

Praxisseminar „Preisverdächtig!“ zu den nominierten Büchern des Deutschen Jugendliteraturpreises 2017



Workshop Kinderbuch: „Leseinhalten auf der Spur – Büchervielfalt entdecken“

Referentin: Bettina Huhn

Bearbeitete Bücher

Aaron Blabey

Böse Jungs. Band 1

Aus dem Englischen von Lisa Engels

Baumhaus Verlag

Ab 6

Taran Bjørnstad (Text)

Christoffer Grav (Illustration)

Der Krokodildieb

Aus dem Norwegischen von Maike Dörries

Beltz & Gelberg

Ab 7

Ondřej Buddeus (Text)

David Böhlm (Illustration)

Kopf im Kopf

Aus dem Tschechischen von Doris Kouba

Karl Rauch Verlag

Ab 9

Jakob Wegelius

Sally Jones. Mord ohne Leiche

Aus dem Schwedischen

von Gabriele Haefs

Gerstenberg Verlag

Ab 9

Annette Herzog (Text)

Katrine Clante (Illustration)

Pssst!

Peter Hammer Verlag

Ab 11

Mario Fesler

Lizzy Carbon und der Club der Verlierer

Magellan Verlag

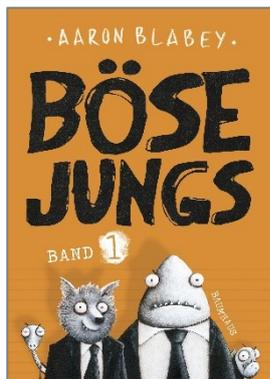
Ab 12

Material zum Download

- *Böse Jungs* – Kopiervorlagen Figuren und Steckbriefe
- *Der Krokodildieb* – Kopiervorlage Statement-Karten
- *Kopf im Kopf* – Kopiervorlage Quiz
- *Sally Jones* – Bildkarte
- *Sally Jones* – Geschichtenkartensatz
- *Pssst* – Kopiervorlage Liste
- *Lizzy Carbon* – Kopiervorlage „10 Aspekte“ und Herzzettel

Böse Jungs. Band 1

Nominierung in der Sparte Bilderbuch



Aaron Blabey

Böse Jungs. Band 1

Aus dem Englischen von Lisa Engels

Baumhaus Verlag

ISBN 9783833904233

10,00 € (D), 10,30 € (A)

Ab 6

Wolf, Schlange, Hai und Piranha haben die Festschreibung auf die Schurken-Rolle gründlich satt. Sie wollen ihr Image mit Heldentaten aufbessern und auch endlich einmal zu den Guten gehören. Herrlich komisch, grandiose Bilder, aber beim Leser bleibt eben doch eine kribbelnde Prise Restmisstrauen.

Jurybegründung

Der böse Wolf will nicht länger Angst und Schrecken verbreiten und wünscht sich einen Imagewechsel. Deshalb gründet er zusammen mit den gefährlichsten Schurken, Mr Piranha, Mr Shark und Mr Snake, eine Gruppe, in der sie gemeinsam lernen wollen, die Welt mit plötzlicher Güte und Freundlichkeit zu überraschen. Bald stellen sie fest, dass es nicht so einfach ist, sein altes Leben hinter sich zu lassen. Wer riesige scharfe Zähne hat, kann noch so sehr lächeln – sein Gegenüber wird doch nur die Zähne sehen. So geraten ihre gut gemeinten Rettungsaktionen aus den Fugen.

Aaron Blabey arbeitet in seinem Comicroman *Böse Jungs* mit wenig Text und sparsam gestalteten, aber dabei wirkungsvollen Schwarz-Weiß-Zeichnungen. Immer wieder bricht er die Erwartungshaltung – zunächst allein auf der Figurenebene, schließlich aber auch unter Einbeziehung und mit direkter Anrede der Leser. Wie in einem Filmskript arbeitet er mit unterschiedlichen Perspektiven, zoomt heran und lässt Szenen erstarren oder in plötzliche Bewegung geraten. Filmische Erzählkunst, das lustvolle Spiel mit klassischen Versatzstücken aus Märchen und Filmen und grandiose Komik zeichnen diese Graphic Novel aus, die von Lisa Engels treffend übersetzt wurde.

Aaron Blabey

wohnt mit seiner Frau und seinen beiden Söhnen in einer Stadt in den australischen Blue Mountains nahe Sydney, wo er seine Bücher schreibt und nebenbei seine geliebte Plattensammlung erweitert.

Lisa Engels,

geboren 1993, lebt in Köln und ist seit Januar 2016 im Kinder- und Jugendbuchlektorat von Boje, Baumhaus und One tätig. Sie studierte Medienwissenschaft und English Studies an der Universität Bonn.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Kinder ab der zweiten Klasse oder reine Jungengruppen

Idealer Zeitrahmen: 90 bis 180 Minuten

Ideale Teilnehmerzahl: 12 bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Die Anregungen zielen darauf ab, sich mit charakteristischen Zuschreibungen der Figuren auseinanderzusetzen, um den Humor und die der Geschichte innewohnende Ambivalenz zu erfassen.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Tische, Stühle, Flipchart, evtl. Stellwände oder Möglichkeit, etwas anzupinnen.

Zum sinnlichen Einstieg kann der Raum durch Aushänge von Fotos sowie Comicbildern aus dem Buch zu den vier Tieren Wolf, Hai, Piranha und Schlange gestaltet werden.

Material

grüne und rote Eddings, Kopien der Steckbriefe sowie der Gute-Jungs-Club-Mitgliedschaft (s. Download), DIN A4-Papier, Filzstifte, laminierte Bildkarten der Protagonisten (s. Download), Aushänge zu allen Tieren (Fotos, Zeitungsberichte, Lexikon-Einträge, etc.)

Ablauf

Einstieg

Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen geteilt. Eine Gruppe erhält ein Flipchartpapier und einen grünen Edding und soll alles sammeln und notieren, was ihr zu dem Begriff „gut“ einfällt, die andere Gruppe erhält ein Flipchartpapier und einen roten Edding und soll ein Brainstorming zu dem Begriff „böse“ durchführen. Die Gruppen tauschen sich über ihre Ergebnisse aus.

Die Bildkarten zu den Tieren Wolf, Piranha, Hai und Schlange werden gezeigt und gemeinsam wird überlegt, welche Zuschreibungen auf diese Tiere passen würden und warum ihnen diese Eigenschaften nachgesagt werden.

Gruppenarbeit 1

Die Teilnehmer werden in vier Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe zieht eines der vier Tiere und füllt einen Steckbrief zu ihm aus (s. Download). Dafür sollen sie aus ihrem Wissen aus Natur, Filmen, Büchern, Comics, Märchen etc. schöpfen, ggf. kann man hier die Aushänge noch mit einbeziehen. Die jeweiligen Steckbriefe werden vorgestellt und im Anschluss mit den Steckbriefen zu den jeweiligen Tieren aus dem Buch abgeglichen (S. 9, 21, 29, 37). Die Idee von Mr Wolf, einen Gute-Jungs-Club zu gründen, wird vorgestellt.

Gruppenarbeit 2

Die eigenen Steckbriefe werden nun an eine andere Gruppe weitergegeben. Die Gruppen entwickeln dazu jetzt eine positive Variante für die Mitgliedschaft im Gute-Jungs-Club (Vorlage s. Material). Die negativen Zuschreibungen sollen ins Positive umgewandelt werden, z.B. der Wolf wollte der Großmutter nur ins Bett helfen, die Piranhas wollten nur die Beine der Touristen von Hautschuppen befreien.

Präsentation

Der Spielleiter übernimmt die Moderation der Talkshow „Top oder Flop“ und lädt jeweils einen Vertreter der Gruppen zu einer Live-Show ein, um Werbung für den Gute-Jungs-Club zu machen. Dazu stellt er den einzelnen Gruppenvertretern Fragen zu den ausgefüllten Fragebögen und gibt ihnen die Chance, ihre positiven Anliegen vorzutragen.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Für jüngere Teilnehmer ist es hilfreich, wenn man erst einmal gemeinsam Ideen zu den jeweiligen Tieren sammelt, bevor die Kinder in Kleingruppen die Steckbriefe bzw. Mitgliedschaften ausfüllen.

Das Buch besticht durch seine einfach zu entschlüsselnden Comiczeichnungen und wenig Text. Die Geschichte kann schnell erfasst werden. Man kann den Kleingruppen auch Auszüge aus dem Buch zum vertiefenden Bearbeiten oder zur darstellerischen Umsetzung an die Hand geben.

Variante

Nachdem der Steckbrief in Kleingruppen erstellt wurde, könnte die nächste Gruppe auch erst mal eine Zeichnung zu dem jeweiligen Tier in der Variante „böse“ anfertigen. Dann werden diese Zeichnungen weitergegeben und dazu werden die Gute-Jungs-Mitgliedschaften ausgefüllt. Im Anschluss wird der ausgefüllte Mitgliedsbogen weitergegeben und dazu fertigt die nächste Gruppe eine Zeichnung des jeweiligen Tiers in der Variante „gut“ an. Auf diese Art und Weise fügt man den Comiczeichnungen des Buches eigene Zeichnungen hinzu und gibt dem künstlerisch-bildnerischen Gestalten Raum.

Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen

Aaron Blabey: *Böse Jungs – Mission Unmöglich: Band 2*. Aus dem Englischen von Lisa Engels. Baumhaus Verlag 2017 (Ab 6)

Oder auf Englisch:

Aaron Blabey: *The Bad Guys: Episode 1*. Scholastic Verlag 2015

Aaron Blabey : *The Bad Guys: Episode 2: Mission Unpluckable*. Scholastic Verlag 2016

Buchtrailer auf YouTube

The Bad Guys Episode One by Aaron Blabey

<https://www.youtube.com/watch?v=peZA-aFxMQU>

The Bad Guys Illustration

<https://www.youtube.com/watch?v=t1OZ2BJAxlC>

The Bad Guys Book Trailer (Scholastic India)

<https://www.youtube.com/watch?v=uqbUANlqXXE>

The Bad Guys Trailer (60 second version)

<https://www.youtube.com/watch?v=qWwd3Ltkli0>

Der Krokodildieb

Nominierung in der Sparte Kinderbuch



Taran Bjørnstad (Text)
Christoffer Grav (Illustration)
Der Krokodildieb
Aus dem Norwegischen von Maike Dörries
Beltz & Gelberg
ISBN 978-3-407-82109-6
12,95 € (D), 13,40 € (A)
Ab 7

Odd ist der „Loser“ in der Klasse. Bei einem Klassenausflug ins Aquarium will er es den anderen mal so richtig zeigen. Er wird zum Krokodildieb, aber die Situation entgleist ...

Jurybegründung

Der neunjährige Odd hat es nicht leicht, er hat Angst vor großen Hunden, wird in der Schule gehänselt, vom Lehrer ermahnt und weder seine Schwester noch seine Eltern nehmen ihn ernst. „Odd-Birnenkompott“ wird er gerufen, gemäß dem englischen „odd“, das sonderbar bedeutet. Als er mit der Klasse das Aquarium besucht, sieht er seine Chance: Endlich kann auch er zum Helden werden, wenn er das kleine Krokodil Zack klaut.

Die realistische Situation der Ausgrenzung erfährt dadurch eine absurde Wendung. Mit großem Gespür für skurrile Situationen schildert Taran Bjørnstad, wie der Junge das Tier im Schrank versteckt, ihm Futter besorgt und es dazu bringen muss, das Handy der Schwester wieder auszuspucken. Christoffer Grav knüpft in seinen in grau und grün gehaltenen Bildern an die Sehgewohnheiten von Comics an, macht in ausdrucksstarken Zeichnungen die Gefühle seines Protagonisten deutlich und gibt den Figuren Charakter. Die warmherzige Geschichte zeigt mit viel Augenzwinkern, wie aus einem Angsthasen ein mutiger Kerl wird. Eine kluge Gaunerkomödie, die in der Übersetzung von Maike Dörries spannend zu lesen und vorzulesen ist.

Taran Bjørnstad,

geboren 1966 in Norwegen, arbeitet und lebt mit ihrer Familie in England. Sie ist hauptberuflich Schriftstellerin und gibt Seminare und Workshops zum Kreativen Schreiben.

Christoffer Grav,

geboren 1983, studierte Grafikdesign in Oslo / Norwegen. Er illustriert Kinderbücher, hat eine Graphic Novel herausgegeben und arbeitet als Grafiker für Videospiele.

Maike Dörries,

geboren 1966 in Oldenburg, war nach dem Skandinavistikstudium Lektorin und arbeitet seit 1998 frei als Übersetzerin. Sie wurde 1996 mit dem Deutschen Jugendliteraturpreis ausgezeichnet.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Kinder ab sieben Jahren
Idealer Zeitrahmen: 90 Minuten oder als Leseprojekt
Ideale Teilnehmerzahl: 12 bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Die Kinder sollen sich durch die aufgeführten theatralen Impulse in die Hauptfigur einfühlen und ins Gespräch kommen.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Sitzkreis (mit oder ohne Stühle), ein Stuhl

Material

4 Kopien von Odd (Vorlage: Coverillustration, Krokodil im Rucksack abschneiden),
2 bis 4 Fühlkisten mit Gummikrokodilen oder „herausfordernden“ Objekten (z.B. Wolle, Slime, eine Klette), Statement-Karten (s. Download), DIN A4 Papier, Stifte

Ablauf

Einstieg



Beispiel aus dem Seminar: Dekoration an der Raumentür als Einstieg

Die Teilnehmer werden je nach Gruppengröße in zwei bis vier Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine Kopie von Odd. Die Gruppen sollen eine Charakteristik zu ihm anfertigen. Die einzelnen Ideen werden im Anschluss vorgestellt.

Gruppenarbeit

Die Gruppe wird geteilt. Die eine Hälfte wird gebeten, nach vorn zu kommen und sich in einem Halbkreis aufzustellen. Jeder erhält eine Statementkarte (negative Äußerungen). Auf einen Stuhl in der Mitte vor ihnen wird das Bild von Odd gestellt. Jeder soll nun seinen Satz in der entsprechenden Stimmung an Odd richten. Danach können alle wieder Platz nehmen. Die gesamte Gruppe überlegt: Wie geht es Odd? Wo lagen Übereinstimmungen mit den eigenen Ideen zu Odd? Warum ist die Situation für Odd so? Was kann Odd tun, um seine Situation zu verändern?

Danach ist die andere Hälfte der Teilnehmer dran. Auch hier erhält jeder eine Statementkarte (positive Äußerungen). Sie richten ihre Aussprüche an den imaginierten Odd. Danach setzen sie sich. Gemeinsam wird überlegt: Wie ist die Situation für Odd jetzt? Wie geht es ihm? Was könnte passiert sein?

Variante

Statt eines imaginären Odd kann auch ein Teilnehmer Odd spielen. Wichtig ist, dass es kein Teilnehmer ist, der in der Realität auch Anfeindungen ausgesetzt ist. Und er sollte durch die positiven Äußerungen wieder gestärkt aus der Situation herausgehen können.

Aufgabe

Odd war in den Augen seiner Mitschüler mutig, weil er sich getraut hat, das Krokodil Zack zu streicheln (S. 37). Eine Mutprobe kann also den Blick auf eine Person verändern. Es werden Fühlsäcke oder -kisten heringereicht, die etwas beinhalten, was sich merkwürdig anfühlt, (s. Material). Die Teilnehmer sollen ertasten, worum es sich handelt und beschreiben, wie sie sich dabei fühlen.

Lesestelle

Im Anschluss erzählt der Spielleiter, das Odd sich entschlossen hat, das Krokodil zu entführen, weil er der Ansicht war, dass sich niemand mehr trauen würde, ihn zu mobben, wenn er mit einem Krokodil an der Leine herumlaufen würde. Dann werden S. 76 bis 78 vorgelesen. Gemeinsam wird überlegt, wie es weitergehen kann.

Abschlussbild

Diese Überlegungen zum weiteren Verlauf der Geschichte sollen die Teilnehmer nun künstlerisch-bildnerisch festhalten. Jeder visualisiert seine Gedanken durch ein Bild. Mit den gemalten Bildern wird zum Abschluss eine Ausstellung veranstaltet.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

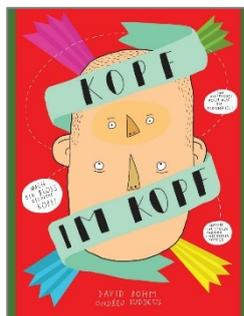
Durch die vorgestellten Ideen werden nur kleine Ausschnitte des Buches behandelt. Auf diese Art und Weise kann man Anreize schaffen, damit Kinder das Buch selbst lesen. Es bietet sich jedoch auch an, das Buch mit einer Klasse als Leseprojekt mit einem Lesetagebuch verknüpft zu bearbeiten, weil es viele unterschiedliche Ansatzmöglichkeiten für bildnerisch-künstlerische, literarische sowie darstellerische Methoden beinhaltet. Insbesondere die comicartigen Illustrationen ermöglichen einen weiteren Zugang zum Innenleben der Figur Odd, weil sich die Perspektive der Darstellung im Laufe der persönlichen Entwicklung, die Odd durchläuft, verändert.

Ergänzende Lese- und Medienempfehlung

Buchvorstellung: www.youtube.com/watch?v=YG-Fb2aSzws

Kopf im Kopf

Nominierung in der Sparte Sachbuch



Ondřej Buddeus (Text)

David Böhm (Illustration)

Kopf im Kopf

Aus dem Tschechischen von Doris Kouba

Karl Rauch Verlag

ISBN 978-3-7920-0367-1

25,00 € (D), 25,70 € (A)

Ab 9

Welch zentrale Rolle der Kopf in unserem Denken, Leben und in der Sprache spielt, zeigt diese künstlerische „Kopfopädie“.

Jurybegründung

Es gibt Situationen, in denen man sich „die Köpfe heiß reden“ kann. Manchmal ist es aber besser, einen „kühlen Kopf zu bewahren“, und es gibt Menschen, die nicht „auf den Kopf gefallen“ sind – dennoch können auch sie manchmal „ein Brett vor dem Kopf haben“. Es ist erstaunlich, in wie vielen Redewendungen der Kopf und die mit ihm verbundenen Sinnesorgane Nase, Mund und Ohren vorkommen. Der tschechische Autor Ondřej Buddeus nähert sich in seinem anregenden Sachbuch dem Thema Kopf auf unkonventionelle Weise. Aus dem Rahmen fällt auch die eigenwillige und abwechslungsreiche Gestaltung von David Böhm: Eine aufklappbare Seite mit einer Auswahl an Augen, Nasen, Mündern und Frisuren lässt den Leser in die Rolle eines Detektivs schlüpfen, der ein Phantombild rekonstruieren soll. Einige Seiten später wird eine scheinbar exakte Phantasie-Landkarte der Insel „Kopfland“ entworfen.

