

Neunauge – von der Lust am Bild zur Bildung der Sprache

Einführung in den Umgang
mit textfreien Bilderbüchern in der Praxis

Neunauge – von der Lust am Bild zur Bildung der Sprache

Einführung in den Umgang
mit textfreien Bilderbüchern in der Praxis

Autorinnen

Katja Eder, Katrin Seewald, Sarah Wildeisen

IMPRESSUM

Herausgeber

Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM)
14974 Ludwigsfelde-Struveshof

Tel.: 03378 209-0

Fax: 03378 209-149

Internet: www.lisum.berlin-brandenburg.de

Autorinnen Katja Eder, Katrin Seewald, Sarah Wildeisen

Redaktion Irene Hoppe

Beratung Marion Gutzmann, Regina Pols

Zeichnungen SaBine Büchner (Neunaugen)

Fotos Katja Eder, Christa Penserot, Katrin Seewald, Sarah Wildeisen

Gestaltung Christa Penserot

Druck Landesvermessung und Geobasisinformation Brandenburg, Potsdam

ISBN 978-3-944541-32-7

Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM); Ludwigsfelde 2017

Soweit nicht abweichend gekennzeichnet zur Nachnutzung freigegeben unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY 3.0 DE, verbindlicher Lizenztext zu finden unter <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/de/legalcode>

Inhalt

Vorwort	5
Einleitung	7
1 Das textfreie Bilderbuch: ein einzigartiges Medium	9
Was ist ein textfreies Bilderbuch?	9
Bilder lesen? Bilder sehen!	10
Das einzelne Bild: monoszenisch, pluriszenisch oder simultan	11
2 Bild-Räume: Sprach-Räume	15
Bilder erzählen, Kinder sprechen	15
Bilderbuch-Dialog auf Augenhöhe: Chancen der Sprachbildung durch die Beschäftigung mit textfreien Bilderbüchern	16
Vom Vorleser zur Geschichten-Moderatorin: die Rolle der Pädagoginnen und Pädagogen	20
Wege durch die Bilder: Strategien der Bildbegegnung	20
3 Von Lupen und anderen Seh-Hilfen	23
Eine kleine Einführung in die Methodik	23
Methodensammlung von A bis Z	24
4 Buchvorstellungen mit Projektideen	29
Eilika Mühlenberg: Camping	29
Ronan Badel: Der faule Freund	31
Marcelo Pimentel: Eine Geschichte ohne Ende	33
Thé Tjong-Khing: Hieronymus.	
Ein Abenteuer in der Welt des Hieronymus Bosch	35
Alice Hoogstad: Das kunterbunte Monsterbuch	37
Patrick George: Lass mich frei!	39
Adolfo Serra: Rotkäppchen	41
David Wiesner: Strandgut, Aladin Verlag 2013	43
Anne-Caroline DiPandolfo: Die TintenSpinner	45
JonArno Lawson, Sydney Smith: Überall Blumen	47
5 Literatur, Links und Apps	49



KATJA EDER ist Literatur- und Medienwissenschaftlerin. Sie kuratiert „lyrix“, den Bundeswettbewerb für junge Lyrik, und arbeitet als Literaturvermittlerin. Sie ist Schulbuchautorin und lehrt Literacy. Weitere Schwerpunkte sind Bilderbuch, Lyrik und Sprachbildung.



KATRIN SEEWALD ist Bibliothekarin in Berlin und arbeitet in einer Kinderbibliothek. Sie hat das Programm “Kinder werden WortStark” initiiert und führt es mit Kitas und Schulklassen durch. Außerdem arbeitet sie als Referentin für Themen der kreativen Sprachbildung und Leseförderung.



SARAH WILDEISEN war Buchhändlerin, studierte Kunstgeschichte, schrieb und schreibt Rezensionen und Fachartikel. Sie koordiniert die Kinder-, Jugend- und Schulbibliotheksarbeit der Stadtbibliothek Berlin-Mitte und führt sprach- und lesefördernde Programme mit Kitas und Schulklassen durch.

Vorwort

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

„ein Bilderbuch ist für eine Kinderstube ein ebenso wesentlicheres und noch unentbehrlicheres Meuble als eine Wiege, Puppe oder das Steckenpferd.“¹ Dieses Zitat von Friedrich Justin Bertuch hob schon im Jahre 1790 die Bedeutung des Bilderbuches in der häuslichen Umgebung für die Kindererziehung hervor. Auch in Kitaräumen sowie in Klassenzimmern, Schulbibliotheken von Grundschulen und Öffentlichen Bibliotheken stellt das Bilderbuch ein wertvolles und unersetzliches Medium dar. Durch gemeinsame Bilderbuchbetrachtungen machen die Kinder wichtige literarästhetische Erfahrungen und wachsen in die Sprach-, Erzähl- und Schriftkultur hinein.

In der vorliegenden Broschüre wird der Fokus auf eine besondere Ausprägung des Bilderbuches gelegt, auf das textfreie Bilderbuch. Dieses erzählt ausschließlich mit Bildern und fordert so das genaue Hinschauen und die tiefe Auseinandersetzung mit Bildern heraus. Doch gerade weil es nahezu ohne Worte auskommt, ist die Beschäftigung mit textfreien Bilderbüchern ganz besonders sprachanregend, die Auseinandersetzung ungemein sprachintensiv. Dieses Potenzial gilt es gerade in der heutigen Zeit zu nutzen, in der Sprachbildung und sprachfördernde Maßnahmen zu den wichtigsten pädagogischen Aufgaben gehören.

Die drei Autorinnen stellen Ihnen neben einem grundlegenden Hintergrundwissen zahlreiche erprobte Methoden und Anregungen zur Verfügung, wie Kinder auf höchst motivierende Weise von der Lust am Bild zur Bildung von Sprache mit textfreien Bilderbüchern didaktisch begleitet werden können.

Ich wünsche Ihnen und den Kindern viel Freude bei der Beschäftigung mit textfreien Bilderbüchern: beim entschleunigten Betrachten der Buchseiten, beim Entdecken der Geschichten in den Bildern, beim Erzählen der Geschichten, beim Erweitern und Entwickeln des Wortschatzes, beim lustvollen Weiterspinnen und -spielen ...

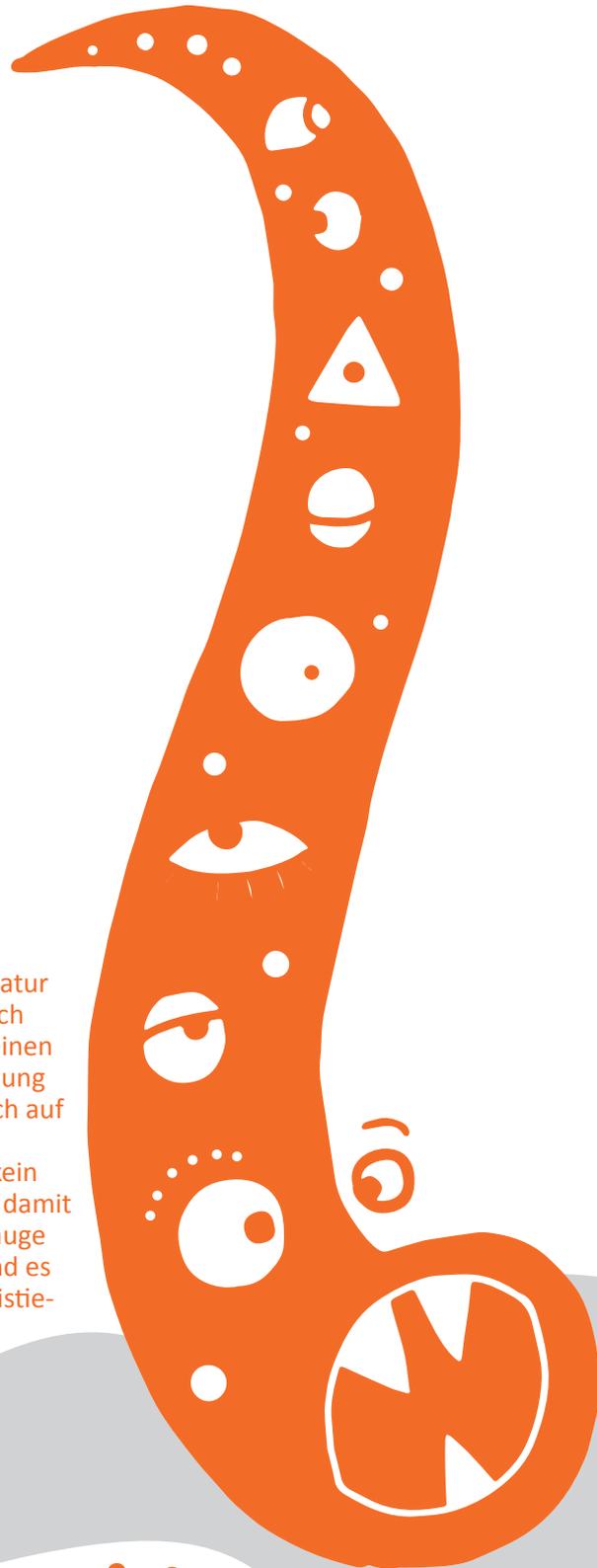
Susanne Wolter

Leiterin der Abteilung Unterrichtsentwicklung
Grundschule/Sonderpädagogische Förderung und Medien

1 Friedrich Justin Bertuch zitiert nach Niermann, 1979, S. 7

Das Neunauge kommt wirklich in der Natur vor. Es ist ein aalartiger Fisch, der natürlich nur zwei Augen hat. Aber zusammen mit seinen sieben Kiemenöffnungen und der Nasenöffnung wirkt das Neunauge so, als hätte es tatsächlich auf jeder Seite neun Augen.

Genau genommen ist das Neunauge jedoch kein Fisch. Es gehört zu den Rundmäulern und ist damit ein Vorgänger des Fisches. Es gibt das Neunauge schon seit 400 bis 500 Millionen Jahren und es ist deshalb eines der ältesten noch existierenden Tiere überhaupt.



Einleitung

Anknüpfend an die Literacy-Erziehung in der Kita hat die Schule die Aufgabe, Kindern literarische Texte und Freude am Lesen zu vermitteln. (Schul-)Bibliotheken unterstützen die Bemühungen. Da, wo die kulturelle und herkunftssprachliche Heterogenität in Schulklassen und Kitagruppen groß ist und größer wird, spielt die Sprachbildung eine vorrangige Rolle. Vor diesem Hintergrund ist die Idee entstanden, textfreie Bilderbücher verstärkt in den Fokus von Unterricht und der Arbeit in Schulbibliotheken und Öffentlichen Bibliotheken zu rücken.

In der praktischen Erprobung zeigt sich dabei, dass der Einsatz textfreier Bilderbücher eine Situation schafft, in der sich alle Beteiligten auf Augenhöhe begegnen und zwar sowohl Erwachsene als auch Kinder unterschiedlicher sprachlicher sowie sozialer Herkunft. Bildgeschichten erfordern genaues Hinschauen, unabhängig davon, welche Herkunftssprache oder welches Alter jemand hat oder wie gut man deutsche Texte lesen und verstehen kann. Die Freude, eine Geschichte allein in Bildern zu entdecken, spornt an, das Gesehene mitzuteilen, wobei fehlende Wortschatz- und Grammatikkenntnisse durch gemeinsames Erschließen und Erzählen in einer Gruppe kompensiert und ergänzt werden.

Textfreie Bilderbücher sind nicht nur visuelle Darstellungen von Inhalten, sondern haben literarisches und bildästhetisches Potenzial. Sie fordern und fördern auf der visuellen Ebene, indem sie die eigene Bildkompetenz herausfordern. Der Drang, visuell Erkanntes mitzuteilen, aktiviert den Wortschatz und animiert zum Sprechen und Erzählen. Obwohl ohne Text, schulen textfreie Bilderbücher auch auf der literalen Ebene, denn die narrative Handlungslogik der Bildfolgen gründet auf literarischen Grundmustern und Erzählstrategien. Wie die Bilder gemacht sind und warum eine Illustratorin oder ein Illustrator diese genau so gestaltet hat, lässt sich entdecken und hinterfragen. Dabei regen Bilder an, selbst kreativ zu werden. Gerade weil die Bilder moderner textfreier Bilderbücher eine eigene ästhetische Bildsprache mit künstlerischem Eigenwert und Originalität aufweisen, stimulieren sie die Lust am Sehen, Sprechen und Erzählen in ganz besonderem Maße.

