projekt über mehrere Tage an.

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Das Bilderbuch arbeitet in seiner Dramaturgie mit filmischen Erzählweisen und ist von daher ideal, um sich diese Bildsprache bewusst zu machen und für die aktive Gestaltung zu nutzen.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Beamer, Laptop

Material

Kopien der Bildsequenz von der Vorbereitung bis zum gelingenden Start, dieselbe Bildsequenz als PowerPoint, Material wie Orff-Instrumente o.ä. zum Geräusche machen

Ablauf

Einstieg

Der Anfang der Geschichte wird vorgelesen (ohne die Bilder zu zeigen, evtl. in gekürzter Fassung, je nach Alter der Kinder), bis zu der Szene, in der Lindbergh sich zu seinem zweiten Flugversuch aufmacht (Die Maus zieht das Flugzeug hinter sich her: „An einem nebligen Regentag...“ bis hin zur Maus im Flugzeug mit Blick auf die Karte und Sicht auf den Ozean, Doppelseite ohne Text).

Abbildungen © NordSüd



Abbildungen aus „Lindbergh“: Erstes und letzte Seite der bearbeiteten Bildsequenz

Kleingruppen-Arbeit

Jede Gruppe erhält die Bildsequenz von dem gelungenen Flugstart (ab dem Ziehen des Flugzeuges durch den Regen bis Ozean-Panorama nach der gelungenen Flucht vor den Eulen). Die Aufgabe besteht darin, diese Bildfolge als Filmszene zu vertonen.

Eine Gruppe erzählt die Geschichte, wie sie weitergeht. Sie übernehmen die Rolle des Erzählers/Sprechers.

Eine andere Gruppe erhält die Aufgabe, die Stimmen zu erfinden: „Was sagen die Eulen? Was geben die Eulen für Laute von sich? Was denkt die Maus?“

Die dritte Gruppe entwickelt die Geräusche des Films, das Motorengeheul, den Regen, das Geräusch des Uhrwerks usw.

Hat man mehr als drei Gruppen, werden die Aufgaben doppelt besetzt. Es macht besonders viel Spaß, verschiedene Vertonungen zu den gleichen Bildern zu hören. Die Szene wird jeweils über Beamer gezeigt, die verschiedenen Gruppen inszenieren die Geräuschkulisse und den Ton.

Präsentation

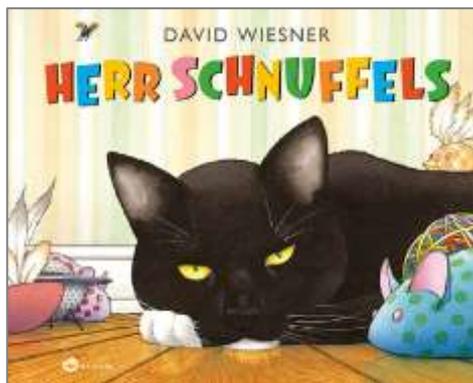
Die vertonte Filmszene eignet sich sehr gut für Präsentationen auch in größerem Rahmen wie Elternabende und Schulfeste.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps:

Ebenso wichtig wie die Phase der Erarbeitung ist die Phase des Probens. Die Ergebnisse der verschiedenen Gruppen müssen zusammen gebracht werden, das braucht manchmal etwas Geduld. Hilfreich vorab sind Sensibilisierungsübungen für das Timing. Es empfiehlt sich zum Beispiel Filmszenen bewusst im Hinblick auf die Tonspur anzusehen (wie z.B. Szenen aus bekannten Pixar-Produktionen). Die Kinder entdecken dann oft sehr schnell, dass z.B. gerade auch Pausen, Momente der Stille, den Witz ausmachen.

Herr Schnuffels

Nominierung in der Sparte Bilderbuch



David Wiesner (Text, Illustration)

Paula Hagemeyer (Übersetzung)

Herr Schnuffels

Aus dem Englischen von Paula Hagemeyer

Aladin Verlag

ISBN: 978-3-8489-0066-4

€ 16,90 (D), € 17,40 (A), sFr 25,90

Ab 5

Aliens landen auf der Erde. Plötzlich werden sie angegriffen und ihr Raumschiff wird zerstört. Nur mit Hilfe einheimischer Kreaturen und einem ausgeklügelten Plan können sie den Angreifer austricksen.