Doch damit ist nur ein Bruchteil der zahlreichen, ebenso witzigen wie inspirierenden Ideen beschrieben, neben denen der von Doris Kouba sorgfältig ins Deutsche übertragenen Band auch viele „seriöse“ Sachinformationen vermittelt.

Ondřej Buddeus,

geboren 1984, hat Skandinavistik und Translatologie (Deutsch) studiert. Er ist Schriftsteller, Übersetzer und Redakteur des tschechischen Magazins für Gegenwartslyrik *Psí víno*.

David Böhm

ist Absolvent der Akademie für Bildende Künste in Prag / Tschechien. Seine Arbeiten wurden bereits in Galerien in New York, Berlin, Kiew und anderen Städten ausgestellt.

Doris Kouba,

geboren 1974, arbeitet seit ihrem Studium an der Universität Hamburg als Übersetzerin aus dem Tschechischen, Slowakischen und Englischen. Sie lebt in Hamburg und Prag/Tschechien.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Kinder und Jugendliche ab 9 Jahren

Idealer Zeitrahmen: 90 Minuten oder als Projektwoche bzw. Langzeitprojekt

Ideale Teilnehmerzahl: 8 bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Der Reiz des Buches liegt u.a. in der Vielfalt und Unterschiedlichkeit der grafischen und illustratorischen Umsetzung der Thematik. Für die Fülle der thematischen Ansatzmöglichkeiten bietet sich deshalb eine umfassende Bearbeitung mit literarischen, darstellerischen sowie künstlerisch-bildnerischen Methoden an.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Stühle und Tische, Tafel oder Flipchart

Raumgestaltung mit Kopien und den Plakaten aus dem Buch sowie mit Sinnsprüchen als Einstimmung ins Thema

Material

DIN A3-Papier und DIN A4-Papier, Filzstifte, Kopien des Quiz (s. Download), Flipchart und Eddings oder Tafel und Kreide

Ablauf

Einstieg

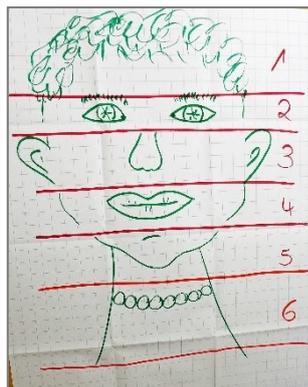
Die Teilnehmer werden in maximal vier Gruppen aufgeteilt und alle Gruppen erhalten die Aufgabe, innerhalb von drei Minuten alle Sinnsprüche oder zusammengesetzte Wörter zu dem Begriff „Kopf“ zu sammeln, die ihnen einfallen (z.B. kopflos, von Kopf bis Fuß auf Liebe eingestellt). Im Anschluss werden die Ergebnisse aller Gruppen gezählt und vorgelesen. Man kann die Sammlung auch erweitern zu „Augen, Nase, Mund, Ohren, Hals“. Entsprechende Sammlungen zu diesen Begriffen befinden sich auch an verschiedenen Stellen im Buch (Vorsatz, S. 15, 18/19, 22, 28).

Daran anknüpfend suchen die Teilnehmer sich einen Ausspruch aus und setzen diesen bildnerisch-künstlerisch um. Die Bilder werden dann in einer Ausstellung gezeigt.

Übergang mit Lesestelle: S. 11

Gruppenarbeit

Jede Gruppe erhält die Aufgabe Kopf-Knickbilder in sechs Schritten anzufertigen. Dazu erhält jeder Teilnehmer ein DIN A3-Blatt. Dann werden alle aufgefordert, den ersten Schritt zum Kopf zu malen. Das Gezeichnete wird dann nach hinten weg geknickt, so dass man nur noch minimal erahnen kann, was gezeichnet wurde. Jetzt wird das Blatt an den nächsten aus der Gruppe weitergegeben. Die Gruppe einigt sich vorher darauf, ob sie die Blätter immer nach rechts oder nach links weitergeben.



1. Schritt: Stirn und Deckhaare des Kopfes
2. Schritt: Augen und Augenbrauen
3. Schritt: Nase und Ohren
4. Schritt: Mundpartie
5. Schritt: Kinn
6. Schritt: Hals und evtl. Beginn der Schulterpartie

Beispiel aus dem Seminar:
Erklärung Knickbild

Nach dem sechsten Schritt werden die Bilder noch einmal weitergegeben und geöffnet. Die „Köpfe“ können in einer Ausstellung gezeigt werden.

Es besteht auch die Möglichkeit, dass jeder zu dem „Kopf“, den er am Schluss entfaltet hat, eine Figurenbeschreibung verfasst (Wie heißt die Figur? Welche Vorlieben hat sie? Was ist sie von Beruf? Welche Ticks hat sie? Wie lebt sie? Etc.) Diese Figurenbeschreibung kann dann wiederum für eine szenische Darstellung genutzt werden.

Übergang mit Lesestelle: S. 25

Quiz

Jede Gruppe erhält einen vorbereiteten Quizzettel zu Sachwissen aus dem Buch, den sie gemeinsam bearbeiten sollen. (Kopiervorlage s. Download)

Mögliche Fragen:

1. Wie schwer ist ein Kopf?
2. Wie viel wiegt ein Gehirn?
3. Wofür ist die linke Hirnhälfte zuständig?
4. Welcher „Stoff“ ist für unsere Haut- und Augenfarbe zuständig?
5. Welchen Zweck erfüllt das Kleinhirn?
6. Wie viel Prozent der Umgebungsinformationen nehmen wir über die Augen auf?

Die Antworten finden sich auf S. 112/113

Übergang mit Lesestelle: S. 100

Merkfähigkeit

Die Begriffe von S. 86 zu den Zahlen von null bis neun werden wie im Buch abgebildet, untereinander geschrieben. Die Gruppen sollen jetzt mit den Begriffen eine kurze Geschichte erfinden. Die Geschichten werden vorgelesen. Danach erfolgt die Auflösung, dass jeder Begriff für eine bestimmte Zahl stand (z.B. die 1 für die Tanne) und sie gerade eine Möglichkeit erprobt haben sich Zahlen zu merken.

Ausklang mit Lesestelle: S. 116

Varianten zu Bildern/Plakaten aus dem Buch



- Geografische Darstellung eines Kopfes mit entsprechenden Städtenamen wie Lippstadt, Dortmund etc. (Plakat zw. S. 64/65)
- Gedanken hintereinander aufschreiben, so dass durch die Schriftzeilen ein Kopf visualisiert wird (S. 98)
- Das Innenleben eines Kopfes comichaft darstellen, z.B. durch Männchen in unterschiedlichen Schaltzentralen (Plakat zw. S. 104/105)
- Das Detektivbild aus dem Buch vergrößern (S. 20), die Einzelteile (Haare, Schnurrbärte Augen etc.) ausschneiden und laminieren und mit Haftplättchen versehen, dann hat man die Möglichkeit immer neue Köpfe zu gestalten.

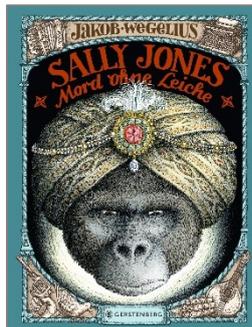
Beispiel aus dem Seminar:
Poster und Zitate aus dem Buch als Anregung

Ergänzende Lese- und Medienempfehlung

DVD: *Alles steht Kopf*. Walt Disney. ASIN: B015SWA2Z2

Sally Jones. Mord ohne Leiche

Nominierung in der Sparte Kinderbuch



Jakob Wegelius

Sally Jones. Mord ohne Leiche

Aus dem Schwedischen von Gabriele Haefs

Gerstenberg Verlag

ISBN 978-3-8369-5874-5

19,95 € (D), 20,60 € (A)

Ab 9

In Sachen Abenteuer weht derzeit ein frischer Wind durch die Kinderliteratur. Das zeigt dieser herrlich spannende Schmöker. Der Reise- und Abenteuerroman in der Tradition Jules Vernes beeindruckt mit seiner tierischen Heldin, die sich im Kampf für Gerechtigkeit als „der bessere Mensch“ erweist.

Jurybegründung

Sally Jones vereint die Lieblingsgenres von Kindern zu einem überzeugenden Kunstwerk: In einer Mischung aus Abenteuerroman, Krimi und Tiergeschichte schickt Wegelius seine Heldin, die maschinenbegeisterte Gorilladame Sally Jones, von Lissabon bis nach Indien. Sie will dabei die Unschuld ihres Chiefs Henry Koskela beweisen, der wegen eines verschwundenen Mannes zu Unrecht im Gefängnis sitzt. Der Roman spielt Anfang des 20. Jahrhunderts und entwirft ein grandioses Panorama abenteuerlicher Orte, interessanter Figuren und spannender Handlungen.

Durch die ebenfalls von Wegelius angefertigten ganzseitigen Zeichnungen der Protagonisten auf den ersten Seiten des Textes und die Darstellung der Reiseroute und zentraler Orte auf dem Vorsatzpapier gewinnt der Leser einen visuellen Eindruck von den unterschiedlichen Erzählelementen des Romans. Das ist Abenteuerliteratur vom Feinsten, die nicht nur zahlreiche Spannungsepisoden aufweist, sondern auch einen eigenständigen Weltentwurf liefert, der bei der Darstellung fremder Kulturen nicht in Klischees abdriftet. Darüber hinaus vermittelt der Text auf unterhaltsame Weise Wissen über Geschichte und Kultur Portugals und Indiens. Hierzu trägt die gelungene Übersetzung von Gabriele Haefs wesentlich bei.