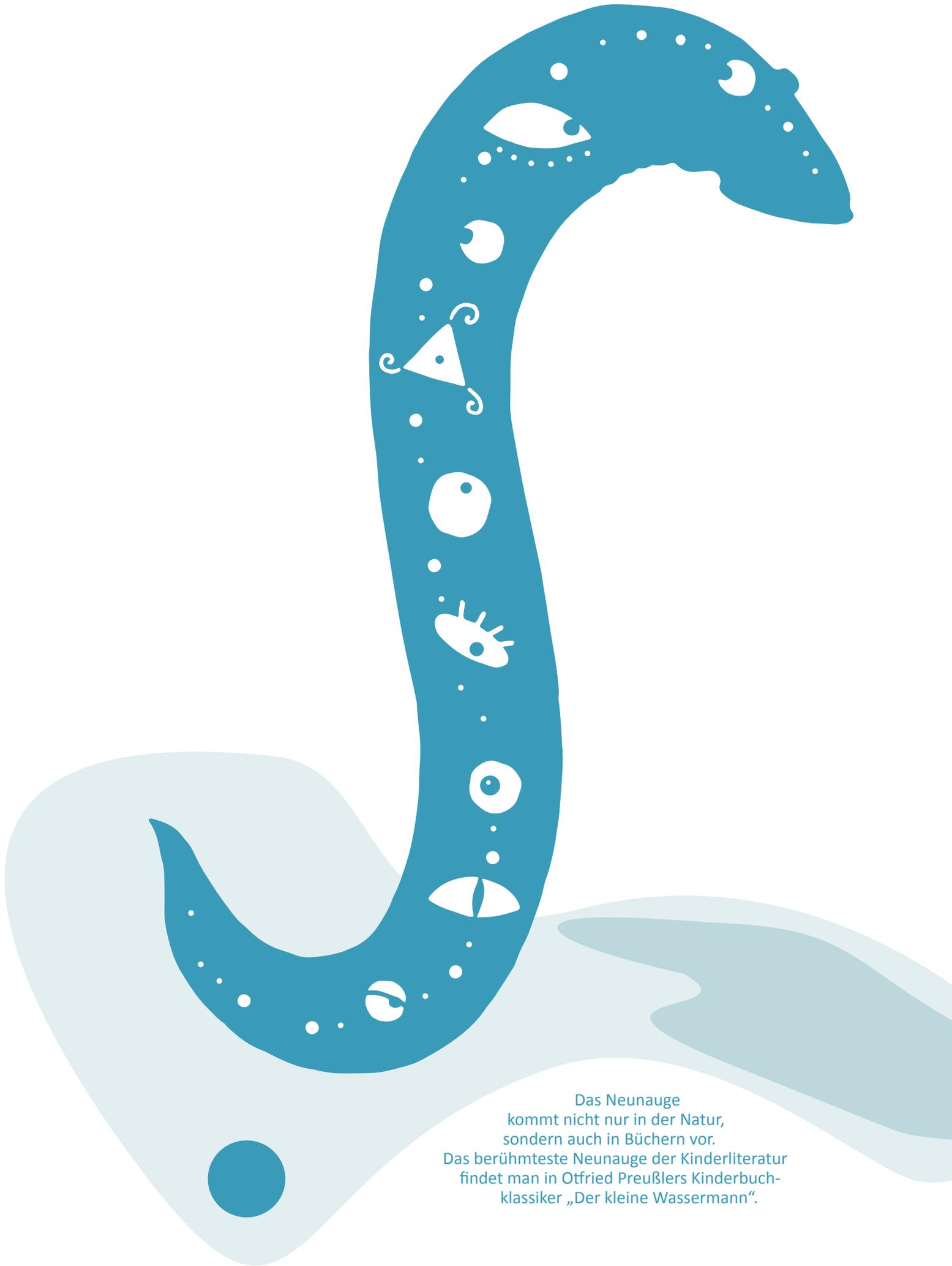
Im schulischen Kontext werden Bilder häufig als „Hilfsmittel zum Verstehen schriftsprachlicher Texte“² eingesetzt und textfreie Bildgeschichten finden als Übung zum Verfassen eigener Texte Verwendung. Das textfreie Bilderbuch stellt eine eigene Kunstform dar, in der die Abwesenheit von Text „zum künstlerischen Kalkül“³ gehört. Das ist der Ausgangspunkt für die Überlegungen in dieser Broschüre.

Im ersten Kapitel werden das textfreie Bilderbuch, seine Erzählstrategien und Varianten näher beleuchtet. Im zweiten Kapitel steht die Chance textfreier Bilderbücher in Bezug auf Sprachbildung im Fokus, im dritten Kapitel und vierten Kapitel werden weitere Einsatzmöglichkeiten, Methoden und Projektideen für den Unterricht und den Einsatz in der Schulbibliothek vorgestellt. Ein Begleiter durch die Broschüre ist das sehstarke „Neunauge“. Es kommentiert, erklärt und ergänzt die vorgestellten Überlegungen und Ideen.

2 Damann-Thedens, 2013, S. 152

3 Schüwer, 2008, S. 320





Das Neunauge
kommt nicht nur in der Natur,
sondern auch in Büchern vor.
Das berühmteste Neunauge der Kinderliteratur
findet man in Otfried Preußlers Kinderbuch-
klassiker „Der kleine Wassermann“.

1 Das textfreie Bilderbuch: ein einzigartiges Medium

WAS IST EIN TEXTFREIES BILDERBUCH?

Es gibt viele Bücher, die (fast) keinen Text, sondern vor allem Bilder beinhalten: Malbücher, Pop-up-Bücher, Spielbücher, Pappbilderbücher, aber auch Sachbilderbücher, erzählende Bilderbücher, ABC-Bücher, Comics und sogar Romane. Ob die Bilder erzählen, beschreiben oder erklären, textfreie Bücher umfassen zahlreiche Genres: Klassiker, Märchen, Sachbuch, Fantasy. Es gibt sie für alle Altersgruppen, vom Benennbilderbuch für Kleinstkinder bis hin zu Bildromanen für ein erwachsenes Publikum (Frans Masareel, Otto Nückel, Lynn Ward usw.). Auch findet man zu allen Zeiten und Epochen Bücher, die allein mit Bildern kommunizieren.

Im Unterschied zum Bilderbuch, das durch das Zusammenwirken von Text und Bild kommuniziert, zeigt das textfreie Bilderbuch Ereignisse oder Sachverhalte allein in Bildern. Grundsätzlich lassen sich textfreie Bilderbücher unterscheiden in solche, die einzelne Bilder zeigen, die jeweils für sich stehen – in Benennbilderbüchern oder in Büchern, die autonome Erzählbilder enthalten –, und in solche, die in Form von Bildfolgen erzählen. Eine Bildfolge (Sequenz) entsteht, wenn die einzelnen Bilder aufeinander bezogen sind und in einer bestimmten Reihenfolge miteinander verknüpft sind, um eine Handlungsabfolge darzustellen. Anders als Filmsequenzen, sind die Bildfolgen in einem Bilderbuch unbeweglich und zeigen jeweils ausgewählte Momente eines Geschehens. Das Umblättern von Seite zu Seite, die für das Medium Buch typische Handhabung, stellt hierbei eine quasi natürliche Einteilung dar, die dramaturgisch genutzt wird.

Ganz ohne Text sind auch textfreie Bilderbücher nicht, denn neben Angaben des Verlags, wie Impressum und Umschlag- oder Klappentext, hat auch ein textfreies Bilderbuch einen Titel, welcher der Erschließung der Bilderzählung eine zusätzliche Information beifügt, die manch-



Textfreie Bildgeschichte mit Insert „Bus“; © Barbara Nascembeni (2007). Alle einsteigen!
Wuppertal: Peter Hammer Verlag



*Der Begriff **Insert** kommt aus dem Film. Es ist ein Textelement innerhalb eines Films oder Bildes, was in der Regel das Verständnis der Handlung unterstützt.*

mal wesentlich sein kann. Daneben zeigen auch Bilder – innerhalb der ansonsten textfreien Bildfolge – integrierte Texte wie Geräuschworte oder sogenannte Inserts wie z. B. in Barbara Nascimbeni: „Alle einsteigen!“⁴. Dort ist auf dem Haltestellenschild das Wort „Bus“ zu lesen (s. Abb. S. 9). Diese

Bilderbücher gelten als textfrei, da die Bilderzählung selbst textfrei funktioniert, ohne sich auf einen erzählenden Text zu beziehen.

BILDER LESEN? BILDER SEHEN!

Im Zusammenhang mit Illustrationen oder Bildern in Bilderbüchern wird häufig davon gesprochen, dass das Lesen von Bildern eine Vorläuferkompetenz für das Lesenlernen ist. In der einschlägigen Literatur werden Begriffe wie Visual Literacy⁵, Bildliteralität oder Bildgrammatik⁶ verwendet. In diesen Begrifflichkeiten verbirgt sich die Grundannahme, dass die Kompetenz, Bildern Bedeutungen zu entnehmen, Ähnlichkeiten mit dem Leseprozess habe. Obwohl diese Annahme nicht unberechtigt ist, übergeht sie jedoch leicht die Eigenheit der Bilder und ihrer Rezeption. Bettina Uhlig weist ausdrücklich auf die Unterschiedlichkeit beider Medien hin: „Es ist unbestritten, dass Bild und Text viel gemeinsam haben. Und doch gehen sie nicht ineinander auf. Bild und Text sind verschiedene Repräsentationsformen von Wirklichkeit.“⁷

Während der Vorgang des Textlesens darauf basiert, unter Einbeziehung des Kontextes Stück für Stück die linear von links nach rechts angeordneten Buchstaben und Silben zu Wörtern und Wörter zu Sätzen zu verbinden und dabei den Textinhalt zu erschließen, zeigt ein Bild simultan mithilfe von Linien, Farben und Formen ein Ganzes in einer durchdacht gestalteten Anordnung. Über das Prinzip der Ähnlichkeit wird dabei ein Bezug zu dem Gemeinten hergestellt. Es gibt keine Regeln des Bilderschließens. Jedoch ist auch das Sehen, ebenso wie das Lesen, kein passiver Vorgang. Die Neurowissenschaften haben in den letzten Jahren erforscht, dass Sehen eine aktive Konstruktion ist, wobei das Gehirn ständig zwischen eingehenden vieldeutigen Netzhautbildern und eigenen Hypothesen über die Welt einen Abgleich herstellt.

Zwei Arten des Sehens lassen sich grundsätzlich unterscheiden. Der erste Blick, das präattentive Sehen, ist darauf ausgerichtet, die in einem Bild gezeigten Elemente wiederzuerkennen und zu identifizieren. Erschließt sich ein Bild auf diese Art nicht gänzlich, so aktiviert das Gehirn den Modus des attentiven Sehens, das eine „vertiefende, aufmerksame, versunkene Betrachtung ermöglicht“⁸. Textfreie Bilderbücher erfordern nicht nur den ersten Blick, sondern zielen darauf ab, diese zweite Art des Sehens zu fordern und zu fördern. Das genauere, entschleunigte Hinschauen stellt für Kinder, die in einer bilderüberfluteten Medienwelt aufwachsen, eine gute Übung dar, sich intensiver mit Bildaussagen in ihrem Tempo auseinanderzusetzen – ohne ihnen einfach ausgeliefert zu sein. Obwohl textfreie Bilderbücher zweifellos eine Nähe zur Literatur haben, lassen gerade sie erkennen, was Bilder im Unterschied zu Texten vermögen, sie erzählen mit Bildern.

4 Detaillierte Literaturangaben zu sämtlichen im Text erwähnten bzw. vorgestellten Bilderbüchern finden sich im Literaturverzeichnis.