Der Clou dieses Sciencefiction-Bilderbuchs: Der Feind ist der Kater Herr Schnuffels, dessen Besitzer wohl nie von der Invasion der kleinen grünen Männchen erfahren wird. Deren Helfer sind die Ameisen hinter der Heizungsverkleidung im Wohnzimmer ...

Jurybegründung

Kaum Text enthält dieses Bilderbuch, allein die Illustrationen erzählen die schräge Geschichte vom Raumschiff mit den kleinen grünen Männchen, das mitten im Wohnzimmer landet und die Ruhe des Katers Herr Schnuffels stört. Sciencefiction in Bilderbuchform, die augenzwinkernd mit dem Genre spielt. Die fiktionale Handlung kontrastiert den realistischen Stil der bildlichen Darstellung. Alles ergibt einen Sinn und ist durchdacht – von der Geheimsprache, in der sich die Außerirdischen unterhalten bis hin zu Bezügen in der Kunstgeschichte wie der Hieroglyphenschrift und der Höhlenmalerei. Mit dieser Gestaltung lässt der Autor der Phantasie des Betrachters viel Raum für eigene Geschichten. Durch seine konsequente Aufteilung in Panels ist das Bilderbuch ein Vorläufer für Graphic Novels und kann so an die Rezeption dieser grafischen Art des Erzählens heranführen.

David Wiesner,

geboren 1956 in Bridgewater, New Jersey / USA, studierte an der Rhode Island School of Design und veröffentlichte 1979 sein erstes Buch. Er wurde bereits dreimal mit der Caldecott Medal ausgezeichnet. David Wiesner lebt mit seiner Familie bei Philadelphia.

Paula Hagemeyer,

geboren 1984 in Westfalen, studierte Literaturwissenschaft und Geschichte in Bonn und St. Andrews / Großbritannien. Heute lebt und arbeitet sie in der Nähe vom Bodensee.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Ab acht Jahre, ideal für das dritte bis fünfte Schuljahr.

Idealer Zeitrahmen: Eine Doppelstunde.

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Das Bilderbuch erzählt in der Struktur der klassischen phantastischen Erzählung. In die vertraute Realität, hier eines Wohnzimmer-Katers, bricht ein hyperreales, phantastisches Phänomen. Der besondere Witz des Buches besteht darin, dass der Einbruch dieser neuen, anderen Welt – die der Aliens – den Betrachter mit den Welten bekannt macht, die es in seinem Wohnzimmer auch noch gibt, zum Beispiel das Reich der Ameisen. Im Buch gibt es nur eine Spezies, die sich dessen überhaupt nicht bewusst ist: den Menschen.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Kamishibai (Wechselrahmen aus Holz für die Bildpräsentation, mindestens DIN-A-3)

Material

Laminierte Kopien von Sequenzen aus dem Kater-Leben und Sequenzen von der Ankunft der Aliens – so kopiert, dass die jeweils andere Welt noch nicht sichtbar wird.

Ablauf

Einstieg

„Was ist der Unterschied zwischen Tiergeschichten und Alien-Geschichten?“ Nach einer kurzen Diskussion unterteilen sich die Kinder in Gruppen und suchen sich aus, welche der beiden Geschichten-Arten sie lieber erzählen möchten.

Gruppenarbeit

Die Kinder werden in Dreier- bis Fünfergruppen aufgeteilt. Die eine Hälfte erhält Bilder zum Alltag des Katers, die andere Bilder zum Tun der Aliens. Die Aufgabe besteht darin, zu den Bildern eine Geschichte zu erzählen. Die Kinder bestimmen vorab die Perspektive (Ich- oder Wir-Perspektive oder aus der Perspektive eines überschauenden Erzählers usw.).

Präsentation und Bilderbuchbetrachtung

Nach der Präsentation am Kamishibai versuchen die Teilnehmer/innen die Erlebnisse der Aliens auf der einen und des Katers auf der anderen Seite zusammenzuführen.

Frage an alle: „Wie passen diese beiden Geschichten zusammen?“

Zum Abschluss wird das Ende der Geschichte gemeinsam betrachtet.