Jakob Wegelius,

geboren 1966 in Göteborg / Schweden, studierte Literatur, Philosophie und Kunst. Der renommierte Autor und Illustrator wurde bereits zweimal mit dem Augustpreis für das beste schwedische Kinderbuch des Jahres ausgezeichnet.

Gabriele Haefs,

1953 geboren, studierte Sprachwissenschaft und übersetzt seit 1983 aus dem Norwegischen, Dänischen, Schwedischen, Englischen, Gälischen, Niederländischen sowie Walisischen. Sie wurde u.a. mit dem Sonderpreis Übersetzung des Deutschen Jugendliteraturpreises 2008 ausgezeichnet.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Kinder ab zehn Jahren

Idealer Zeitrahmen: 180 Minuten oder Projekttag bzw. als Langzeitprojekt

Ideale Teilnehmerzahl: 10 bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Die Bildkarten aus dem Buch werden genutzt, um eigene Abenteuergeschichten mit vorgegebenen Figuren zu erfinden. Der dramaturgische Aufbau von Geschichten soll erfasst und umgesetzt werden. Es geht darum, den Teilnehmern das Handwerkszeug zum Erfinden von Geschichten zu vermitteln. Der Einsatz der Bildkarten soll neugierig auf das Buch machen und anregen, nachzulesen, welche Rolle die Figuren in der Originalgeschichte spielen.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Stühle und Tische

Material

Bildkarten (Kopien der Anfangsillustrationen S. 11 bis 28 und der Bildkarte zu Sally Jones, s. Download), Geschichtenkarten (s. Download, inspiriert durch den Geschichtenbausatz von Helga Gruschka), DIN A4-Papier, Stifte und Filzstifte

Ablauf

Einstieg über Lesestelle: S. 31-33 Ende (gekürzt)

Gruppenarbeit

Die Teilnehmer werden je nach Gruppengröße auf bis zu vier Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält einen Bildkartensatz und einen Geschichtenkartensatz.

Aufgabe



Beispiel aus dem Seminar: Bildkarten

Jede Gruppe soll nun die Karten des Geschichtenkartensatzes nacheinander lesen und bearbeiten (z.B. Fragen zur Motivation des Helden, zu Gegenspielern, ...). Durch die Bearbeitung der Karten entsteht das Gerüst einer eigenen Abenteuergeschichte mit Figuren und Handlungselementen. Dieses Gerüst soll im Anschluss von den Gruppen weiter ausgeschmückt und erzählt oder aufgeschrieben werden. Zum Abschluss stellt jede Gruppe ihre Geschichte vor.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Es ist sinnvoll, die kopierten Bildkarten und Geschichtenkarten zu laminieren, dann können sie problemlos mehrfach benutzt werden.

Variante

Es gibt verschiedene Vorgehensweisen, um an die Figuren der eigenen Abenteuer-
geschichte zu kommen. Die Bildkarten können beispielsweise gemischt und verdeckt
hingelegt werden. Dann zieht immer einer aus der Gruppe eine Karte, sobald eine Figur
gezogen werden soll. Diese Zufallskarte bestimmt dann welche Figur an dieser Stelle in die
Geschichte eingebaut wird.

Alternativ können die Bildkarten betrachtet werden und man einigt sich auf die eine
bestimmte Figur an dieser Stelle der Geschichte.

Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen

Helga Gruschka/Sylvia Englert: *Geschichten-Erfinder. Mit Kindern freies Erzählen üben.*

DonBosco Verlag 2008

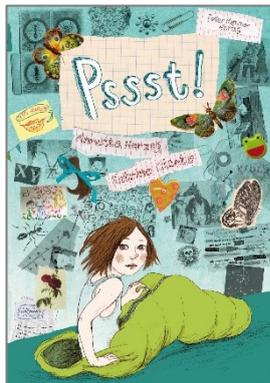
Helga Gruschka: *Der Geschichtenbaukasten. Mit Geschichtenbauplan und 165
Handlungskarten.* DonBosco Verlag 2012 (EAN: 426017951 089 2)

Geschichtenbaukasten: [https://www.donbosco-
medien.de/files_media/mediathek/download/6.pdf](https://www.donbosco-medien.de/files_media/mediathek/download/6.pdf)

Buchtrailer: www.youtube.com/watch?v=dGSr4ieCiwc

Pssst!

Nominierung in der Sparte Kinderbuch



Annette Herzog (Text)
Katrine Clante (Illustration)
Pssst!
Peter Hammer Verlag
ISBN 978-3-7795-0556-3
14,00 € (D), 14,40 € (A)
Ab 11

Viola fragt sich: „Wer bin ich eigentlich? Alle anderen scheinen das besser zu wissen als ich selbst.“ Sie trägt ihre Erinnerungen, Gedanken und Fragen zusammen und erkennt, dass sie vieles zugleich ist: Schülerin, Tochter, Schwester, schüchtern, traurig, wütend ...

Jurybegründung

„Warum kenne ich mich eigentlich selbst so schlecht, obwohl ich rund um die Uhr mit mir zusammen bin?“ – Alle Zweifel, Verunsicherungen und Ängste, die die Pubertät begleiten, scheinen in dieser Frage auf, die sich die zwölfjährige Viola stellt. In einer Art Tagebuch-Collage zeichnen die Autorin Annette Herzog und die Illustratorin Katrine Clante die Identitätssuche des Mädchens ebenso philosophisch wie humorvoll nach. Mal tiefgründig, mal naiv denkt Viola über ihr Aussehen, Freundschaft, die Familie und Jungs nach und hält fest, was ihr wichtig ist. Wie ein Schmetterling sei sie, der noch in seinem Kokon steckt.

Außergewöhnlich wird dieses Buch durch das gelungene Zusammenspiel von Text und Gestaltung. In kurzen Comics werden Ereignisse aus Violas Leben erzählt, dazu kommen Fotos, Schnipsel, Listen, Gedichte, Erinnerungsstücke, Aufsätze und Zeichnungen, die assoziativ die Persönlichkeit des Mädchens zeigen und den Leser sehr nahe an die Protagonistin herankommen lassen. So entwirft *Pssst!* in vielen Facetten und sehr authentisch die Welt eines Mädchens, das an der Schwelle zum Erwachsenwerden steht.

Annette Herzog,

geboren 1960 bei Berlin, lebt seit 1991 in Kopenhagen / Dänemark. Sie hat vier erwachsene Kinder und schreibt Bücher und Hörspiele in dänischer und deutscher Sprache. *Pssst!* erschien zunächst beim dänischen Verlag Høst & Søn und wurde von der Autorin selbst ins Deutsche übertragen.

Katrine Clante,

geboren 1973 in Kopenhagen / Dänemark, wuchs auf dem Land auf. Sie studierte Visual Communication an der Danish Design School. Die Illustratorin von Kinderbüchern, Magazinen und Plakaten wurde vielfach ausgezeichnet.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Mädchengruppe zwischen 11 und 13 Jahren

Idealer Zeitrahmen: 180 Minuten, ein Projekttag oder eine Projektwoche

Ideale Teilnehmerzahl: ca. 10 bis 18 Teilnehmer

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Die hier aufgeführten Ideen liefern einige Impulse zu einer vertiefenden Bearbeitung des Buches. Es bietet jedoch nahezu unbegrenzte thematische Ansatzmöglichkeiten mit literarischen, darstellenden und gestalterischen Methoden.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Stühle, Tische, Platz für Bewegung, CD-Player oder vergleichbares Medium

Material

Wenn möglich, sollen die Teilnehmerinnen ein Baby- oder Kleinkindfoto von sich mitbringen.

DIN A4-Papier, Stifte, Filzstifte, Glitzerstifte, Sticker, Zeitschriften, Fotos, Kleber, Scheren, eine unlinierte Kladde oder Heft für jede Teilnehmerin, Kopie der Liste „Once I was/I am/I don't want to be“ (s. Download), Musik (z.B. „Frida“ und „La valse des monstres“ aus Yann Tiersen: *La valse des monstres*. Virgin/EMI)

Bastelanleitungen für Himmel und Hölle:

<https://www.youtube.com/watch?v=hEJ4VtnV3hM>

http://www.mathematische-basteleien.de/himmel_und_hoelle.htm

https://de.wikipedia.org/wiki/Himmel_oder_H%C3%B6lle

Für Variante 2: DIN A3-Papier, Schuhkartons o.ä. für jede Teilnehmerin einen

Ablauf

Einstieg über Lesestelle: S. 15-16 oben bis „Und dann war ich auf einmal da.“

Im Anschluss an die Lesestelle sollen sich die Teilnehmerinnen darüber austauschen, was ihre früheste echte Kindheitserinnerung ist.

Zuordnungsspiel

Die mitgebrachten Baby- bzw. Kleinkindfotos werden verdeckt in die Mitte gelegt und gemischt. Dann werden die Fotos nacheinander aufgedeckt und die Teilnehmerinnen versuchen, die Fotos den anwesenden Mädchen zuzuordnen. Gibt es Erkennungsmerkmale? Was hat sich verändert und was ist geblieben?

Übergang mit Lesestelle: S. 16 bis „...endlich groß zu sein.“

Prägende Sätze

Viola hört von den Personen in ihrer Umgebung ganz unterschiedliche Sätze, die etwas in ihr auslösen.