5 Dehn, 2014, S. 125 ff.

6 Duncker, Lieber, 2013, S. 125 ff.

7 Uhlig, 2014, S. 9

8 Uhlig, 2014, S. 14

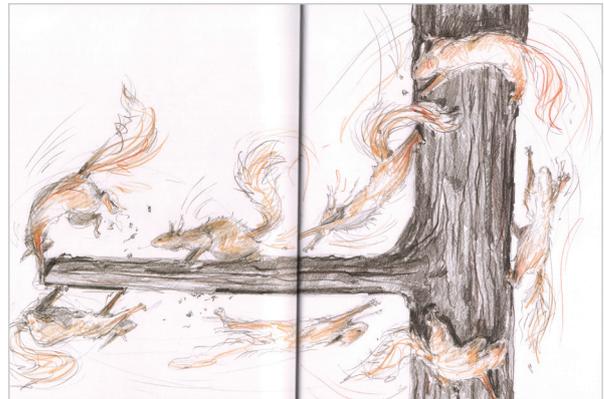
DAS EINZELNE BILD: MONOSZENISCH, PLURISZENISCH ODER SIMULTAN

Um die Erzählstrategien von textfreien Bilderbüchern kennenzulernen, müssen verschiedene Arten von Einzelbildern und Bildfolgen unterschieden werden. Narrative Einzelbilder unterscheidet die Kunstgeschichte entsprechend der im Bildraum gezeigten Szenen. Monoszenische Bilder zeigen eine zentrale Szene wie z. B. in Barbara Nascimbeni: „Alle einsteigen!“ (s. Abb. S. 9), während pluriszenische Bilder mehrere handlungsrelevante Szenen gleichzeitig innerhalb derselben Bildfläche darstellen (s. Abb. rechts).⁹



Pluriszenisches Erzählen: ein großer Erzählraum voller verschiedener Szenen, jede so wichtig wie die andere
© Thé Tjong Khing (2008). Picknick mit Torte.
Frankfurt am Main: Moritz Verlag

Diese Einteilung hat Jens Thiele für die Bilderbuchforschung übernommen.¹⁰ Stellen einzelne Szenen in ein und demselben Bildraum verschiedene Phasen eines zeitlichen Verlaufs gleichzeitig dar, spricht man von einem Simultanbild (s. Abb. rechts).¹¹



Simultanbild: ein Eichhorn so schnell, dass es mehrfach im Bild zu sehen ist.
© Sebastian Meschenmoser (2015). Herr Eichhorn und der erste Schnee. Stuttgart: Thienemann-Esslinger Verlag

Jedes Einzelbild hat seine eigene Bildkomposition, innerhalb derer Motive, Figuren und Requisiten durch Farben, Formen, Perspektive und Kompositionslinien in Beziehung gebracht werden und so eine Bilderzählung evozieren. Durch den kognitiven Prozess des Sehens und den Kontext, in dem das Bild steht – in einem Buch, an einer bestimmten Stelle innerhalb einer Bildreihe – wird die Bildaussage eingegrenzt. Wie offen oder eingegrenzt die Deutung eines Bildes oder der gesamten Bildfolge ist, kann dabei unterschiedlich sein. Soll eine Bildfolge eine Geschichte erzeugen, muss von Bild zu Bild eine Zustandsveränderung gezeigt werden und trotzdem ein Zusammenhang durch sich wiederholende Elemente in den Bildern geschaffen werden. So wird die

9 Vgl. Vargá, 1978, S. 356 ff.

10 Vgl. Thiele, 2000, S. 56 ff.

11 Vgl. Grünewald, 2000, S. 13

Bildfolge als logische Abfolge glaubhaft. Sollen bewusst mehrere Deutungen und Assoziationen angeregt werden, sind die Verbindungen zwischen den Bildern weniger deutlich und konkret, sodass die Betrachtenden mehr Freiraum für eigene Interpretationen haben.

Ob eine Bilderzählung leichter oder schwerer nachzuvollziehen ist, richtet sich auch nach dem zeitlichen Abstand, der zwischen den Bildern steht. Große chronologische Sprünge bezeichnet man als weite und kurze Zeitsprünge als enge Bildfolgen.¹² Ob enge oder weite Bildfolge, die sich zwischen den Bildern ergebenden Leerstellen müssen von den Betrachtenden selbstständig gefüllt werden. Wie und ob das gelingt, hängt sowohl von der eigenen Beobachtungsgabe als auch vom individuellen Weltwissen ab. Oft sind Kinder im Beobachten besser, während Erwachsene in Bezug auf das Weltwissen einen Vorsprung haben. Beim stummen Comic (Comic ohne Text) vergeht in den meisten Fällen zwischen den einzelnen Bildern nur wenig Zeit, während die oben bereits erwähnten Bildromane, die häufig Lebensgeschichte erzählen, weite Bildfolgen aufweisen, sodass zwischen den einzelnen gezeigten Szenen oft Jahre vergangen sind. Die meisten textfreien Bilderbücher arbeiten mit einer engen Bildfolge, sodass die Betrachtenden nur eine kurze zeitliche Lücke zwischen zwei Bildern im Geiste überbrücken müssen.

DIE BILDFOLGE: VISUELLE ERZÄHLPRINZIPIEN

Je nachdem, ob Bildfolgen aus monoszenischen oder aus pluriszenischen Bildern gestaltet werden, ergeben sich unterschiedliche visuelle Erzählprinzipien. Pluriszenische Bildfolgen sind als Wimmelbücher bekannt, bei denen große Bildräume mit zahlreichen gleichrangig dargestellten Szenen gefüllt sind. Dabei lassen sich bezüglich der Narrativität unterschiedliche Varianten unter den Wimmelbüchern finden. Es gibt Wimmelbücher, wie die von Ali Mitgutsch, die aus großen einzelnen Bildtafeln bestehen, innerhalb derer Szenen mit narrativem Potenzial zu finden sind, die aber über die Seiten hinweg nicht zu Bildfolgen verknüpft sind. Oder es gibt pluriszenische Bildreihen, deren zahlreiches Figurenpersonal über die Seiten hinweg in mehreren Erzählsträngen miteinander verknüpft ist (z. B. Rotraut Susanne Berner: „Wimmlingen-Pentalogie“) und manchmal nur durch wiederholtes Vor- und Zurückblättern erschlossen werden kann (z. B. Thé Tjong-Khing: „Tortentrilogie“, „Hieronymus“). Bei vielen Wimmelbüchern steht eher das Suchen und Finden bestimmter Figuren oder Gegenstände im Vordergrund (z. B. Martin Handford: „Wo ist Walter?“) und weniger das Erschließen einer Geschichte.

Erzählen monoszenische Einzelbilder eine Geschichte, spricht man von einer Bildgeschichte. Je nachdem, wie die Bilder auf den Seiten arrangiert sind, ergibt sich entweder mehr Nähe zum comictypischen Erzählen (Panels) oder zum für das Bilderbuch typischen Seite-für-Seite-Erzählen. In textfreien Bilderbüchern findet man oft beide Erzählweisen nebeneinander, der Übergang zwischen comic- und bilderbuchtypischem Erzählen erscheint fließend. In „Überall Blumen“ von JonArno Lawson und Sydney Smith wechselt das Erzählen in Panels und großen Bildern ab (s. Abb. S. 13).

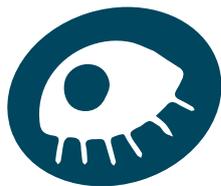
Generell lässt sich feststellen, dass da, wo ganzseitige Bilder eingesetzt werden, eine längere Auseinandersetzung mit dem Bild entsteht und die Raumwirkung des Bildes stärker ist, während Folgen aus mehreren kleineren Bildern eher ein Überfliegen der Sequenz erzeugen und die zeitliche Organisation der Erzählung und ihr Rhythmus im Vordergrund stehen.

12 Vgl. Grünewald, 2000, S. 13

Das textfreie Erzählen stellt nicht nur eine ganz eigene Kunstform dar, sondern es öffnet auch die Augen für das, was nur durch Bilder möglich ist. Die Narrationen, die auf so vielfältige Weise angestoßen werden, wollen erzählt werden, denn sie sind wie ein Puzzle, das es zu lösen gilt.¹³



Bildbeispiel mit einem großen ganzseitigen Bild auf der einen und Panels auf der folgenden Buchseite
© JonArno Lawson, Sydney Smith (2016). Überall Blumen.
Frankfurt am Main: FISCHER Sauerländer



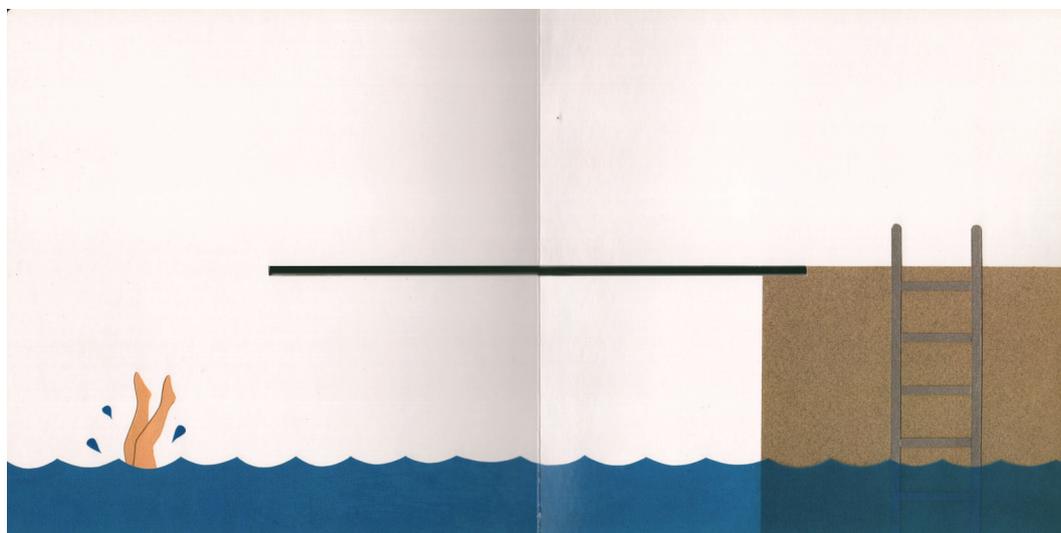
13 Vgl. Nodelman, 1988, S. 187



2 Bild-Räume: Sprach-Räume

BILDER ERZÄHLEN, KINDER SPRECHEN

In „Der faule Freund“ von Ronan Badel folgen wir einem schlafenden Faultier und dessen schützender Schlangenfrendin durch verschiedene gefährliche Orte und Situationen, bis die beiden wieder wohlbehalten in den heimatlichen Dschungel gelangen. In „Überall Linien“ von Jimi Lee warten wir mit Spannung darauf, welche Geschichte die immer gleiche Linie eröffnet, mal als Wippe auf dem Spielplatz, mal als Sprungbrett im Schwimmbad (s. Abb. unten).



© Jimi Lee (2013). Überall Linien. Bargteheide: minedition

In den Bilderbüchern werden Geschichten auf unterschiedliche Weise erzählt, Verknüpfungen finden mal über Protagonisten oder Formen, mal über Orte statt. In den hier vorgestellten textfreien Bilderbüchern sind immer Geschichten angelegt, ob sie dann aber tatsächlich gesehen und auch erzählt werden und vor allem auf welche Weise, das hängt von der Person ab, die sie betrachtet. Denn nicht nur die Bilder eröffnen Räume des Erzählens, auch zwischen dem Bilderbuch und den Betrachtenden entsteht ein Raum. In diesem potenziellen Raum haben die Betrachtenden die Möglichkeit, einen ersten Blick auf die Welt der Bilder zu werfen, können verschiedene Puzzleteile der Geschichte verknüpfen und sie mit ihren Erfahrungen verbinden. Es ist auch ein Raum des Austauschs zwischen den Kindern und der Pädagogin oder wer immer die Bilder betrachtet. Ein Raum, um sich gemeinsam auf die Suche nach einer Geschichte zu begeben. Über die Gedanken, das Gespräch, sei es das mit sich selbst oder im Austausch mit anderen, existiert eine Art Spielraum. In diesem entstehen nicht nur die Geschichten, sondern hier kann auch jede und jeder eigene Gedanken, Gefühle, Erfahrungen einbringen und gestalten. Die Bilder machen dazu Angebote, inhaltliche sowie ästhetische.

Die Kinder verstehen dieses Angebot bei textfreien Bilderbüchern in besonderem Maße als eine von vielen gegebenen Möglichkeiten, unter denen sie auswählen können. In einer Klasse war

ein Kind etwas später hinzugekommen. Die Lehrerin erfand gerade zusammen mit den Kindern anhand des Bilderbuches „Die Reise“ von Aaron Becker eine Geschichte. Die Kinder diskutierten, ob neu angefangen oder einfach fortgefahren werden sollte. Da schlug eines der Kinder einen Kompromiss vor: „Wenn du noch einmal von vorne anfängst, dann erzähl aber eine andere Geschichte.“ Um diesen Raum und um die Möglichkeiten, zu Geschichten und zur Sprache zu finden, geht es hier, mit besonderem Blick auf den Aspekt der Sprachbildung über das Medium textfreies Bilderbuch.

BILDERBUCH-DIALOG AUF AUGENHÖHE: CHANCEN DER SPRACHBILDUNG DURCH DIE BESCHÄFTIGUNG MIT TEXTFREIEN BILDERBÜCHERN

Jedes textfreie Bilderbuch ist ein ästhetisches Angebot einer Welt ohne schriftlich fixierte Wörter. Sind in einem textfreien Bilderbuch meist mehrere mögliche Geschichten – mit unendlich vielen Variationen und Erweiterungen – angelegt, so macht es im Hinblick auf die Sprache keinerlei Vorgaben. Textfreie Bilderbücher funktionieren in dieser Hinsicht wie Musik oder Objekte aus der bildenden Kunst: Sie sind universell zu verstehen. Die Ästhetik der Bilder bewegt sich, wie ansonsten Texte natürlich auch, in kulturellen Kontexten; doch in welcher Sprache ich mich auch zu den Bildern äußere, es ist immer die richtige. In der Arbeit mit multikulturellen und mehrsprachigen Gruppen erweist sich das als idealer Türöffner.