Abbildungen © Aladin



Abbildungen aus „Herr Schnuffels“: Die Gruppen erzählen die Geschichte zunächst getrennt, nur als Tier- oder als Aliengeschichte

Variante: Übersetzer-Spiel

Material

Kopien der Sprechblasen in ausreichender Größe, Mikrofon-Imitat

Ablauf

Die Kinder werden in Dreiergruppen unterteilt. In einer Gruppe sind immer ein Übersetzer, ein Alien und ein Reporter. Zusammen erhalten sie folgende Aufgaben:

1. Überlegt euch Fragen an einen Alien.
2. Studiert die zugehörigen Gesten/Mimik der Aliens zu den Sprechblasen.
3. Probt folgende Szene:

Ein Alien ist auf der Erde gelandet. Einem Forscher ist es gelungen, die Sprache der Außerirdischen zu entschlüsseln. Die beiden werden in ein Fernseh-Studio gebeten und von einem Reporter interviewt. Dieser stellt eine Frage, der Alien hält eine passende Sprechblase hoch und untermalt diese mit Gestik und Mimik, der Übersetzer „übersetzt“. Dabei sprechen sich die Kinder nicht ab. Der Übersetzer improvisiert frei.

TIPP: Je genauer der Alien sich das Gesagte „sinnvoll“ vorstellt, desto besser lässt es sich übersetzen. Manchmal braucht es ein wenig Zeit, bis sich die Kinder in das „Übersetzen“ hinein gedacht haben.

Und dann platzt der Kopf

Nominierung in der Sparte Sachbuch



Christina Röckl (Text, Illustration)

Und dann platzt der Kopf

Kunstanstifter

ISBN: 978-3-942795-19-7

€ 26,50 (D), € 27,30 (A), sFr 36,90

72 Seiten

Ab 5

Was ist das eigentlich, die Seele? Christina Röckl ging dieser Frage zusammen mit Kindergarten- und Grundschul-Kindern nach und bebildert deren Antworten mit großformatigen, düsteren Illustrationen. Eine Art Anti-Sachbuch zu einem Thema, zu dem es nur persönliche Vorstellungen und keine definitiven Antworten gibt.

Jurybegründung

Wie kann man die Seele erfassen? Sicher ist es schwierig, sich einem so komplexen und vielschichtigen Konzept im Stil herkömmlicher Sachbücher zu widmen. Christina Röckl hat einen originellen und innovativen Zugang zu diesem philosophischen Thema gewählt, indem sie Aussagen von Kindern über die Seele in bildgewaltige Illustrationen übersetzt und dabei Elemente von Kinderzeichnungen aufgreift. Wissen wird hier nicht durch Fakten vermittelt, sondern durch eine sinnliche Annäherung, die dem Gegenstand des Buchs in der „Darstellung des Nichtdarstellbaren“ angemessen ist. Mit ihren expressiven Illustrationen, die sich nachhaltig im Gedächtnis des Betrachters verankern, regt die Künstlerin zum Phantasieren und Reflektieren über die Seele an. „Und dann platzt der Kopf“ ist ein ungewöhnliches, vielleicht sogar verstörendes Sachbuch, das die Grenzen des Genres erweitert und zur Auseinandersetzung mit der Form auffordert, in der Informationen vermittelt werden können.

Christina Röckl,

geboren im Vogtland, schloss ihr Studium der Illustration an der Kunsthochschule Burg Giebichenstein in Halle mit „Und dann platzt der Kopf“ ab. Sie lebt und arbeitet in Leipzig.

Idee für kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Ab acht Jahre, auch früher möglich, wenn man das Schreiben durch Diktieren ersetzt und zum Vorlesen ältere Kinder oder Erzieher/innen als Lesepaten einsetzt.
Idealer Zeitrahmen: Ein Vor- oder Nachmittag, eignet sich auch als längeres Projekt.

Angabe zur Entstehung

„Christina ist eine junge Leipziger Illustratorin und Künstlerin. Sie ist in Kindergärten und Schulen gegangen und hat die Kinder gefragt ‚Was ist für euch Seele?‘ Und die Kinder haben aberwitzige Antworten gegeben. Es war sehr, sehr erbauend für sie. Und sie hat aus diesen Antworten versucht, kleine Kunstwerke/Illustrationen anzufertigen; eben diese, den Seelenbegriff malerisch darzustellen. Und das ist wahnsinnig eingeschlagen, das Buch. Es ist für Erwachsene wie für Kinder gleichermaßen schön.“ *Susanne Thierfelder, Verlegerin kunstanstifter Verlag*