Oma: „Mein süßes, kleines Mäuschen!“

Bruder: „Dumme Gans!“

Vater: „Du bist wie deine Mutter!“

Mutter: „Stöhn. Du kommst ganz nach deinem Vater!“

Die Teilnehmerinnen sollen paarweise Sätze sammeln, die sie von Personen ihrer Umgebung immer zu hören bekommen und diese im Anschluss vorlesen. Gemeinsam wird überlegt, in welchen Situationen man diese Sätze zu hören bekommt, was sie in einem auslösen und was man diesen Aussprüchen entgegensetzen könnte.

Einzelne Aussagen können in Kleingruppen angelehnt an die Situationen, in denen sie geäußert werden, in Szenen umgesetzt und den anderen vorgespielt werden.

Übergang mit Lesestelle: S. 35

Wer bin ich?

Viola putzt sich die Zähne vor dem Spiegel und beginnt zu posieren. Die Teilnehmer finden sich paarweise zusammen, eine ist der Spiegel, die andere posiert und macht Gesten, die sie vor einem Spiegel machen würde. Der Spiegel versucht, die Bewegungen zeitgleich nachzuahmen. Die Rollen werden nach jeder Vorgabe gewechselt. Nach drei bis vier Minuten sollen sich die Paare auf vier bis sechs kurze Bewegungsabläufe aus dem erspielten Repertoire einigen und diese immer wieder hintereinander weg durchspielen. Dazu stellen sie sich nebeneinander. Für die Präsentation stellt sich eine Hälfte der Gruppe nebeneinander und führt zu einer eingespielten Musik (Vorschlag s. Material) ihre Bewegungsabläufe mehrfach hintereinander aus. Danach kommt die andere Hälfte der Gruppe an die Reihe. Es entsteht eine spontane Zufalls-Choreografie, die für den Betrachter sehr reizvoll ist. Bei ausreichender Zeit kann an den Feinheiten dieser Choreografie noch gearbeitet und diese einem größeren Publikum präsentiert werden.

Übergang mit Lesestelle: S. 64-66

Himmel und Hölle



Beispiel aus dem Seminar:
Himmel-und-Hölle-Spiel

In Anlehnung an die vorgelesene Textstelle, in der Viola zusammenträgt, was für sie das Beste und das Schlimmste ist, basteln sich die Teilnehmerinnen ein Himmel-und-Hölle-Spiel, das sie mit ihren eigenen besten und schlimmsten Erlebnissen füllen.

Übergang mit Lesestelle: S. 83-84

Listen anlegen



Viola legt zu allem, was sie beschäftigt, Listen an. Vor allem geht sie immer wieder der Frage nach, wer sie war, wer sie ist und wer sie sein wird. Hierzu gibt es eine vorgefertigte Kopie, die die Teilnehmerinnen für sich ausfüllen können (s. Download).

Beispiel aus dem Seminar:
Listenvorlage

Variante

Bei „Pssst!“ handelt es sich um ein grafisches Gesamtkunstwerk in Collageoptik mit Zeichnungen, Comics, Fotos, unterschiedlichen Schriftbildern, Kritzelbildern etc. Es lädt zum Schmökern ein und inspiriert dazu, selbst ein persönliches Tage- oder Gedankenbuch in diesem Stil zu gestalten. Eine Bearbeitung mit einer Gruppe könnte beispielsweise damit enden, dass jede Teilnehmerin ein schlichtes Buch erhält, das sie noch bekleben und gestalten kann, um es dann entsprechend zu Hause weiterzuführen.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Das Buch ist für Mädchen zu Beginn der Pubertät geeignet. Man kann bei gemischten Gruppen überlegen, ob man parallel mit einer Mädchen- und einer Jungengruppe arbeitet und die Jungen ein entsprechendes, jungenspezifisches Buch bearbeiten.

Variante 2

In dem Buch hat Viola einen Stammbaum angelegt (S. 36). Diese Idee kann auch mit den Teilnehmerinnen umgesetzt werden. Jede Teilnehmerin versucht, einen eigenen Stammbaum zu malen. Wie weit reicht ihr Wissen zurück in die Vergangenheit? Wie viele unterschiedliche Verzweigungen weisen die verschiedenen Stammbäume auf? Etc.

Auf S. 71 hat Viola ihr Zimmer als Draufsicht abgebildet. Die Teilnehmerinnen können Schuhkartons nehmen und ihre Zimmer als Draufsicht hinein malen oder plastisch gestalten, mit bemaltem Papierbett, -stuhl etc.

Lizzy Carbon und der Club der Verlierer

Nominierung Sonderpreis Neue Talente



Mario Fesler

Lizzy Carbon und der Club der Verlierer

Magellan Verlag

Ab 12

Lizzy gehört zu denen, die niemand freiwillig in seine Mannschaft wählt. Und plötzlich soll sie eine Projektgruppe mit allen anderen Outcasts der Schule leiten. Kann eigentlich nur schiefgehen, oder?

Jurybegründung

In fast jeder Schulklasse gibt es die Außenseiter, mit denen keiner etwas zu tun haben will. Wie Popelino, bei dem der Name Programm ist. Wie die dicke Ma Baker, von der kaum einer den richtigen Namen weiß. Oder wie die unscheinbare Sara, die bei Feiern nie dabei ist, weil das den Zeugen Jehovas ungebührlich erscheint. Aus diesen Figuren und der Ausgangslage hätte Mario Fesler ein moralinsaures Mobbingdrama machen können. Daraus geworden ist eine temporeiche, witzige, überraschende und in ihrer Ernsthaftigkeit genau dosierte Erzählung.

Es reicht eine einzige, unbedachte Äußerung von Ich-Erzählerin Lizzy, schon hat sie diese traurige und von allen anderen Schülern belächelte Projektgruppenbesetzung beisammen. Was wird der Club der Verlierer bis zum Schulfest auf die Beine stellen? Ein Wettlauf gegen die Zeit und die eigenen Vorurteile beginnt, bis zum großen Ereignis. In allerbesten Manier englischer Vorreiterinnen wie Anne Fine gelingt Mario Fesler eine originelle Schul- und Freundschaftsgeschichte, die sich keine Schwächen und Längen erlaubt. Selbst die eingeschobenen Tagebucheinträge leisten dazu ihren eigenen erzählerischen Beitrag.

Mario Fesler,

geboren 1978 in Mannheim, studierte Theaterwissenschaften und Neuere Deutsche Literatur in Erlangen und Berlin. Er arbeitet als Teamleiter im Kundenservice eines Spielwarenhändlers und moderiert Quizveranstaltungen.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Kinder ab 10 Jahren

Idealer Zeitrahmen: 90 Minuten als Einstieg ins Thema „Mobbing“, sonst als Leseprojekt

Ideale Teilnehmerzahl: 10 Teilnehmer bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Die hier angegebene Einstiegs-idee zielt auf die Empathie-Fähigkeit der Teilnehmer ab. Sie sollen sich in die Situation eines gemobbten Jugendlichen hineinversetzen und erleben, wie einsam und hilflos sich dieser oft fühlt. Mittels verschiedener Musikstücke und einer Vorlese-einheit werden unterschiedliche Stimmungen erzeugt und die geschilderte Situation am Ende des Buches erlebbar.

Für Teilnehmer, die Angst vor der Dunkelheit haben oder die traumatisiert sind, ist dieser Einstieg nicht geeignet. Ansonsten bietet diese sinnliche Erfahrung eine gute Ausgangsbasis für anschließende Diskussionen zum Thema „Mobbing“.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Ein verdunkelbarer Raum (ggf. Fenster mit schwarzen Müllsäcken oder Baufolie abkleben), CD-Player oder ein vergleichbares Medium, Stühle oder Sitzgelegenheiten am Rand, Leselampe

Material

Für jeden Teilnehmer eine Augenbinde oder Schlafmaske, Kopien „10 Aspekte“ und Herzzettel (s. Download), Stifte ggf. Klemmbretter oder Unterlagen zum Schreiben

Musikstücke:

Relaxing Sleep Music Deep Sleeping Music Relaxing Music Stress Relief

<https://www.youtube.com/watch?v=1ZYbU82GVz4> (Link zu mp3-Download in Beschreibung)

Action Aggressive Hybrid Instrumental – Destruction

<https://www.youtube.com/watch?v=UcNGusYyG8s> (Link zu mp3-Download in Beschreibung)

Happy Instrumental Music – Commercial background advertising track

<https://www.youtube.com/watch?v=dbwk2vnmL5k> (Link zu mp3-Download in Beschreibung)

Ablauf

Einstieg

Die Teilnehmer versammeln sich vor dem Raum und jeder erhält eine Augenbinde. Der Raum ist verdunkelt und es läuft zum Einlass eine Entspannungsmusik. Die Teilnehmer werden mit verbundenen Augen einzeln in den Raum geleitet und an einer Position zum Stehen gebracht. Sobald alle im Raum sind beginnt der Spielleiter den Text von S. 225-230 zur Musik zu Lesen. Der Text wird entsprechend gekürzt und angepasst, so dass er sich anhört wie eine Anweisung an die Teilnehmer. Die Stimmungswechsel im Text werden musikalisch unterstützt. Die Stellen sind im Text entsprechend angegeben. Die Teilnehmer werden aus der Situation mit einer positiven Musik und einer lockeren Lesestimme entlassen. Danach können sie die Augenbinden abnehmen und man tauscht sich über die unterschiedlichen Eindrücke und Erfahrungen aus.

Selbstbild und Fremdbild

Jeder Teilnehmer erhält eine Liste, die er für sich persönlich ausfüllen soll. Auf ihr soll er zehn Aspekte benennen, die er an sich mag und zehn Aspekte, die er an sich nicht mag. Im Anschluss wird besprochen, wozu einem schneller etwas eingefallen ist, ob es eher Äußerlichkeiten sind, die man benannt hat oder Charakterzüge und inwieweit sich das, was man da notiert hat, tatsächlich mit der Wahrnehmung anderer deckt. Nehmen uns andere genauso wahr, wie wir selbst?