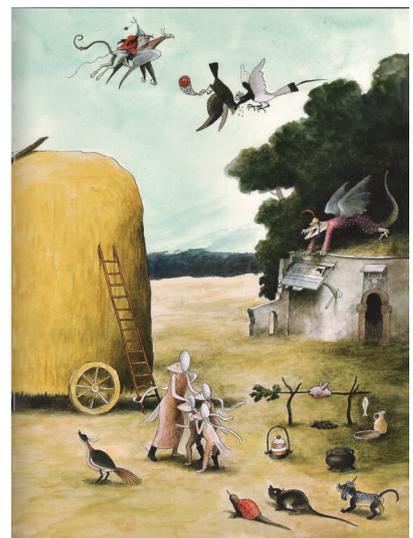
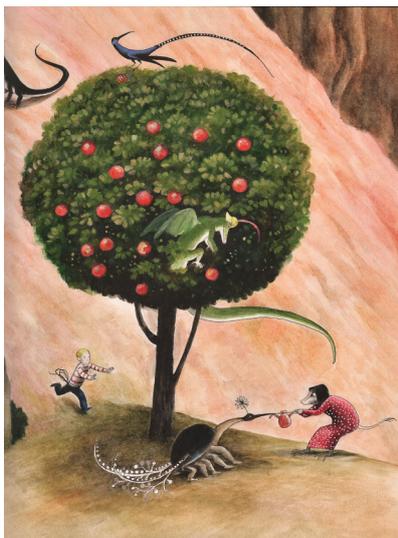
© Eilika Mühlenberg (2014). Camping. Urlaub mit Wind und Wirbel. Zürich: Atlantis Verlag

Jedes Bilderbuch, auch das mit Text, lädt zum gemeinsamen Gespräch ein. Beim Vorlesen von Bilderbüchern mit Text verbinden sich die Bilder mit Wörtern und Sätzen. Der Genuss des Eintauchens und der gemeinsamen ästhetischen Erfahrung verbindet sich auf positive Weise mit Sprache und bietet allein von daher eine gute Voraussetzung für Sprachbildung. Im Gegensatz zum traditionellen Vorlesen, bei dem die Kinder auf das Zuhören reduziert sind, werden sie beim dialogischen Bilderbuchlesen dazu aufgefordert, sich mit ihren Fragen und Assoziationen aktiv einzubringen und zu beteiligen. Doch irgendwann kehrt der vorlesende Erwachsene meist wieder zu der Geschichte zurück, die im Text fixiert ist. Die Bilder ohne Textvorgabe hingegen verstärken die Vorteile des dialogischen Bilderbuchlesens noch. Die Kinder bringen sich nicht nur mit ihren Fragen ein und unterbrechen und erweitern die Geschichten mit ihren Beiträgen, sie selbst bestimmen auch die Geschichte. Sie können entscheiden, ob man beim Betrachten von

„Camping“ die Geschichte des aufgeblasenen Gummikrokodils erzählt oder die Geschichte des Eichhörnchens (s. Abb. S. 16).

Die Kinder entscheiden auch, ob die Geschichte Geräusche enthält, viele lautstarke Wörter oder Dialoge, märchenhafte Formeln, assoziierte Wörter oder ob sie einfach nur aus Fragen besteht. Die Perspektive, der Ton und die Wörter müssen eben erst gefunden werden. Das kann nur gelingen, wenn sich alle darauf einlassen, die Bilder zu betrachten, den anderen zuzuhören und eigene Sprachformen und Sätze zu finden.

Kinder sowie Erwachsene sind gleichermaßen Expertinnen und Experten für das Betrachten und Konstruieren des Geschehens. So entsteht ein Bilderbuch-Dialog auf Augenhöhe, der in besonderer Weise die Perspektiven aller Betrachterinnen und Betrachter mit einbezieht und für diese Raum bietet. In der dialogischen Betrachtung der Bilder ohne Text wissen die Erwachsenen nicht mehr als die Kinder. Es gibt keine Lesart bzw. Betrachtungsweise, die durch einen Text vorgegeben wird. Alle Beteiligten können Gesagtes und Interpretiertes immer wieder durch den direkten Blick abgleichen und umdeuten. Dies ist ein großes Vergnügen, führt zu Spannung und genauem Hingucken. Oft führen die Fragen zur nächsten Seite oder auch zum Zurückblättern. So etwa bei Thé Tjong-Khings „Hieronymus“, wo Kinder einer Jahrgangsstufe 2 Seite für Seite sehr genau die Verwandlungen der „bösen Drachenfrau“ verfolgen, um sie buchstäblich im Blick zu haben und so ihre Gefahr für den kindlichen Protagonisten einschätzen zu können (s. Abb. unten).



© Thé Tjong Khing (2016). Hieronymus: Ein Abenteuer in der Welt des Hieronymus Bosch. Frankfurt am Main: Moritz Verlag

Die unterschiedliche Rezeptionsweise von Bilderbüchern bei Kindern und Erwachsenen ist noch wenig untersucht.¹⁴ Ihre Existenz ist aber unbestritten und sollte beim gemeinsamen Betrachten produktiv gestaltet werden. Sicher ist, dass ein Kind, das noch keine oder wenig Schrifterfahrung hat, bei der Konstruktion einer Geschichte über das Betrachten von Bildern grundsätzlich anders vorgeht. Es verlässt sich ausschließlich auf das, was es sieht, sucht für eine Erklärung nach keinem Text, sondern sucht die Bedeutung ausschließlich im Bild.

14 Vgl. Ritter, 2014, S. 267



Dammann-Thedens und Michalak haben in ihrem Aufsatz „Bildnarrationen im Fremdsprachenunterricht – Annäherungen an das Bildverstehen“¹⁵ in Bezug auf die Sprachbildung auf eine weitere Chance der Bilderbücher ohne Worte hingewiesen: Jedes Kind kann sich mit seiner eigenen Sprache, seinem Sprachniveau einbringen. Wesentlicher als das Niveau und die Eloquenz ist das Spektrum der Ausdrucksweisen. Ein zu einem Bild passendes Geräusch oder ein Verweis auf eine andere Geschichte kann für das Erschließen des Bildes und die Konstruktion der Geschichte genauso gewinnbringend sein wie ein verschachteltes Satzgefüge. Ein Junge ruft z. B. „Ratatouille“ aus, als er auf dem Bild eine Maus entdeckt; er stellt so einen Bezug zu dem bekannten Zeichentrickfilm her und macht auch für die anderen ein weiteres Assoziations-

*Das korrektive Feedback ist eine Methode, grammatikalische oder im Wortsinn falsch verwendete Redeweisen der Kinder zu korrigieren. Dazu wird der Satz des Kindes wiederholt, ohne den Gesprächsfluss zu stören.
Beispiel: Emma: Was für ein böses Drachenfrau!
Erwachsener: Ja, das ist wirklich eine sehr böse Drachenfrau!*

feld auf. Ein Mädchen macht Windgeräusche mit dem Mund, als das Krokodil losfliegt und verweist damit auf die Dynamik der Bilder in „Camping“ von Eilika Mühlenberg. Die Sprachbildung ist hier allein auf das Entstehen und Konstruieren von Sprache ausgerichtet, es gibt keinen Blick auf Defizite. Korrektives Feedback bei falsch angewendeter Grammatik kann dennoch stattfinden.

Auch die bzw. der Erwachsene bringt sich ein und kann Wortfelder erweitern oder Sprachwendungen hinzufügen. Da alle gebannt an der Geschichte interessiert sind, wird Sprache zum Instrumentarium, eine spannende Geschichte zu gestalten und Bilder zu erschließen. Das Spektrum ist endlos und auch das zuhörende Kind kann das Gesagte allein mit Blick auf das Bild oder die Bilderfolge erschließen. Wortfelder können so erobert werden, der eigene Wortschatz wird erweitert.

Jens Thiele hat als einer der ersten Kriterien für eine Kindgemäßheit des Bilderbuches aufgestellt:¹⁶

- die eigene Neugier befriedigen
- Suche nach elementaren Erfahrungen im ästhetischen Bereich befriedigen
- zur aktiven Auseinandersetzung mit ästhetischen Phänomenen motivieren
- Spielräume für die eigene Entfaltung eröffnen

*Das kindgemäße Bild müsste zur Entdeckung auffordern, Fragen stellen, Rätsel aufgeben.
Thiele nach Ritter, 2014, S. 115*



Da bei textfreien Bilderbüchern die Geschichte erst konstruiert werden muss, das Einbringen eigener Ideen so einen noch größeren Raum erhält, treffen diese Kriterien hier in besonderem Maße zu. Das Konstruieren der eigenen Geschichte trifft natürlich auch auf das Lesen eines Romans oder eines Bilderbuches mit Text zu, doch beim textfreien Bilderbuch potenziert sich dieser Vorgang und wird auch kleinen Kindern schon bewusst. Ein textfreies Bilderbuch gibt ein sehr deutliches Signal: Entschlüssele mich! Es birgt eine Aufforderung zum Sprechen, den Bildern die eigene Sprache hinzuzufügen. Wesentlich für die

Bilder lassen sich in erster Linie sehen und darüber hinaus: imaginieren, darstellen, sichtbar machen. nach Uhlig, 2014, S. 11

Bilderbuch-Dialoge ist auch, dass es ein Erschließen von Bildern und Konstruieren von Geschichten jenseits der bildanalytischen Annäherung gibt.

¹⁵ Dammann-Thedens, Michalak, 2012, S. 129 ff

¹⁶ Vgl. Ritter, 2014, S. 115

BILDER IN SPRACHE ÜBERSETZEN: DER ERSTE UND DER ZWEITE BLICK

Mechthild Dehn weist ausdrücklich darauf hin, wie wesentlich die Offenheit gegenüber allen Sprachäußerungen, gerade auch des Ungewissen ist. Sie beobachtete das Sprachverhalten einer Grundschulklasse bei der ersten Betrachtung eines Bildes von Max Liebermann.¹⁷ Dehn führt aus, dass der erste Blick und der Prozess der Suche nach Deutungen in einem Bild eine eigene Sprache haben. Es ist eine andere Sprache als die für das Verfassen einer fertigen Geschichte. Diese verschiedenen Phasen der Sprachbildung sollten nicht vermischt werden. Es spricht nichts dagegen, auch einmal eine Geschichte zu einem Buch notieren und ausformulieren zu lassen. Doch beim ersten Betrachten ist es extrem wichtig, dass unfertige Sprachvorschläge ihren Raum haben. Dehn beobachtet bei der Bildbetrachtung in Jahrgangsstufe 3, dass die Kinder sowohl verstärkt die Sprachform des „als ob“ verwenden als auch Formen der Ungewissheit wie „vielleicht“ und „ich glaub“.¹⁸ Sie weist ausdrücklich darauf hin, dass diese Sprachformen des ersten Blicks oft zu wenig beachtet werden, gerade im Unterricht. „Sie sind aber Ausdruck für das Bemühen, sich dem ‚Moment der Unsicherheit‘ zu stellen in der Begegnung mit etwas Unvertrautem, in Bild und Wort – eine sprachliche Ressource für ästhetische Prozesse. [...] Zentral scheint die Haltung zu sein, sich auf Vorstellungen, auf Imaginationen einzulassen, und die Zuversicht, sich in der Lerngruppe darüber austauschen zu können.“¹⁹

Mit dieser Haltung lassen sich auch Kinder und Eltern erreichen, die in anderen Sprachen als der deutschen zu Hause sind. Ein einfacher Einstieg in ein textfreies Bilderbuch kann so sein, dass jedes Kind Wörter und Begriffe, Sätze, die ihm dazu einfallen auf einem Haftzettel notiert bzw. diktiert (diese gibt es auch in Form von Sprechblasen) und in das jeweilige Buch klebt. Auf diese Weise wird noch einmal ganz deutlich, dass alle Sprachen in der Geschichte angelegt sind.



Das können Sie im Methoden-Teil
noch einmal genau nachlesen.