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Zwei Kartons, Kisten, Ablagekörbe o.ä. als Poststationen, Pinnwand oder großen Tisch, Flipchart oder Tafel

Material

Jeweils 15 Bild- und Text-Zitate als Vorlagen, am besten laminiert in DIN-A-5-Format (Text-Zitate s. Download-Material, entsprechende Bild-Zitate aus dem Buch), Blätter in gleicher Größe (am besten etwas stärkere) auslegen, Stifte

Ablauf

Einstieg

„Was fällt euch ein, wenn Ihr das Wort Seele hört? Was könnte die Seele sein?“ Gemeinsam sammeln alle Begriffe oder Bilder zu dem Wort Seele. Bei Kindern, die noch nicht lesen können, schreibt man den Begriff an und überlegt ein Zeichen/Bild dazu.

Überleitung: „Für jeden Menschen ist die Seele ein bisschen etwas anderes und zeigt sich für jeden auch etwas anders. Eine Künstlerin hat erst gesammelt, was für Kinder die Seele bedeutet und dann viele Bilder dazu erfunden. Wir fügen unsere Ideen und Vorstellungen hinzu.“

Text-Bild-Dialog per Post: Der Seele auf der Spur

In den gegenüberliegenden Ecken gibt es je eine Poststation (Ablagekorb): eine Station mit Bildzitate aus dem Buch, eine mit den Seele-Sätzen. Die eine Hälfte der Gruppe zieht Text-Zitate, die andere Bild-Zitate. Dazu machen sie (evtl. auch in Zweier oder Dreiergruppen) dann jeweils ein Bild (zu dem Text) oder einen Text (zu einem Bild), vorgegebenes Thema ist SEELE. Die Vorlage wird dann an eine Pinnwand gehängt, das selbst gestaltete Bilder oder der Text werden zu der entsprechenden Post-Station gebracht und dort gegen eine neue Vorlage getauscht usw.

Ausstellung

Zum Schluss werden alle Ergebnisse betrachtet und zu Assoziationsketten, Paarungen und Clustern sortiert. Eine Ausstellung entsteht, die das Spektrum der mögliche Antworten auf die Frage nach der Seele offenbaren und die eigene Sicht als Teil des Ganzen einbindet.



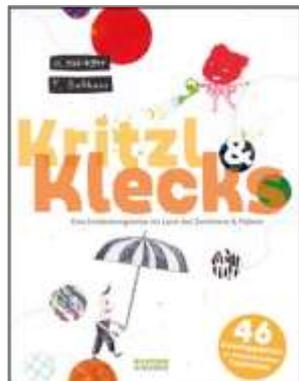
Beispiel aus dem Seminar: Poststation (li.) und Ergebnispräsentation (re.) „Und dann platzt der Koof“

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps:

Der Text-Bild-Dialog ist eine Methode, um sich einem schwierigen, wenig greifbaren, philosophischen Thema anzunähern, entwickelt von Tanja Schmidt und Katja Eder.

Kritzl & Klecks. Eine Entdeckungsreise ins Land des Zeichnens und Malens

Nominierung in der Sparte Sachbuch



Verena Ballhaus (Text, Illustration)

Renate Habinger (Text, Illustration)

Kritzl & Klecks

Eine Entdeckungsreise ins Land des Zeichnens & Malens

Nilpferd in Residenz

ISBN: 978-3-7017-2128-3

€ 24,90 (D), € 24,90 (A), sFr 34,60

96 Seiten

Ab 6

In diesem Kunstbuch präsentieren die Illustratorinnen Verena Ballhaus und Renate Habinger ihre ungleichen Stile. Hinter jeder Doppelseite versteckt sich eine Seite zum Aufklappen, die verrät, wie die Bilder entstanden sind und die Lust macht, selbst den Pinsel zu schwingen.

Jurybegründung

Herr Kritzl ist aus vielen Strichen gezeichnet, Frau Klecks flächig gemalt. Schon der Titel dieses Sachbuchs ist Programm: nämlich die Vermittlung verschiedener künstlerischer Techniken. Das aufwändig gestaltete Kunstbuch präsentiert sich in einem ästhetisch ansprechenden Layout und bietet auf jeder seiner 46 Aufschlagseiten immer neue Überraschungen. In locker geschriebenen Texten und einer witzigen Geschichte erklären die Autorinnen fundiert, wie man Gras mit Pinsel oder Feder zeichnen kann, wie Bilder sich mit Spaghetti formen lassen und wie Negativ-Positiv-Bilder hergestellt werden. „Fingerfinken“ und „das Bunt“ begegnen einem auf dieser so unterhaltsamen wie informativen Entdeckungsreise in das Land des Zeichnens und Malens. Das Buch regt dazu an, die unterschiedlichen künstlerischen Techniken auch selbst auszuprobieren.