Komplimente machen

Wie leicht fällt es uns, an anderen Positives zu entdecken und dieses auch zu benennen? Jeder Teilnehmer erhält einen Herzzettel und soll darauf ein Kompliment für seinen Nebenmann oder seine Nebenfrau schreiben. Dann wird der Zettel zusammengefaltet und weitergegeben. Der Empfänger kann dann entscheiden, ob er den Zettel direkt lesen oder sich für später aufheben möchte.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Die Auseinandersetzung mit den Themen „Mobbing“ und „Selbst- und Fremdwahrnehmung“ ist sehr persönlich und unterschiedlich belastet, deshalb kann die Bearbeitung dieser Themen sehr unterschiedliche Emotionen bei den Teilnehmern auslösen.

Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen

A compliment a day. Rosa Stark macht jeden Tag ein Jahr lang einer fremden Person ein Kompliment. (Bericht Deutsche Welle) https://www.youtube.com/watch?v=Oz_nX5-JZP8
Ein Kompliment am Tag auf KIKA.de <http://www.kika.de/kika-live/kompliment100.html>

**Praxisseminar „Preisverdächtig!“
zu den nominierten Büchern des
Deutschen Jugendliteraturpreises 2017**



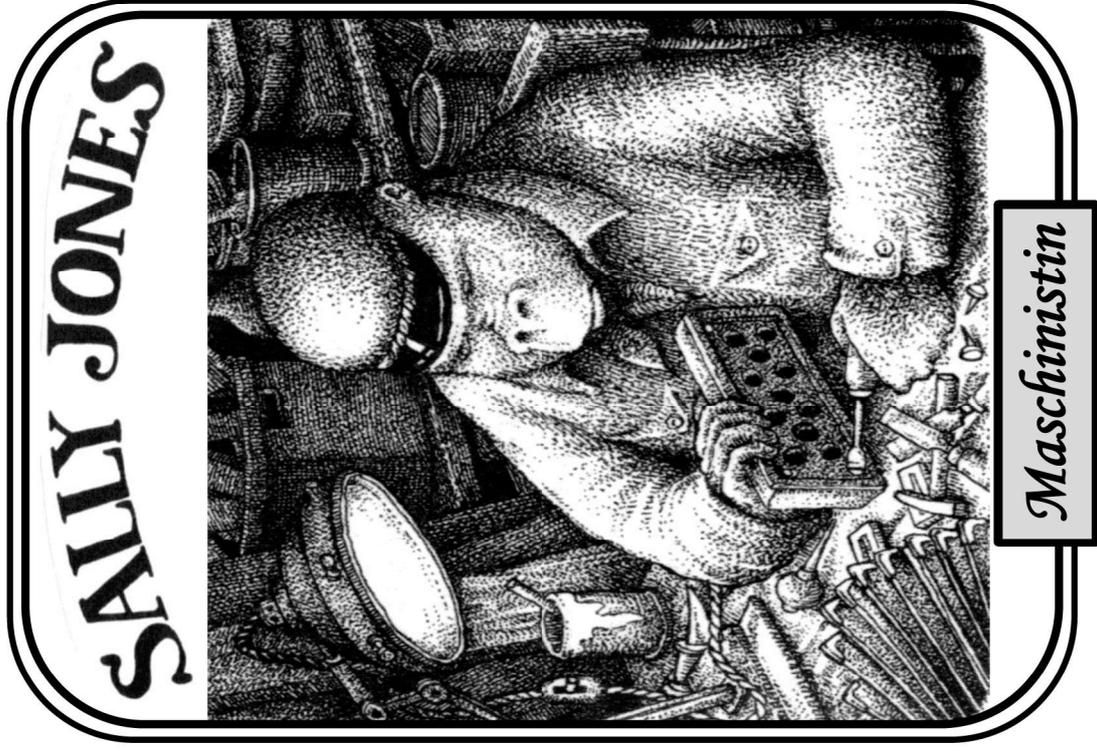
Workshop Kinderbuch: „Leseinhalten auf der Spur – Büchervielfalt entdecken“

Referentin: Bettina Huhn

Material zum Download

„Sally Jones“ – Bildkarte

Illustration aus: Jakob Wegelius/Gabriele Haefs (Übers.): "Sally Jones. Mord ohne Leiche". Gerstenberg Verlag 2016



**Praxisseminar „Preisverdächtig!“
zu den nominierten Büchern des
Deutschen Jugendliteraturpreises 2017**

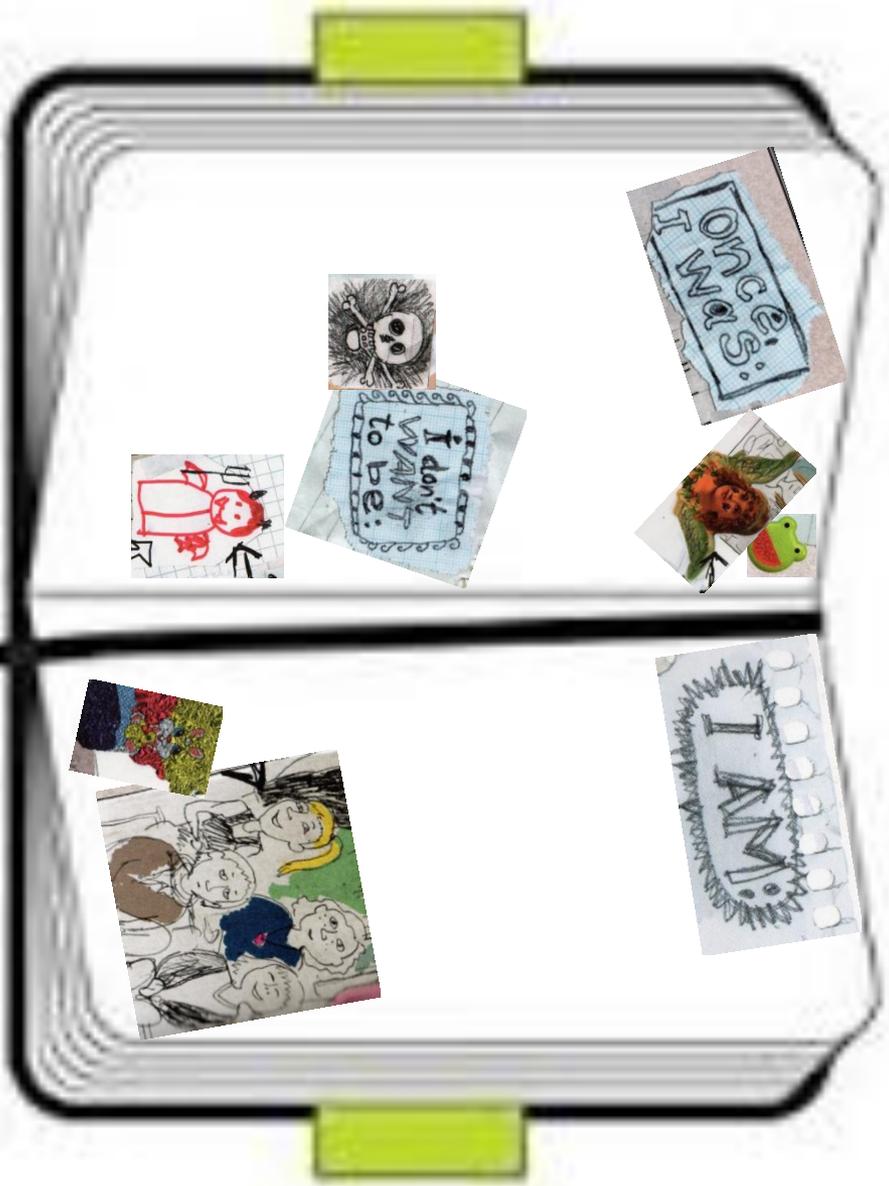


Workshop Kinderbuch: „Leseinhalten auf der Spur – Büchervielfalt entdecken“

Referentin: Bettina Huhn

Material zum Download

„Pssst“ – Kopiervorlage Liste



**Praxisseminar „Preisverdächtig!“
zu den nominierten Büchern des
Deutschen Jugendliteraturpreises 2017**



Workshop Kinderbuch: „Leseinhalten auf der Spur – Büchervielfalt entdecken“

Referentin: Bettina Huhn

Material zum Download

„Lizzy Carbon“ – Kopiervorlage „10 Aspekte“ und Herzzettel

Das mag ich NICHT an mir:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Das mag ich an mir:

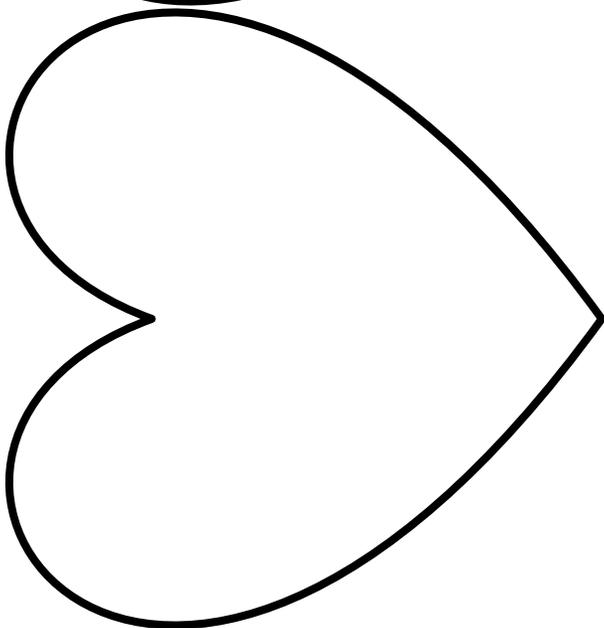
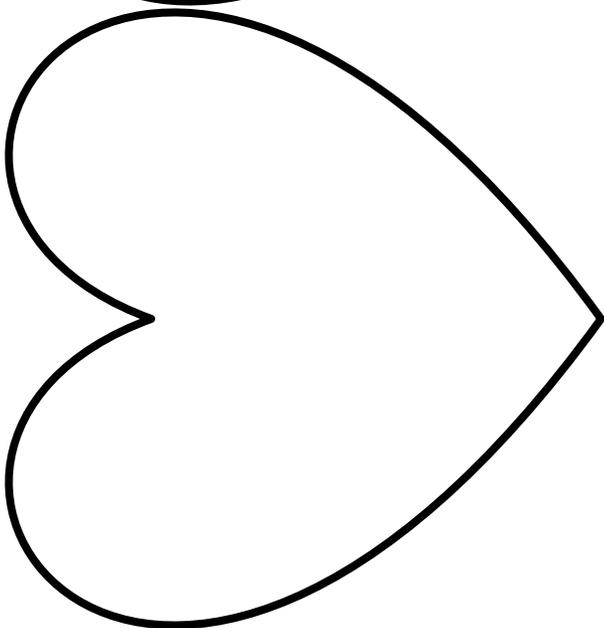
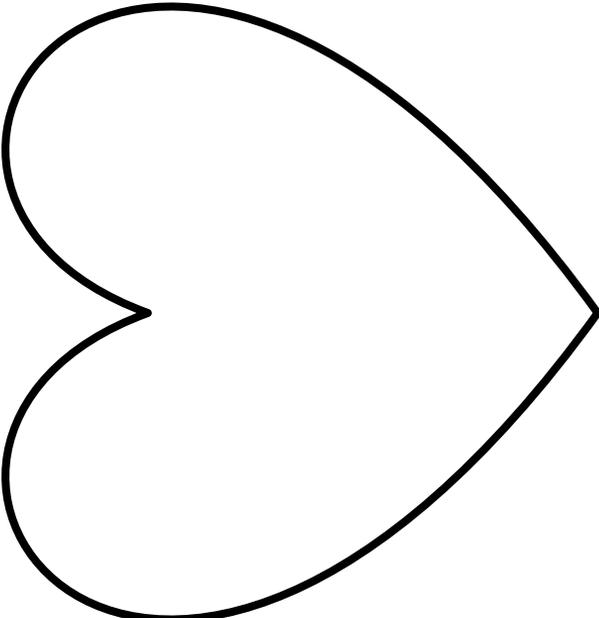
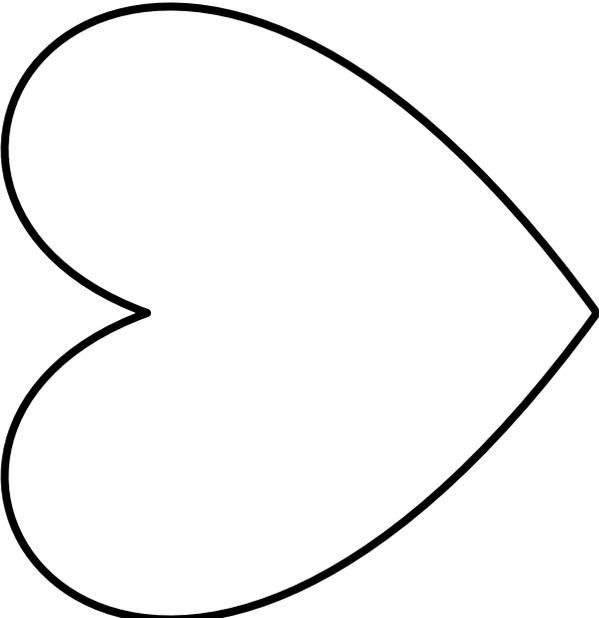
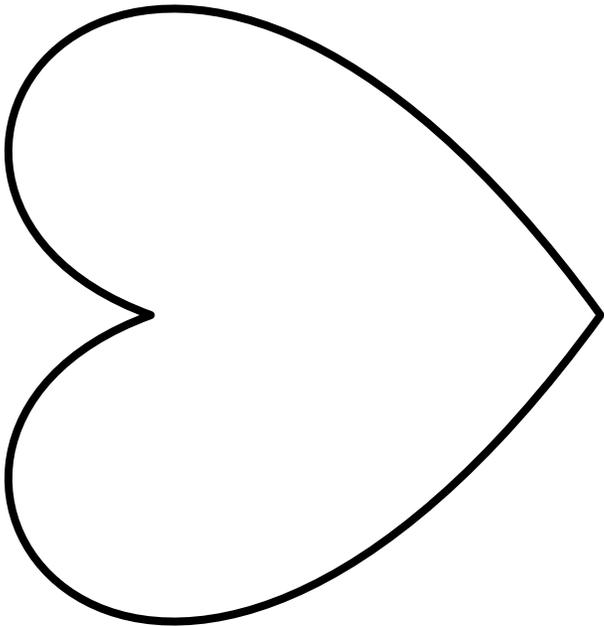
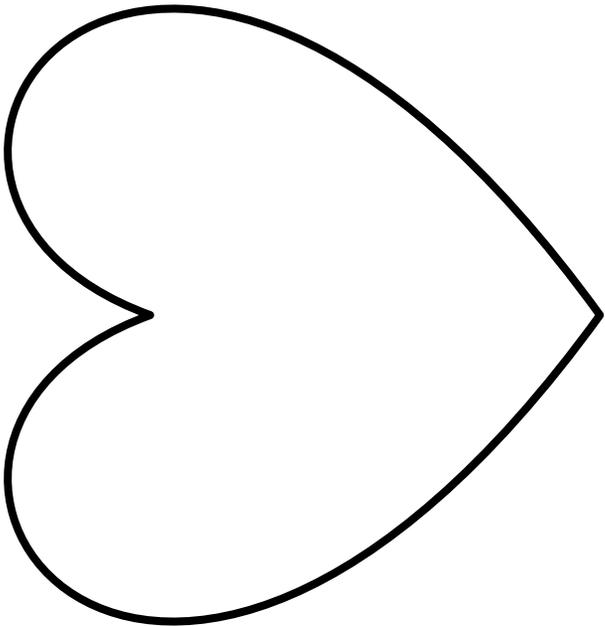
- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Das mag ich NICHT an mir:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Das mag ich an mir:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.



**Praxisseminar „Preisverdächtig!“
zu den nominierten Büchern des
Deutschen Jugendliteraturpreises 2017**



Workshop Kinderbuch: „Leseinhalten auf der Spur – Büchervielfalt entdecken“

Referentin: Bettina Huhn

Material zum Download

„Der Krokodildieb“ – Kopiervorlage Statement-Karten

Alle Zitate stammen aus: Taran Bjørnstad/Christoffer Grav (Ill.): „Der Krokodildieb“. Aus dem Norwegischen von Maike Dörries. Weinheim: Beltz & Gelberg in der Verlagsgruppe Beltz 2016

Negatives zu ODD

Aufwachen, Odd, hier vorn spielt die Musik.

Odd-Birnenkompott!

Wusstest du, dass Odd auf Englisch sonderbar bedeutet?

Heulsuse.

Der ist ja weich in der Birne.

Du hast doch nicht etwa Angst vor dem Hund?

Bringst du etwa noch dein Kuscheltier mit in die Schule?

Odd ist ein Baby.

Machst du das mit Absicht?

Odd lügt.

Odd ist doof.

Halt deinen Schnuller fest, Odd.

Pass doch auf, Odd!

Jetzt rei dich aber mal zusammen!

Odd traut sich ja nicht mal einen Regenwurm in die Hand zu nehmen.

Positives über ODD

Du hast einen Job?

Wahnsinn!

Hast du denn keine Angst?

Wie cool ist das denn?

Wollen wir etwas zusammen unternehmen?

Warst du ein süßes Baby.

Was du getan hast war mutig.

Ich finde das ganz schön mutig.

Gut, dann haben wir also eine Abmachung.

Ich könnte hier gut ein paar helfende Hände brauchen.

**Ich darf hier mit dir warten,
damit du nicht so allein bist.**

Kann ich dir helfen?

Soll ich mitkommen?

Willst du den Hamster auch mal halten?

Lass ihn in Ruhe!

Du denkst dir immer so lustige Sachen aus.

**Praxisseminar „Preisverdächtig!“
zu den nominierten Büchern des
Deutschen Jugendliteraturpreises 2017**



Workshop Kinderbuch: „Leseinhalten auf der Spur – Büchervielfalt entdecken“

Referentin: Bettina Huhn

Material zum Download

„Kopf im Kopf“ – Kopiervorlage Quiz

QUIZ zum Kopferbrechen

•Wie schwer ist ein Kopf?

•Wie viel wiegt ein Gehirn?

•Wofür ist die linke Hirnhälfte zuständig?

•Welcher „Stoff“ ist für unsere Haut- und Augenfarbe zuständig?

•Wofür ist das Kleinhirn zuständig?

•Wie viel Prozent der Umgebungsinformationen nehmen wir über die Augen auf?