17 Dehn, 2016, S. 385-401

18 Vgl. Dehn, 2016, S. 398

19 Dehn, 2016, S. 399



VOM VORLESER ZUR GESCHICHTEN-MODERATORIN: DIE ROLLE DER PÄDAGOGINNEN UND PÄDAGOGEN

Die Rolle der bzw. des Erwachsenen beim gemeinsamen Betrachten und Konstruieren der Geschichte ist die eines Moderators und einer Regisseurin: die Äußerungen der Kinder moderieren, offene Fragen stellen, Anstöße geben und die eingebrachten Ideen und Sprachbausteine der Kinder inszenieren. Darüber hinaus sorgt die Moderatorin oder der Moderator für eine entspannte Atmosphäre, in der sich jede und jeder traut, etwas zu sagen. Es gilt immer aufs Neue, einen Raum für Sprache zu schaffen, verschiedene Sprachformen aufzunehmen, weiterzuführen und anzuregen. Feste Vorgaben und Abfragen haben hier nichts zu suchen: Bilder und Wörter gehen nie ineinander auf. Es gibt keine genaue Entsprechung der Bilder auf einer sprachlichen Ebene. Es ist immer eine Suche, Annäherung und Interpretation. Das Konstruieren der Geschichte(n) zum jeweiligen Bilderbuch sollte ein spielerischer und lustvoller Prozess sein, für alle Beteiligten. Das heißt nicht, dass hier Beliebigkeit vorherrscht. Nicht jedes Wort passt zu jedem Bild, nicht irgendeine Geschichte zu irgendeinem Bilderbuch: Die Illustrationen geben klare Vorgaben, Indizien zu einer bzw. verschiedenen möglichen Geschichten. Die Suche danach ist ein Hin und Her zwischen freiem Assoziieren und Wahrnehmen von Vorgaben durch die Bilder. Dabei müssen die Betrachtenden sowohl frei fantasieren als auch Strukturen von Sprache und Literatur anwenden. Gleichzeitig hat die Moderatorin bzw. der Moderator alle Möglichkeiten in der sprachlichen (Mit-)Gestaltung des Dialoges oder Gesprächs. Sie bzw. er kann sowohl die Rolle des Sprachvorbildes einnehmen (ohne auch die Geschichte vorzugeben!) als auch möglicherweise die Richtung des Genres weisen wie Märchen, Abenteuer- oder Gruselgeschichte. Eine andere Möglichkeit bei der Mitgestaltung einer gemeinsamen Erzählung ist die Eröffnung von Perspektiven anderer, von den Kindern noch nicht genannter Figuren. Auch das Verweisen z. B. auf noch unentdeckte Details und auffällige Bildstrukturen bereichert die Geschichte.



Ideal – nicht nur für die Sprachbildung – ist es, wenn man sich immer wieder mit ein und demselben Buch beschäftigt. Auf diese Weise haben die Kinder die Möglichkeit, an den Erfahrungen sowohl mit den Bildern als auch mit der Sprachsuche anzuknüpfen. Die Beobachtung und behutsame Moderation des sprachlichen Prozesses wird hier also zu einer wesentlichen Aufgabe der begleitenden Pädagoginnen und Pädagogen.

WEGE DURCH DIE BILDER: STRATEGIEN DER BILDBEGEGNUNG

„Das Sehen nimmt seinen Ausgang bei einem bestimmten Punkt im Bild. Ist dieser fixiert, folgt der Blick einem bestimmten Weg durch das Bild und gewinnt so sukzessive die Übersicht über das Bild.“²⁰ Jedes Kind hat eine andere Strategie, sich einen Weg durch das Bild und in Folge auch durch eine Reihe von Bildern und eine Bildgeschichte zu bahnen. Jedes Bilderbuch macht dazu verschiedene ästhetische Angebote. Da ist z. B. ein roter Farbleck, der auf jeder Seite wieder vorkommt und meinem Blick Halt gibt. Oder eine interessante Veränderung von Seite zu Seite wie ein schlafendes Faultier in immer aufregenderer Umgebung. Auch Bettina Uhlig weist ausdrücklich darauf hin, dass dieser erste Blickpunkt, mit dem man in ein Bild einsteigt, durch die Ästhetik des Bildes bestimmt werden kann – wie z. B. über eine farbliche oder grafische Auffälligkeit –, dass jedes Kind aber auch seine eigenen Strategien der Bilderschließung haben kann. So weist sie in einer Studie nach, dass ein sechsjähriges Kind immer nach Menschen Ausschau

20 Uhlig, 2014, S. 16

hält, auch wenn diese klein im Hintergrund zu sehen sind, ein anderes dagegen steigt jedes Mal über eine auffällige Farbigkeit ins Bild ein.²¹ Es sind also auch die eigenen Interessen, die den Blick lenken.

Die in den Kapiteln 3 und 4 aufgeführten Methoden und konzeptionellen Ansätze zeigen Möglichkeiten, um auf der einen Seite den eigenen Blick zu stärken, auf ihn zu vertrauen und ihn auch gegenüber anderen zu behaupten. Auf der anderen Seite werden Zugänge aufgezeigt, immer wieder neue Wege durch Bilder zu erkennen, sodass im Sinne der Sprachbildung der eigene Wortschatz erweitert wird. „Es gilt beim gemeinsamen Sehen von Bildern die Balance zu finden zwischen individuellen Bildbegegnungsstrategien auf der einen und dem Sich-Einfinden in eine kulturell konventionalisierte Praxis des Sehens auf der anderen Seite.“²² Auch in diesem Teil liegt der Schwerpunkt neben der Bildbetrachtung auf der Sprachbildung.

21 Vgl. Uhlig, 2014, S. 17

22 Uhlig, 2014, S. 17



3 Von Lupen und anderen Seh-Hilfen

EINE KLEINE EINFÜHRUNG IN DIE METHODIK

Textfreie Bilderbücher laden mehr als andere Bilderbücher zum Versinken in eine Geschichte ein. Sich Zeit zu nehmen für die Geschichten, alle Interpretationen zuzulassen, Bewertungen wie richtig oder falsch über Bord zu werfen, sind wichtige Haltungen, um sich mit Kindern gemeinsam einer textfreien Geschichte zu nähern. Denn, indem der Text als Interpretationshilfe wegfällt, sind vor dem Buch alle Sichtweisen gleichrangig, die kindliche genauso wie die erwachsene.

METHODEN

Um sich den unterschiedlichen Aspekten der Geschichten zu nähern, gibt es verschiedene spielerische Tricks oder Werkzeuge. Sowohl der Inhalt als auch die Art der Illustrationen bestimmen dabei, welche Methode zum Einsatz gebracht werden sollte. Bei den von uns zusammengetragenen und erprobten Werkzeugen unterscheiden wir zwischen Basics und spezifischen Methoden. Basics eignen sich zu fast jeder Buchbetrachtung von textfreien Bilderbüchern; dazu zählen z. B. gebastelte Lupen oder ein Vorrat an Sprech- bzw. Denkblasen. Ebenso lässt sich das Prinzip der Detailkärtchen, ob in doppelter Ausführung (Memory-Effekt) oder einfach, fast immer einsetzen. Andere Bücher wiederum verlangen nach ganz individuellen Herangehensweisen oder Spielvarianten (s. Projektidee zu „Das kunterbunte Monsterbuch“). Manchmal trägt aber auch der Inhalt des Buches zu einer ganz eigenständigen, weiterführenden Aktion bei oder bietet Anlass, sich mit einem Thema weiter zu befassen (s. Projektideen zu „Überall Blumen“ und zu „Hieronymus“).

Nicht alle von uns in der „Methodensammlung von A bis Z“ zusammengestellten Werkzeuge haben Eingang in die Beschäftigung mit den im vierten Kapitel vorgestellten Bilderbüchern gefunden. Ebenso wie weitere textfreie Bilderbücher lassen sich entsprechend weitere Umsetzungsmöglichkeiten finden. Die hier vorgestellten Seh-Hilfen sind als Teil eines Baukastenprinzips zu verstehen, die Kindern und Erwachsenen gleichermaßen als Bild-Schlüssel dienen können.

Kamishibai ist ein japanisches Erzähltheater, bei dem die Handlung in Form von großformatigen Bildern in einem bühnenähnlichen Rahmen gezeigt werden kann.

PRÄSENTATIONSFORMEN DER BILDERBÜCHER UND MEDIENVIELFALT

Da es bei textfreien Bilderbüchern tatsächlich besonders auf das gute Sehen ankommt und da etliche Bücher ein kleines Format haben, empfehlen wir folgende Präsentationsmethoden:

- vergrößerte Bildkopien erstellen und an ein Flipchart heften
- vergrößerte Bildkopien erstellen und in einem Kamishibai zeigen
- eine Dokumentenkamera beim interaktiven Whiteboard zur Vergrößerung nutzen
- Bilderbuch als Bilderbuchkino zeigen (auf Anfrage stellen einige Verlage PDFs der Bücher zur Verfügung, die so über Beamer gezeigt werden können)



LUSTVOLL STARTEN ...

... kann man mit dem innovativen Bilderbuch „Was ist denn hier passiert?“ von Julia Neuhaus und Till Penzek, das kreativ verschiedene Medien integriert. Auf den rechten Seiten im Bilderbuch befinden sich wunderbare Illustrationen im Collagestil, die jeweils die Schluss-situation einer Geschichte bilden. Wie es dazu gekommen ist, und was bisher geschah, kann im gemeinsamen Gespräch erraten werden. Trickfilme sind in QR-Codes hinterlegt. Diese befinden sich auf den jeweils linken Seiten des Buches. Mithilfe eines QR-Scanners können die kurzen Filme angesehen und gehört werden. Sie sind äußerst liebevoll gestaltet und laufen immer auf eine witzige Pointe zu.

QR-Scanner können kostenlos als App auf das Tablet geladen werden.



METHODENSAMMLUNG VON A BIS Z

BILDARCHITEKTEN

Das Bilderbuch wird zuerst gemeinsam betrachtet und die Geschichte von allen erzählt (s. Methode „Erzählt doch mal“). Städtebauliche Details werden schwarz-weiß kopiert und auf ein großes Plakat oder eine Papierrolle geklebt. Durch Weiterzeichnen entsteht ein großes Gemeinschaftsbild (s. Projektidee zu „Das kunterbunte Monsterbuch“).

BILDERGUCKER-WÖRTERSUCHER

Der Reihe nach nennt jedes Kind ein passendes Wort zum aufgeschlagenen Bild (in einer frei gewählten Sprache), die Wörter werden notiert und evtl. auch über einen längeren Zeitpunkt gesammelt. Sie dienen als Fundus, um dann zusammen oder auch in Gruppen eine Geschichte zu gestalten.

Variante: Man kann auch gezielt Wörter nach Wortarten differenzieren und sammeln lassen.

BÜCHERLABOR/MEDIENLABOR

Variante 1

Im Zuge einer Stationenarbeit können nicht nur unterschiedliche textfreie Bilderbücher präsentiert, sondern dabei auch verschiedene Methoden der Erschließung ausprobiert werden. Ein gutes Beispiel findet sich in den Praxistipps des Lesekalenders der Akademie für Leseförderung Niedersachsen.²³

Variante 2

Ein Buch bzw. ein Thema bildet die Grundlage für eine Stationenarbeit. Die Stationen können durch Apps bzw. kreative Zugänge gestaltet werden, die den Inhalt des textfreien Bilderbuches noch besser erfahrbar machen (s. Projektidee zu „Rotkäppchen“).

Variante 3

Zu einem textfreien Bilderbuch oder einer speziellen Gattung textfreier Bilderbücher (z. B. Wimmelbilderbücher) wird eine Stationenarbeit als Mix der hier vorgestellten Methoden erarbeitet und angeboten.

²³ www.alf-hannover.de/sites/default/files/materialien/bilderbuchrallye_mit_textlosen_bilderbuechern.pdf (letzter Zugriff 05.01.2017)

„DER SAGT VIELLEICHT ...“

Farbige Kopien aus dem Bilderbuch liegen verteilt auf Tischen. Auf Blankosprech- bzw. -denkblenden notieren bzw. diktieren die Kinder Ausrufe, Aussprüche und Gedanken von Figuren (z. B. von Personen, Tieren) der Geschichte. Kommen Wörter und Begriffe in verschiedenen Sprachen zusammen, wird sofort deutlich, dass die Geschichte in diesem Buch alle Sprachen der Welt in sich vereint, dass es eine gemeinsame Geschichte ist. Diese Aktion bietet sich gerade auch für Veranstaltungen mit Eltern an. Die Spielidee kann ebenfalls als Aufgabe bei einer Stationenarbeit zu einem textfreien Bilderbuch angeboten werden.

DETAILKÄRTCHEN

Jedes Kind erhält einen laminierten Bildausschnitt aus dem Bilderbuch und erzählt, was darauf zu sehen ist. Dann wird ein Signalwort, z. B. „Bingo“ verabredet. Beim gemeinsamen Betrachten des Buches passen die Kinder nun genau auf, wann ihr Motiv erscheint. Haben sie es entdeckt, rufen sie laut „Bingo“ und zeigen ihre Karte (s. Projektidee zu „Der faule Freund“).