Verena Ballhaus,

geboren 1951, arbeitete nach ihrem Kunststudium in München zunächst als Bühnenbildnerin. Später begann sie, Bilder- und Kinderbücher zu illustrieren. Sie lebt in München.

Renate Habinger,

geboren 1957, machte eine Ausbildung zur Grafik-Designerin in Wien / Österreich. Seit 1975 ist sie als freischaffende Illustratorin und Grafikerin tätig und hat zahlreiche Bücher für Kinder und Erwachsene veröffentlicht.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Ab fünf Jahre, ideal für das zweite bis vierte Schuljahr, Thema und Buch lassen sich in fast allen Altersstufen einsetzen.

Idealer Zeitrahmen: Ein bis zwei Stunden, auch geeignet für ein Projekt über mehrere Tage.

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Das Bilder-Sachbuch eignet sich hervorragend, um bereits Kita-Kindern strukturelle und ästhetische Vorgaben, im Sinne von Impulsen zu geben. Durch das Nachvollziehen des Vorgehens der beiden Künstlerinnen in der kreativen Umsetzung entdecken die Kinder die ästhetischen Besonderheiten des Buches in der sich anschließenden Betrachtung.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Pinnwände o.ä., Arbeitstische, nach Möglichkeit Zweiergruppen (immer zwei Kinder sitzen sich gegenüber, die Spielleiterin stoppt zentral die Zeit und gibt das Signal zum Wechsel)

Material

Material: DIN-A-3 Papier (immer vier – oder zwei – arbeiten an einem Blatt), Pinsel, Schwämme u.a. Utensilien zum Klecksen, Malkasten, Fineliner, Bleistifte und andere Utensilien zum Kratzen, Wachsmaler mit Kratzer, Situationskarten (Wetter, Mahlzeit, Garten, Spaziergang, Theater, Nachtruhe, Einladung), Stoppuhren, Aufgaben-Aufsteller, Buch „Kirtzl & Klecks“ unter einem Tuch an jeder Arbeitsstation

Ablauf

Einstieg

Gemeinsam mit allen Kindern wird auf einem großen Blatt ausprobiert und diskutiert, was Klecksen und was Kritzeln ist und mit welchen Materialien man das eine oder andere am besten umsetzen kann.

Gruppenarbeit

Immer zwei Kinder sitzen sich gegenüber, vor sich ein gemeinsames Blatt. Ihnen stehen verschiedene Instrumente zum Gestalten zur Verfügung wie z.B. Tusche, Wachsmalstifte, Kratzer, Schwämme, Stempel, Fingerfarben. Man kann das Material auch zentral anordnen und den Kindern nach dem Wechsel jeweils Zeit geben, sich einen Stift, einen Pinsel o.Ä. zu holen, bis die Zeit dann wieder gestoppt wird. Je jünger die Kinder, desto mehr Zeit benötigen sie, um sich zu sortieren.

Die Partner-Kinder malen und zeichnen einen Dialog ohne Worte nur mit Fineliner/Bleistift und Tusche: Abwechselnd zeichnen/malen sie auf einem Blatt Papier, der eine mit Stift „Kritzeln“ (Linien, feine Punkte), die andere mit „Klecksen“. Die Zeit ist jeweils durch eine Stoppuhr (max. 30 Sek.) festgelegt, der eine malt oder zeichnet, die andere stoppt die Zeit (alternativ: Zeit wird zentral gestoppt).

Als Impulsgeber dienen Situationskarten (bei Kindern, die noch nicht lesen können, werden sie vorgelesen oder als Bildkarten gestaltet). Wenn ein Kind keinen Einfall hat, was es malen soll, zieht es eine Karte (s. Download-Material).

Aufgabe

Wählt Stifte oder Pinsel zum Klecksen oder zum Kritzeln.