**Praxisseminar „Preisverdächtig!“
zu den nominierten Büchern des
Deutschen Jugendliteraturpreises 2017**

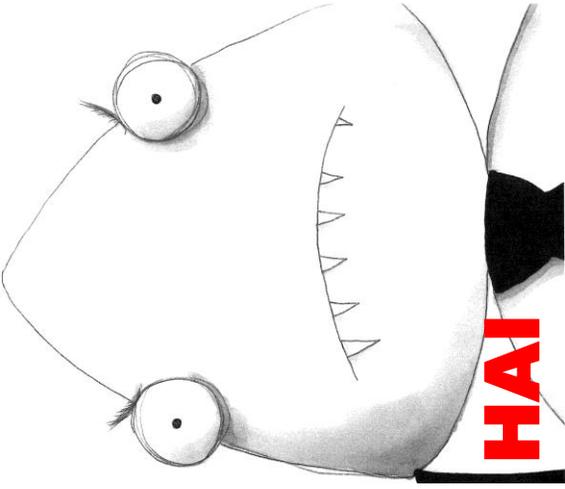


Workshop Kinderbuch: „Leseinhalten auf der Spur – Büchervielfalt entdecken“

Referentin: Bettina Huhn

Material zum Download

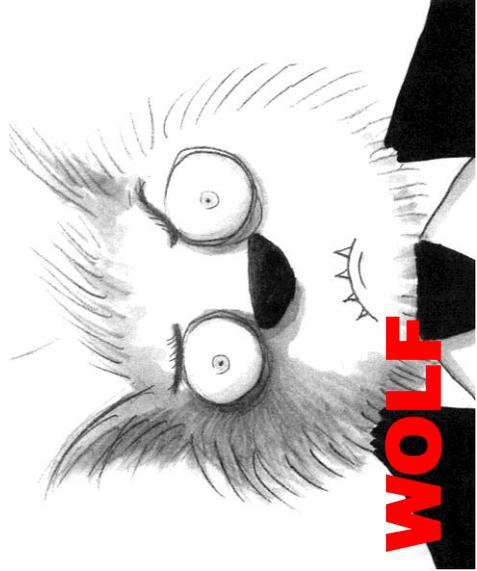
„Böse Jungs“ – Kopiervorlagen Charaktere und Steckbriefe



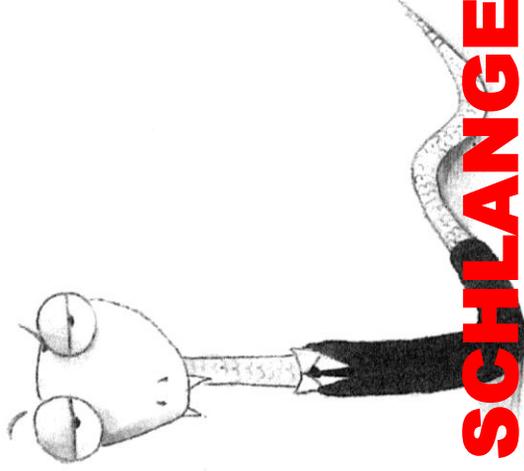
HAI



PIRANHA



WOLF



SCHLANGE



Mitgliedsname:

Kosenname:

Adresse:

Leitspruch:

Liebenswerte Eigenschaften:

Weitere Besonderheiten:

Status:

METROPOLITAN POLICE DEPARTMENT

VORSTRAFENREGISTER DES VERDÄCHTIGEN

Name: _____

Aktenzeichen: _____

Künstlernamen: _____

Adresse: _____

Bandenmitglieder: _____

Polizeiliches Führungszeugnis: _____

Status: _____

**BÖSSE
JUNGS**





Der gute
Jungs-Club

Praxisseminar „Preisverdächtig!“ zu den nominierten Büchern des Deutschen Jugendliteraturpreises 2017



Workshop Kinderbuch: „Leseinhalten auf der Spur – Büchervielfalt entdecken“

Referentin: Bettina Huhn

Material zum Download

„Sally Jones“ – Geschichtenkartensatz

Geschichtenkartensatz aufbauend auf:

Helga Gruschka/Sylvia Englert: *Geschichten-Erfinder. Mit Kindern freies Erzählen üben.*

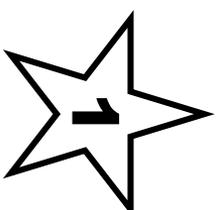
DonBosco Verlag 2008

Helga Gruschka: *Der Geschichtenbaukasten. Mit Geschichtenbauplan und 165*

Handlungskarten. DonBosco Verlag 2012 (EAN: 426017951 089 2)

Geschichtenbaukasten: [https://www.donbosco-
medien.de/files/media/mediathek/download/6.pdf](https://www.donbosco-medien.de/files/media/mediathek/download/6.pdf)

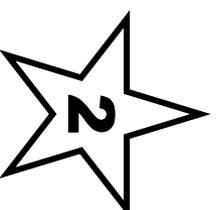
- ◆ **Wer ist der Held bzw. die Heldin?**
- ◆ **Wie sieht er aus?**
- ◆ **Welche Charaktereigenschaften zeichnen ihn/sie aus?**
- ◆ **Welche Vorlieben hat er/sie?**
- ◆ **Was kann er/sie besonders gut?**
- ◆ **Was für ein Bedürfnis/Ziel/Wunsch hat der Held/die Heldin?**
- ◆ **Was treibt ihn bzw. sie an, aktiv zu werden?**



**DER HELD
oder
DIE HELDIN
oder
DIE HELDEN**

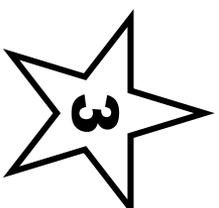
- ◆ **Wie sieht es hier aus?**
- ◆ **Was macht diesen Ort besonders?**

◆ **Warum ist der Held/die Heldin hier?**



DER ORT,
an dem die
Geschichte
beginnt.

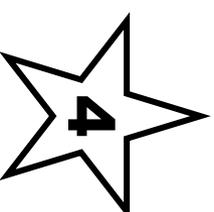
♦ Was für ein Hilfsmittel
oder Gegenstand
benötigt der Held/die
Heldin, um sein/ihr Ziel
zu erreichen?



**HILFSMITTEL,
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE
ODER ANDERES**

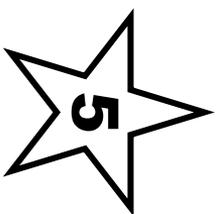
♦ Womit bewegt sich der
Held/die Heldin fort?

(z.B. Schiff, Auto, Pferd,
Flugzeug, Heißluftballon)



**TRANSPORT-
MITTEL**

- ◊ Wer versucht den Helden/die Heldin am Erreichen seines/ihrer Ziels zu hindern?
- ◊ Wie sieht diese Figur aus? Welche Charaktereigenschaften zeichnen ihn/sie aus?
- ◊ Welche Vorlieben hat er/sie? Was kann er/sie besonders gut?
- ◊ Warum will sie den Helden/die Heldin davon abhalten sein/ihr Ziel zu erreichen?
- ◊ Wie versucht sie den Helden/die Heldin aufzuhalten oder zu stören?
- ◊ Benötigt sie dazu ein besonderes Hilfsmittel?

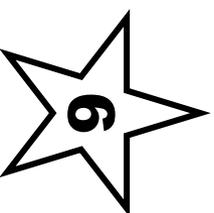


GEGENSPIELER

(Es können auch mehrere Figuren sein.)

◊ Wer hilft dem Helden/der Heldin beim Erreichen seines Ziels?

- ◊ Wie sieht diese Figur aus?
- ◊ Welche Charaktereigenschaften zeichnen ihn/sie aus?
- ◊ Welche Vorlieben hat er/sie? Was kann er/sie besonders gut?
- ◊ Warum hilft diese Person dem Helden/der Heldin?
- ◊ Wie hilft diese Person dem Helden/der Heldin?
- ◊ Benötigt sie ein besonderes Hilfsmittel dafür?



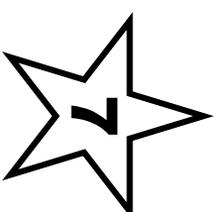
HELFER
oder

UNTERSTÜTZER

(Es können auch mehrere Figuren sein.)

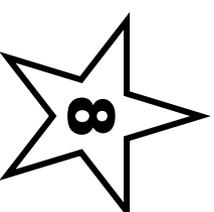
- ◊ **Wie besiegt der Held/ die Heldin seinen/ihren Gegenspieler?**
- ◊ **Wo besiegt der Held/die Heldin ihn?**
- ◊ **Warum an diesem Ort?**
- ◊ **Was macht ihn besonders?**

- ◊ **Wie erfüllt sich der Wunsch des Helden/der Heldin?**
- ◊ **Auf welche Art und Weise erreicht er/sie sein Ziel?**
- ◊ **Wie fühlen sich der Held/die Heldin und sein(e) Helfer jetzt?**
- ◊ **Wie wird nun wohl ihre Zukunft aussehen?**



HÖHEPUNKT

Der Held/die Heldin und der Gegenspieler treffen aufeinander und der Fortgang der Geschichte entscheidet sich.

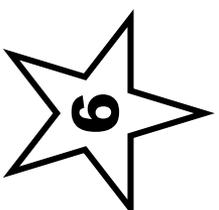


ENDE

Die Geschichte endet gut.

**Der rote Faden der
Geschichte ist
gesponnen, die Figuren
und Orte sind festgelegt,
nun fehlt ein
aussagekräftiger Titel.**

**Der Titel soll neugierig
machen, Fragen
aufwerfen und zu der
Geschichte passen.**



TITEL

Der Geschichte