DIE RICHTIGE REIHENFOLGE

Die einzelnen Seiten des Buches werden farbig kopiert. Alle Bilder werden durcheinander ausgelegt. Manchmal ist es sinnvoll, das erste und das letzte Bild der Geschichte zu benennen. Die Aufgabe für die Kinder besteht nun darin, die Bilder in die richtige Reihenfolge zu bringen und die Geschichte am Ende gemeinsam zu erzählen. Dabei können die Bilder z. B. im Kamishibai gezeigt werden.

Variante

Kopiert man den Bildersatz doppelt, kann das Spiel auch in zwei Gruppen als Wettspiel durchgeführt werden. Welche Gruppe schafft es zuerst, die richtige Reihenfolge herzustellen? Jede Gruppe erzählt dann zum Abschluss ihre Lesart der Geschichte, die nicht übereinstimmen muss ...

DRAG AND DRAW

Im Stil des zuvor gemeinsam angeschauten Bilderbuches zeichnet jedes Kind eine Schwarz-Weiß-Vorlage für ein Ausmalbild, z. B. von Häusern. Diese wird an den Nachbarn weitergereicht und von diesem koloriert (s. Projektidee zu „Das kunterbunte Monsterbuch“).

ERZÄHLT DOCH MAL

Dies ist die einfachste Methode. Die Geschichte wird beim Betrachten des Buches von den Kindern gemeinsam erzählt. Der Erzählfluss kann von der Moderatorin oder dem Moderator durch offene Fragen unterstützt und gelenkt werden – ein kleiner Balanceakt, bei dem gleichzeitig der Freiraum zum Erzählen, Spekulieren, Benennen erhalten bleiben sollte. Durch Einsatz des korrektiven Feedbacks gelingt es passand die richtige grammatikalische Wendung oder Benennung von dargestellten Sequenzen.

HEUTE BIN ICH

Schon in der Kita wählen sich Kinder gerne eine Rolle aus. Frei nach dem Motto: „Ich bin dann mal ...“ suchen sich die Betrachtenden einen tierischen oder menschlichen Protagonisten aus und verfolgen seine Geschichte von Seite zu Seite weiter (s. Projektidee zu „Camping“). Ihre Beobachtungen versprachlichen sie je nach Sprachniveau.

ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST

Das Buch wird gemeinsam betrachtet. Die Kinder oder die Moderatorin bzw. der Moderator stellen Fragen zu den Bildern im Buch.

LUPE

Die Kinder erhalten gebastelte Lupen (Ausschnittsucher), mit deren Hilfe sie als Bilddetektivinnen und Bilddetektive Suchaufträge zu Personen, Tieren oder Gegenständen lösen können. Je nach Alter der Kinder variieren diese in ihrer Komplexität. Die Lupenform kann auch durch ein anderes Motiv ersetzt werden, z. B. durch einen Bilderrahmen. Bei der Umsetzung ist es sinnvoll, einzelne oder alle Seiten des Buches farbig zu kopieren oder die Bücher in mehreren Exemplaren vorliegen zu haben.

Tipps: Fragen Sie dazu in Ihrer Öffentlichen Bibliothek nach oder recherchieren Sie selbst.

www.voebb.de ist die Homepage der Öffentlichen Bibliotheken Berlins.

Variante

Alle Kinder bekommen die gleiche Seite und suchen um die Wette.

MEDIENMIX

Das Buch wird zuerst gemeinsam betrachtet und die Geschichte von allen erzählt (siehe Methode „Erzählt doch mal“). Danach werden auf Tablets, per Beamer oder dem interaktiven Whiteboard zum Thema des Buches passende Apps gezeigt und ausprobiert (s. Projektidee zu „Rotkäppchen“).

OUR OWN

Das Buch wird zuerst gemeinsam betrachtet und die Geschichte von allen erzählt (s. Methode „Erzählt doch mal“).

Dann wird die Geschichte nachgespielt, vielleicht als Pantomime. Ebenso könnten einzelne Szenen als Dialoge vorgestellt werden oder als Standbilder. Oder es wird ein kleiner Film gedreht ...

SCHLÜSELBILDER

Ein oder zwei zentrale Bilder liegen in der Mitte oder werden über das interaktive Whiteboard betrachtet. Sie sind der Ausgangspunkt für die Beschäftigung mit dem Buch (s. Projektidee zu „Rotkäppchen“) und führen zu verschiedenen W-Fragen: Was ist passiert? Wer guckt hier wen an? Was war vorher? Was passiert weiter? Alle Vermutungen werden am interaktiven Whiteboard oder auf einem Plakat notiert. Danach wird das Buch gemeinsam betrachtet und am Ende werden die Vermutungen überprüft.

SO ODER SO

Eine Geschichte wird mal aus der Perspektive der einen, mal aus der Perspektive der anderen Hauptfigur erzählt. Zuerst wird das Buch gemeinsam betrachtet und die Geschichte von allen erzählt (s. Methode „Erzählt doch mal“). Auf einem großen Plakat werden die Protagonisten zusammengetragen. Es wird überlegt, welche Stimme man den Figuren geben könnte oder wie diese sich fühlen. Nacheinander werden Kinder ausgewählt, die in die Rolle eines der Protagonisten schlüpfen und die Geschichte aus seiner Perspektive erzählen. Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

Tipps: Die Geschichte kann auch an verschiedenen Tagen aus der Perspektive verschiedener Rollen und in verschiedenen Sprachen erzählt werden. So nutzt sich die Geschichte nicht so schnell ab und bleibt länger präsent.

WAS IST DENN HIER PASSIERT?

Hier muss hin und her geblättert werden: Die Kinder entdecken den Missing Link – Gegenstände oder Geschehnisse, die auf Vergangenes oder Zukünftiges verweisen – von einer Buchseite zur anderen. Sie beobachten die Veränderung der Protagonisten, der dargestellten Gegenstände usw. (s. Projektideen zu „Camping“ und zu „Hieronymus“).

WAS STECKT HIER DRIN?

Jedes Bilderbuch enthält ein Thema und bietet Spielideen, die sich aus dem Buchinhalt, aus der ästhetischen Umsetzung bzw. aus den Protagonisten ergeben. Diese spielerische Herangehensweise dient dazu, den Inhalt des Buches vorzubereiten oder im Nachgang den Inhalt zu vertiefen. So kann das Buch Teil eines Projekttages sein oder in ein aktuell zu bearbeitendes Thema integriert werden (s. Projektidee zu „Lass mich frei“).

WER FINDET ...?

Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält das gleiche Bild aus einem textfreien Bilderbuch. Welche Gruppe findet darauf die meisten Verben, Adjektive oder Nomen? Das Spiel kann in verschiedenen Runden gespielt werden.

WIE GEHT'S WEITER?

Das Buch wird zuerst gemeinsam betrachtet und die Geschichte von allen erzählt (s. Methode „Erzählt doch mal“). Jedes Kind wählt nun eine Person oder ein Tier aus dem Buch aus. In eigenen Geschichten werden sie lebendig oder erleben eine Fortsetzungsstory, die geschrieben oder gezeichnet werden kann (s. Projektidee zu „Strandgut“).



WIE KLINGT DENN DAS?

Das Buch wird von allen gemeinsam betrachtet. Spontan werden Wörter und Geräusche frei zu den Bildern assoziiert.

ZWEI PASSEN

Geeignete Seiten des Buches werden doppelt und farbig kopiert oder gescannt und ausgedruckt. Aus jeweils zwei gleichen Bilddetails kann ein Memory erstellt werden. Damit der Bildausschnitt identisch ist, bietet sich das Erstellen einer quadratischen Schablone an. Für diese Methode eignen sich besonders Wimmelbilderbücher.





Im Folgenden wird anhand von zehn Projektideen vorgestellt, wie die Begegnung und Auseinandersetzung mit textfreien Bilderbüchern angeleitet und gestaltet werden kann. Dabei erhalten die Schülerinnen und Schüler vielfältige Lerngelegenheiten, um zahlreiche Kompetenzen, die in den Basiscurricula Sprachbildung und Medienbildung und im Fachteil Deutsch des Rahmenlehrplans für die Jahrgangsstufen 1–10 in Berlin und Brandenburg beschrieben sind, auf ihrer jeweiligen Niveaustufe weiterzuentwickeln.

4 Buchvorstellungen mit Projektideen

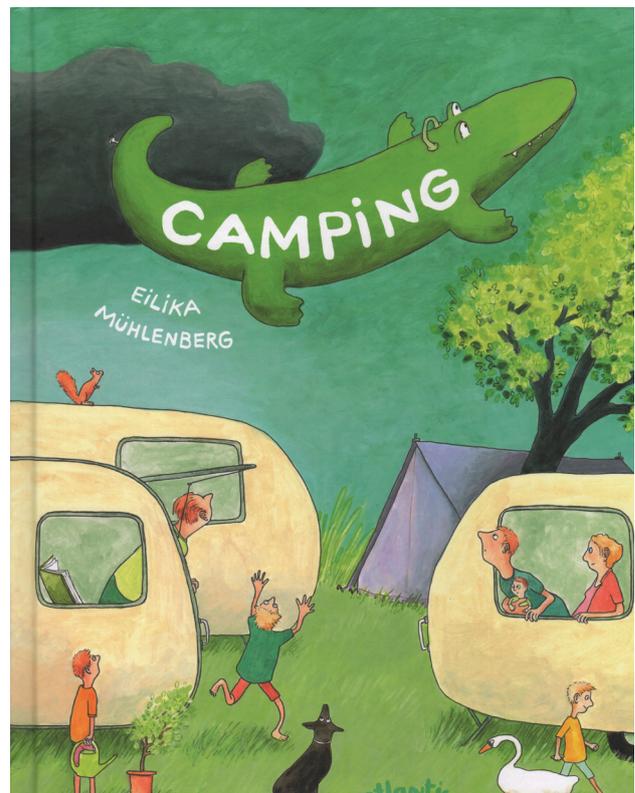
EILIKA MÜHLENBERG: CAMPING

INHALT

Ein Gummikrokodil wirbelt durch die Luft und über den gesamten Campingplatz. Sein Schicksal lässt sich verfolgen vom Aufblasen über eine Luftreise bis zum abendlichen Schlafplatz als Kissen für die Kinder. Es ist aber nicht die einzige Geschichte, die Eilika Mühlenberg sichtbar macht. In der Form eines Wimmelbuchs, in dem sich von Seite zu Seite verschiedene Situationen und Handlungsfolgen nachverfolgen lassen, inszeniert die Illustratorin das alltägliche Geschehen auf einem Campingplatz und erzählt die Geschichten von Menschen und Gegenständen gleichermaßen.

VISUELLES ERZÄHLPRINZIP

„Camping“ ist eine Wimmelbildgeschichte aus pluriszenischen, doppelseitigen Panorama-Bildfolgen: Den roten Faden bildet ein grünes Gummikrokodil, dessen Reise durch die Luft den Blick der Betrachtenden über den gesamten Campingplatz führt. Aber auch andere Protagonisten wie ein Eichhörnchen oder ein Junge und ein Mädchen tauchen von Seite zu Seite in immer neuen Situationen auf.



© Eilika Mühlenberg (2014). Camping. Urlaub mit Wind und Wirbel. Zürich: Atlantis Verlag

FÖRDERUNG SPRACHLICHER KOMPETENZEN

Durch die zahlreichen Personen, Tiere und Gegenstände bietet sich das Erzählen und Beobachten aus verschiedenen Perspektiven an. Jedes Kind kann einem anderen Protagonisten folgen und dessen Geschichte erzählen. Alle Erzählungen zusammen geben dann das Geschehen auf dem gesamten Campingplatz wieder. Trainieren lässt sich dabei der Wortschatz zu Themenfeldern wie Sommer, Camping, Urlaub, Baden, Picknick, Familie, Gefühle, Wetter, Freizeitaktivitäten sowie Alltagsgegenstände und -situationen.

PROJEKTIDEE

Zuerst wird das Buch gemeinsam betrachtet. Die Kinder äußern sich zu den verschiedenen Figuren und Gegenständen.

Da sich „Camping“ für das Beobachten und Erzählen aus verschiedenen Perspektiven anbietet, erhalten die Kinder nun Karten mit einzelnen Protagonisten aus dem Buch. Jedes Kind schaut sich genau seine Karte an, aber zeigt sie keinem anderen Kind.