1. Ihr malt zusammen ein Bild, immer abwechselnd „kleckst“ einer, die andere „kritzelt“. Ihr sprecht euch nicht ab, sondern „unterhaltet“ euch nur über das gemeinsame Erstellen des Bildes.
2. Zieht dazu immer mal wieder eine Situationskarte.
3. Jede/r, die bzw. der malt, hat jeweils 30 Sekunden Zeit. Dann wird gewechselt.
4. Wenn euer Bild fertig ist, betrachtet gemeinsam das Buch unter dem Tuch.



Beispiel aus dem Seminar: Arbeitsstation (li.) und Ergebnis (re.) zu „Kritz & Klecks“

Begriffe für die Situationskarten

Arbeit
Theater
Frühstück
Nachtruhe
Mittagessen
Einladung
Garten
Schlechtes Wetter
Spaziergang
Schönes Wetter

Präsentation und Buchbetrachtung

Die entstandenen Bilder werden aufgehängt. Nicht nur die Kinder werden erstaunt sein, wie die Anmutung der Bilder den Illustrationen des Buches gleicht. Angeregt durch ihre eigenen Kritz- und Kleckserfahrungen achten die Kinder genau auf die Machart der Illustrationen.

**Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“
zu den nominierten Büchern des
Deutschen Jugendliteraturpreises 2015**



Workshop Bilderbuch: „Von fern und nah – Bildsprache und Sprachbilder“
Referentin: Katja Eder

Material zum Download

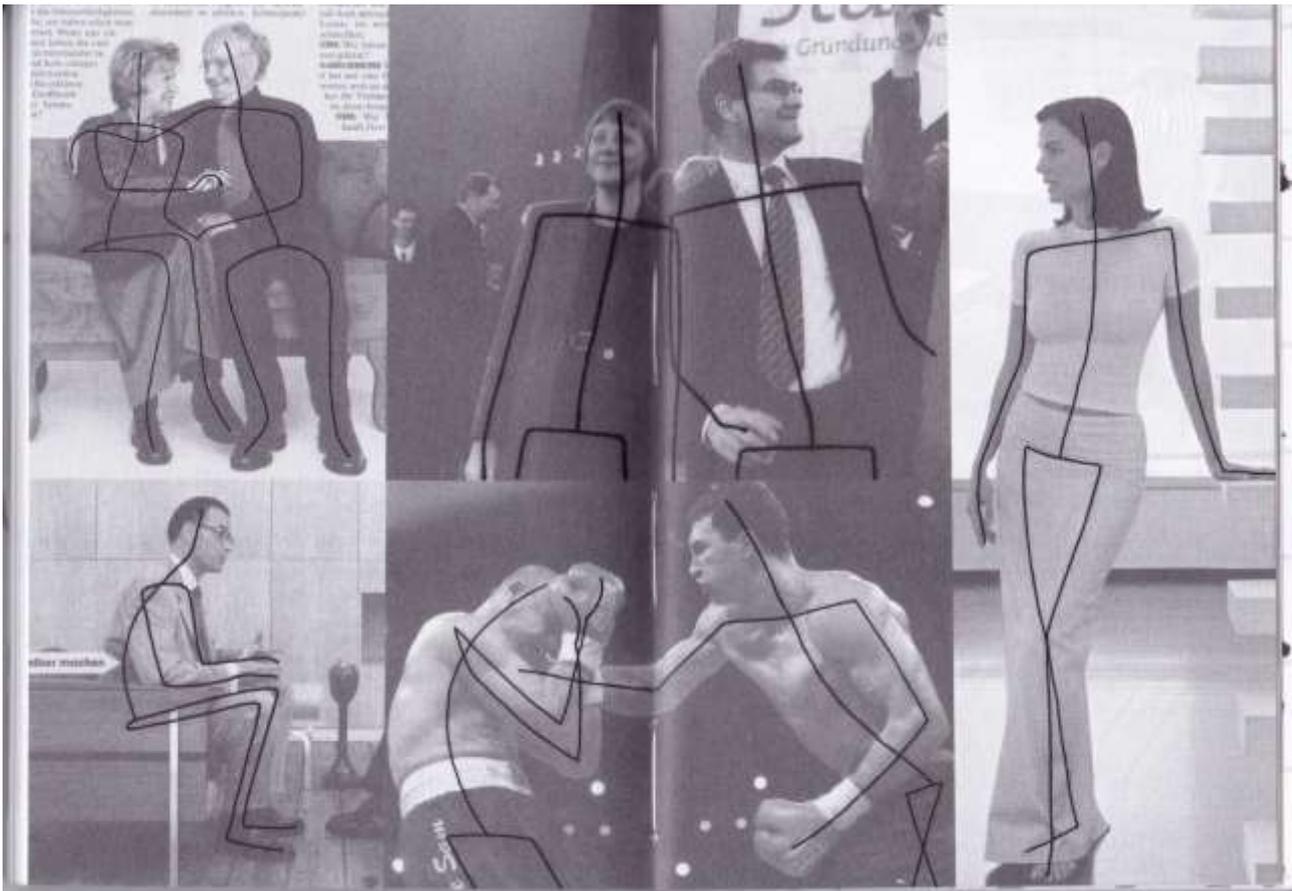
- „Coco und das Kleine Schwarze“ – Arbeitsblatt „Skelettieren“ nach Peter Jenny