Erneut wird das Bilderbuch betrachtet. Die Aufgabe besteht nun darin, dem eigenen Protagonisten eine Stimme zu verleihen. Hält z. B. ein Kind das Krokodil als Figurenkarte in der Hand, macht es immer dann ein Geräusch oder sagt Sätze wie „Bitte noch mehr Luft. Ich will fliegen!“, wenn es das Krokodil im Bild entdeckt. Das Kind, das die Figurenkarte mit dem Baby gezogen hat, macht z. B. Schrei- oder Quäkgeräusche, sobald es das Baby sieht.

Alle Bildkarten zu den Protagonisten existieren jeweils doppelt. Über die Äußerungen versuchen sich die Kinder mit der gleichen Karte zu finden. Haben sie die Partnerin oder den Partner erkannt, dann setzen sie sich nebeneinander und gestalten gemeinsam die Stimme des Jungen, des Eichhörnchens oder des Krokodils.

Variante bzw. weiterführende Anregung: In Gruppen stellen die Kinder einzelne Szenen aus dem Buch z. B. pantomimisch nach. Die Zuschauerinnen und Zuschauer raten, welche Szene jeweils dargestellt wurde.

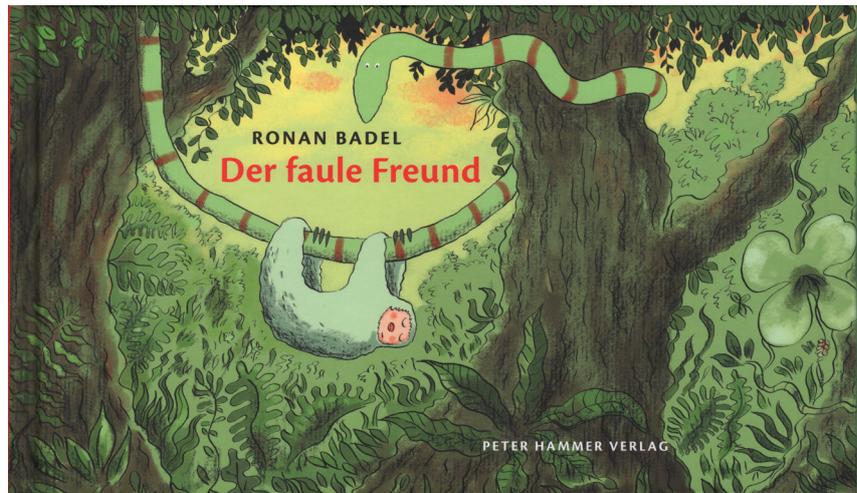
Materialien: Bildkarten mit einzelnen Protagonisten in doppelter Ausfertigung, eventuell Requisiten zum Thema Camping (hier auch gerne ein Gummikrokodil)



RONAN BADEL: DER FAULE FREUND

INHALT

Eines Tages im Regenwald: Frosch, Tukan und Schlange spielen gerade Karten, da wird der Baum gefällt, auf dem ihr Freund, das Faultier, schläft. Als der Holzfäller alle Baumstämme fachgerecht bearbeitet und samt Faultier auf seinen LKW geladen hat, schmuggelt sich die Schlange auf den Wagen, um das Faultier zu retten. Doch der LKW fährt los und mit ihm Faultier und Schlange. Eine abenteuerliche Reise nimmt ihren Lauf. Nach einer Flussfahrt, einem Krokodilangriff und der Überwindung eines Wasserfalls gelingt jedoch eine glückliche Heimkehr. Das Buch handelt von unerschütterlicher Freundschaft und grenzenloser Solidarität. Die Bedrohung des Regenwaldes als Lebensraum vieler Tiere wird mit dieser Botschaft in Verbindung gebracht.



Ronan Badel (2015). Der faule Freund. Wuppertal: Peter Hammer Verlag, cc by sa 3.0 de, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de>

VISUELLES ERZÄHLPRINZIP

„Der faule Freund“ ist eine Bildgeschichte, die auf meist doppelseitigen, monoszenischen Bildflächen einen linear fortschreitenden Handlungsverlauf zeigt. Neben der Darstellung der eigentlichen Haupthandlung gibt es auf den zweiten und dritten Blick viele überraschende Details zu entdecken.

FÖRDERUNG SPRACHLICHER KOMPETENZEN

Während sich im Verlauf der unfreiwilligen Reise Umgebung, Situationen und die Haltung der Schlange ständig verändern, bleibt eine Konstante: das schlafende Faultier. Und das Faultier schläft immer noch! Beschreibungen der wechselnden Umgebungen in Form von Landschaftsbeschreibungen und die sprachliche Gestaltung von Szenen im Stil von „Was ist jetzt passiert?“ bieten sich an.

PROJEKTIDEE

Eine lange Stoffschlange steckt fest in einem Sack. Jedes Kind darf ein bisschen an ihrer Schwanzspitze ziehen, bis die ganze Schlange erscheint. Gemeinsam gehen die Kinder der Frage nach, ob eine Schlange ein guter Freund sein kann.

Anschließend wird die Geschichte z. B. mit der Dokumentenkamera am interaktiven Whiteboard gezeigt. Die Kinder erzählen anhand der Bilder. Reihum darf jedes Kind die Stoffschlange in die Form legen, wie sie auf dem jeweiligen Bild zu sehen ist (aufgerollt, lang gestreckt, mit Knick, um etwas gewickelt usw.).

Nun erhalten die Kinder Detailkärtchen, schauen und benennen, was sie darauf erkennen und überlegen, an welcher Stelle der Geschichte das Detail auftaucht. In einem zweiten Durchlauf

ermitteln die Kinder, auf welcher Seite ihr Detail tatsächlich vorkommt und sagen, ob das Detail ihnen vorher bereits aufgefallen war oder nicht.

Weiterführende Anregung für Leselernerinnen und Leselerner: Jedes Kind flicht drei Pfeifenputzer zu einem Schlangenkörper, schneidet einen Schlangenkopf aus, bemalt ihn und klebt ihn an den Schlangenkörper. Nun wird folgenden Fragen nachgegangen: Welche Buchstaben lassen sich aus einer Schlange formen? Für welche Buchstaben brauche ich mehrere Schlangen?

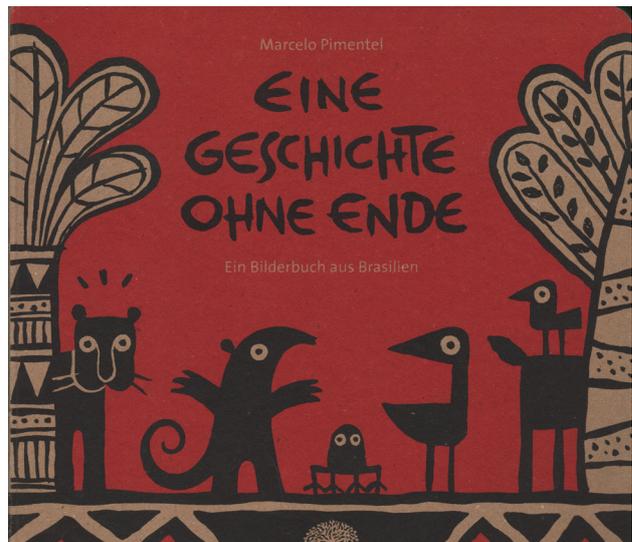
Materialien: lange Stofftierschlange, Sack, Detailkärtchen, Pfeifenputzer (Chenilledraht), festeres Papier für die Schlangenköpfe (eventuell Vorlage bereitstellen)



MARCELO PIMENTEL: EINE GESCHICHTE OHNE ENDE

INHALT

Verschiedene Tiere gehen durch den Urwald und begegnen nicht nur dem sagenumwobenen Curupira, dem Schützer der Tiere und Pflanzen, sondern auch der Farbe Rot als Farbe des individuellen Schmückens und des Schutzes. Der Spaziergang durch den Dschungel wird zu einem grandiosen Farbexperiment. Gerade bewundern sich die Tiere noch im Spiegel, setzt schon der Regen ein, der die Farbe abwäscht. Und alles beginnt wieder von vorne, denn *durch einen hohlen Baum am Ende des Buches* (ein Loch in der Umschlagseite) *gelangen die Tiere wieder zurück zum Anfang der Geschichte*. Das Bilderbuch erzählt so eine mythologische Geschichte über den ewigen Kreislauf des Lebens.



Marcelo Pimentel (2015). Eine Geschichte ohne Ende. Basel: Baobab Books, cc by sa 3.0 de, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de>

VISUELLES ERZÄHLPRINZIP

Es handelt sich um ein Pappbilderbuch, wobei die Farbe des Kartons dem Schwarz und Rot eine weitere Farbe hinzufügt. Die Tiere laufen über eine Doppelseite weiter bis zur nächsten. Die besondere Stimmung und der Ausdruck des Sagenhaften werden über die Bilder transportiert, die in der Fläche wirken und mit zwei Farben auskommen. Der Reduktion der Mittel steht die Explosion der Emotionen gegenüber. Jede Doppelseite teilt sich unmittelbar über ihre besondere Stimmung mit: mal absolute Ruhe, mal ausgelassene Freude und Heiterkeit. Im Hinblick auf das Betrachten bildet dies den Hintergrund für das Entdecken von immer neuen Details – manche ganz konkret wie kleine Vögel und Käfer, manche abstrakt wie Ornamente und Muster.

FÖRDERUNG SPRACHLICHER KOMPETENZEN

Es bietet sich an, die bildnerische Ebene der Sage auf die sprachliche Ebene zu übertragen und die Kinder beim Betrachten der Buchseiten die Geschichte erzählen zu lassen. Die zahlreichen Abbildungen verschiedener Tiere, Pflanzen, Bäume und Ornamente laden zum Beschreiben und Benennen ein. Ebenso können für die unterschiedlichen Stimmungen der Doppelseiten Wörter und Begriffe gefunden werden.

PROJEKTIDEE

Vorab werden von der Pädagogin bzw. dem Pädagogen Lupen in Form eines Affen erstellt. Dazu wird der Bildausschnitt auf der letzten Buchseite, auf dem der Affe durch das hohle Loch im Baum guckt, kopiert und auf festen Karton geklebt. Das Loch wird ausgeschnitten und wird so zur Lupe. Man kann damit über die Bilderbuchseiten fahren und einzelne Ausschnitte wie Tiergesichter, Sterne, Ornamente usw. entdecken.



Zu Beginn der Buchvorstellung werden Gruppen gebildet, die sich jeweils um einen Tisch versammeln. Auf dem Tisch liegen verschiedene Rhythmusinstrumente. Gemeinsam wird nun die Geschichte betrachtet und erzählt.

Dann einigt man sich in der Kleingruppe auf eine Bilderbuchseite. Alle betrachten das Bild. Ein ausgewähltes Kind schlüpft in die Rolle des Affen, nimmt die Lupe und sucht sich ein Bilddetail. Das Kind beginnt, dieses zu beschreiben; die anderen müssen raten, welches Detail es sein könnte. Wer glaubt, es erraten zu haben, nimmt sich ein Instrument und rasselt, klingelt oder trommelt. Wenn alle etwas entdeckt haben und ein Instrument spielen, sagt das Kind, das den Affen spielt, welches Detail es im Sinn hatte. Wer es richtig erraten hat, klebt einen roten Punkt auf die gefundene Stelle. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt am Ende des Spiels.

Nun wird die Geschichte von Curupira erzählt (s. Klappentext des Buches): Der Curupira beschützt seit Menschengedenken die Bäume und Tiere des Urwaldes. Zu seinen besonderen Merkmalen gehört nicht nur die rote Farbe, auch seine rückwärtsgewandten Füße zählen dazu. Mit seinen verdrehten Spuren täuscht er die Jäger – und zeigt so immer wieder den Weg zum Anfang der Geschichte zurück. Die Kinder erfahren: Durch ihr Entdecken der Details im Spiel und durch das Setzen der roten Farbpunkte unterstützen sie Curupira und schützen so auch den Dschungel. Je nach Lust kann das Suchspiel in den Gruppen noch weitere Runden gespielt werden.

Anschließend malen die Kinder in den Gruppen gemeinsam Tiere oder Pflanzen auf einen Bogen Packpapier (mit schwarzem dickem Filzstift) und verbinden diese mit einem Labyrinth (mit rotem dickem Filzstift).

WEITERFÜHRENDE ANREGUNG

Es bietet sich an, mit den Instrumenten und dem Bilderbuch weiterzuarbeiten. Die Doppelseiten lassen sich in ihrer spezifischen Atmosphäre sehr gut klanglich umsetzen und dazu auch über pantomimisches Darstellen der Tierfiguren in einfache Tänze überführen.