10



Skelettieren

In Zeitschriften und Katalogen bieten sich unzählige Möglichkeiten an, um anatomische Studien zu betreiben. Versuchen Sie den Blick bis zum Knochenbau hineinzuverensenken. Suchen Sie nach den innersten Linien und zeichnen Sie die Linien dort ein, wo Sie glauben, dass sie hingehören. Figuren auf Transparentpapier gezeichnet, einmal vom fotografierten Umfeld befreit, verselbstständigen sich und bieten Möglichkeiten zu massstäblichen Veränderungen oder Anpassungen für Ihre eigenen Vorstellungen.



Aus: Jenny, Peter: *Notizen zum figürlichen Zeichnen, 22 Übungen zur archetypischen Darstellung des Menschen*. Mainz: Verlag Herman Schmidt 2001, S. 86-89.
ISBN: 978-3-87439-633-2

**Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“
zu den nominierten Büchern des
Deutschen Jugendliteraturpreises 2015**



Workshop Bilderbuch: „Von fern und nah – Bildsprache und Sprachbilder“

Referentin: Katja Eder

Material zum Download

- „Kritzl & Klecks“ – Kopiervorlage Situationskarten

Arbeit	Theater
Frühstück	Nachtruhe
Mittagessen	Einladung
Garten	Schlechtes Wetter
Spaziergang	Schönes Wetter

**Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“
zu den nominierten Büchern des
Deutschen Jugendliteraturpreises 2015**



Workshop Bilderbuch: „Von fern und nah – Bildsprache und Sprachbilder“
Referentin: Katja Eder

Material zum Download

- „Und dann platzt der Kopf“ – Kopiervorlage Textzitate

SEELE IST NE WOLKE.

SEELE LEBT IM MOND

SEELE LEBT BEI UNS.

SEELE SITZT UNTER DER HAUT.

SEELE IST EIN SKELETT.

SEELE IST WIE RAUCH.

**SEELE SITZT GANZ TIEF IM
HERZEN DRIN. ODER IM FUSS.**

**WENN MAN SICH AN HALS FASST
UND HÖHE TÖNE MACHT, DANN
KANN MAN SEINE SEELE SPÜREN.**

**DIE SEELE IST NE RIESENGROSSE
KAMERA UND NIMMT ALLES
MÖGLICHE UM UNS AUF.**

DIE SEELE SPIELT UNS.

**ENTWEDER KANN DIE SEELE EINE
ZWEITE HAUT IN UNS SEIN
ODER EINE ZEIT LANG ÜBER UNS.**

SEELE IST DIE WIRBELSÄULE.

SEELE IST DAS RÜCKGRAT.

**WENN MAN DEN RÖNTGENBLICK MACHT,
SIEHT MAN DIE SEELE ABER NICHT.**

**SEELE SITZT IM KOPF – GENAU AN DER
SEITE.**

**INSGESAMT IST DIE SEELE SO GROSS
WIE DIE AUGEN.**

**EIGENTLICH KÖNNTE SEELE ÜBERALL
SEIN.**

**ABENDS FLIEGT DIE SEELE AUS EINEM
RAUS UND DESHALB SCHLÄFT MAN
AUCH EIN. – MAN IST WIE TOT, STIRBT
ABER NICHT.**

DIE SEELE SITZT IM GANZEN KÖRPER.