Materialien: Affenlupe, mehrere Bilderbücher, rote Klebepunkte, dicke schwarze und rote Filzstifte, Rhythmusinstrumente



© AKJ

THÉ TJONG-KHING: HIERONYMUS. EIN ABENTEUER IN DER WELT DES HIERONYMUS BOSCH

INHALT

Ein Junge fällt von einer Klippe und landet in einer phantastischen Welt, die von ungewöhnlichen Wesen und Elementen bevölkert ist. Sie scheinen Gemälden des Malers Hieronymus Bosch entsprungen zu sein. Folgt man dem Jungen, folgt man einer märchenhaften Erzählung, in der der Protagonist zum Retter dreier Kinder wird, die von einer bösen wandelbaren Drachenhexe gefangen wurden. Auch die Nebenhandlungen auf den Bilderbuchseiten sind zahlreich und immer wieder miteinander verwoben. Thé Tjong-Khings Wimmelbuch ist eine Hommage an Hieronymus Bosch. Er lässt die Welt des vor 500 Jahren verstorbenen Künstlers nicht nur für Kinder in komplexen Szenarien lebendig werden.

VISUELLES ERZÄHLPRINZIP

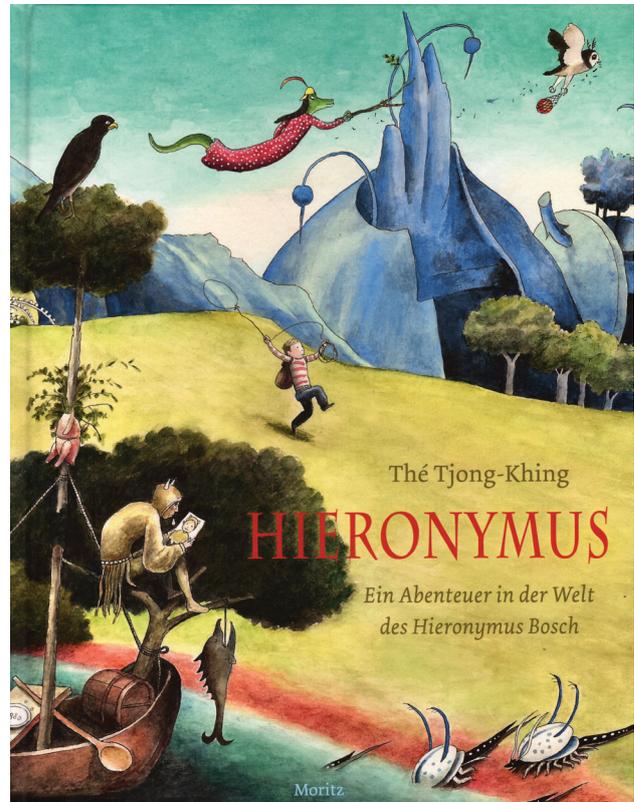
Der niederländische Illustrator hat eine Wimmelbildgeschichte komponiert, die gleichzeitig mehrere Erzählstränge auf einer Doppelseite zeigt, wobei sich die Handlung linear aus plurizenischen Bildern entwickelt. Jedes Element, jede Figur gilt es aufmerksam und durch Vor- und Zurückblättern zu beobachten, denn alles hängt zusammen: In der märchenhaften Erzählung lassen sich immer neue Bezüge entdecken.

FÖRDERUNG SPRACHLICHER KOMPETENZEN

Die Elemente des Märchens und auch der phantastischen Reise kann man gezielt in der Sprachbildung einsetzen: Die Kinder erkennen die Märchenstruktur und wenden auch die Sprache des Märchens beim Erzählen an (Verwendung von Formeln wie: „Es war einmal ...“ oder „Es trug sich zu ...“, Verwendung von Diminutivformen). Die skurrilen Figuren bieten sich an, um Namen für sie zu erfinden, insbesondere auch sprechende Namen.

PROJEKTIDEE

Zum Einstieg wird den Kindern ein Teil aus dem Gemälde „Der Garten der Lüste“ von Hieronymus Bosch gezeigt. Geeignet sind der linke Flügel und evtl. der obere Bereich aus dem Mittelteil des Triptychons. Diese müssten mindestens auf A3-Format ausgedruckt werden, besser noch in mehreren Ausschnitten, jeweils auf A3-Format. Unter https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/38/Jheronimus_Bosch_023.jpg?uselang=de findet sich eine Vorlage in sehr guter Auflösung für solche Ausdrücke. Lupen könnten außerdem hilfreich sein. Die Kinder haben zuvor jeweils eine Detailkarte erhalten und suchen nun das Gemälde nach ihrer Figur bzw. ihrem Requisit ab. Gemeinsam gehen sie der Frage nach, was das Gemälde erzählt. Auch erfinden die Kinder Namen für die einzelnen Figuren, die auf den Detailkärtchen zu sehen sind.



© Thé Tjong Khing (2016). Hieronymus: Ein Abenteuer in der Welt des Hieronymus Bosch. Frankfurt am Main: Moritz Verlag

Anschließend wird das Bilderbuch gezeigt. Es bietet sich an, mehrere Exemplare des Buches zu haben und in Gruppen die Geschichte rekonstruieren zu lassen, wobei die vorher gefundenen Namen verwendet werden. Es können Sprechblasen (Haftnotizzettel) beschriftet werden, um die Figuren auf den Seiten sprechen und denken zu lassen. Diese Phase mündet in ein gemeinsames Erzählen mit der ganzen Klasse.

WEITERFÜHRENDE ANREGUNGEN

Gemälde anderer Künstler können angeboten werden, um eigene Geschichten zu erzählen. Es geht nicht darum, das Bild zu beschreiben, sondern ausgesuchte Bildelemente für eine neue eigene Geschichte zu nutzen. Um sich mit Kunst digital vertraut zu machen, können im Anschluss auch die Apps „My Art Zoo“ und „Imagoras“ eingesetzt werden.

Materialien: Abbildung des Gemäldes „Garten der Lüste“ von Hieronymus Bosch, Detailkärtchen, erstellt aus den einzelnen Figuren und Requisiten des Vorsatzblattes (farbig kopiert und laminiert), Sprechblasen (Haftnotizen), weitere Bilder von Hieronymus Bosch bzw. Bilder von anderen rätselhaften Bilderzählern (z. B. Pieter Brueghel d. Ä., Henri Rousseau, René Magritte), Tablet, Lupen



ALICE HOOGSTAD: DAS KUNTERBUNTE MONSTERBUCH

INHALT

Die erste Doppelseite ist lückenlos mit einer Schwarz-Weiß-Zeichnung einer Stadtansicht gefüllt. Nur eine rote Linie führt zu einem Mädchen, die ein Herz an eine Mauer malt. Auf der nächsten Seite wird diese Linie zu einer Leine, die ein Hund im Maul trägt. Das Mädchen zeichnet weiter. Sie zeichnet ein Monster auf die Straße. Aus einem Monster werden zwei, ein drittes folgt mit schnellem Strich. Fröhlich sehen sie aus, diese Kreidemonster, die da die Straße entlang tanzen, inzwischen schon gefolgt von einem ganzen Tross von Leuten. Die immer größer werdenden Figuren rufen den Polizisten auf den Plan, während die Monster nun selbst beginnen, auch die Häuser anzumalen. Der Polizist verweist die Monster aus der Stadt und die Kinder müssen die Häuser sauber machen. Doch der Regen kommt Monstern und Kindern zu Hilfe.

VISUELLES ERZÄHLPRINZIP

„Das kunterbunte Monsterbuch“ ist eine Bildgeschichte, die aus pluriszenischen, doppelseitigen Panoramabildfolgen gestaltet ist. Das Prinzip eines Malbuches wird hier als Folie einer Narration benutzt. Den roten Faden bilden sowohl die rot gezeichnete Linie als auch die bunt gemalten Anteile der Stadt.

FÖRDERUNG SPRACHLICHER KOMPETENZEN

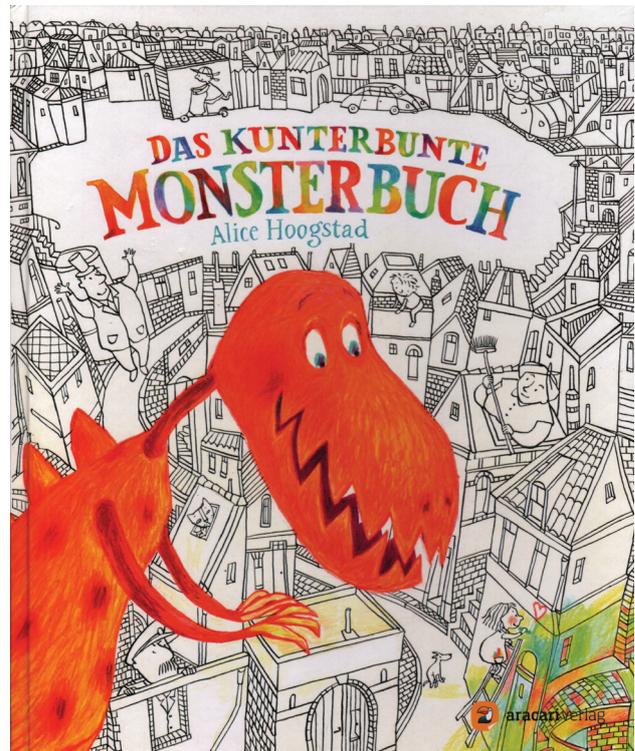
Das Buch enthält sowohl durch die Anmutung eines noch zu gestaltenden Malbuches als auch durch die Geschichte der selbstständig agierenden und kreativen Monster und Kinder eine klare Aufforderung zum lustvollen und anarchischen Selbermachen. Genauso lustvoll lassen sich auch passende Wörter finden. Die Kinder können dabei ihren Wortschatz im Hinblick auf Stadtraum, Farben, Personen, Verkehrsmittel, Tiere und natürlich Monster erweitern.

PROJEKTIDEE

Zum Einstieg werden die Kinder im Kreis nach ihren Erfahrungen mit Monstern befragt. Den oft ausgiebigen Erzählungen der Kinder sollte dabei durchaus Raum gegeben werden.

Nun wird gemeinsam die Aktion „ZickZackMonster“ in fünf Runden durchgeführt. Hierfür bekommt jedes Kind ein Blatt und einen Stift.

Runde 1: Jedes Kind erfindet – streng geheim – einen Monsternamen und schreibt diesen oben auf das hochkant gelegte Blatt. Danach wird der Teil des Blattes mit dem Monsternamen umgeknickt, sodass dieser nicht zu sehen ist. Dann wird das Blatt an die rechte Nachbarin, den rechten Nachbarn weitergegeben.



© Alice Hoogstad (2015). Das kunterbunte Monsterbuch. Zürich: aracari Verlag

Runde 2: Das Monster bekommt nun einen Kopf mit Hals und Gesicht. Die Kinder werden gebeten, auf dem Blatt noch Platz zu lassen. Danach wird das Blatt so geknickt, dass nur noch ein Stück vom Hals zu sehen ist. Wieder wird es an die rechte Nachbarin bzw. den rechten Nachbarn weitergegeben.

Runde 3: Das Monster bekommt jetzt Bauch und Arme. Danach wird das Blatt so geknickt, dass nur noch ein Stück vom Bauch zu sehen ist. Wieder wird es an die rechte Nachbarin bzw. den rechten Nachbarn weitergegeben.

Runde 4: Das Monster bekommt Beine und Füße. Danach wird das Blatt so geknickt, dass nichts mehr zu sehen ist. Ein letztes Mal wird es an die rechte Nachbarin bzw. den rechten Nachbarn weitergegeben.

Runde 5: Nach einem Monstertrommelwirbel auf den Knien wird der Monsterbrief feierlich geöffnet und die Kinder zeigen sich gegenseitig die soeben gezeichneten Monsterbilder.

Im Anschluss wird das Bilderbuch gemeinsam betrachtet und dazu erzählt.

Danach wird die App „Monsters behave“ z. B. am Whiteboard präsentiert: Die Monstermutter ist entsetzt über das schlechte Benehmen ihrer Monsterschar, die versammelt am Tisch sitzt. Tippt man auf ein Monster, eröffnen sich jeweils dreierlei Spielmöglichkeiten. Jedes Kind darf einmal nach vorne kommen und entweder das gesuchte Reimwort finden bzw. Wörter in einem Satz ergänzen oder ein Minigame spielen.

Variante 1: Anstelle der Auseinandersetzung mit der App „Monsters behave“ setzen sich die Kinder selbst gestalterisch mit dem Bilderbuch auseinander. Sie verteilen sich um einen langen Papierbogen, auf dem in großen Abständen Kopien von Stadtansichten aus dem Buch geklebt sind. Die Kinder erhalten zuerst den Auftrag, Straßen zu zeichnen, um die kopierten Bildausschnitte miteinander zu verbinden. Danach können Häuser, Parks, Brücken usw. gezeichnet werden: Es entsteht eine neue Stadt.

Variante 2: Eine neue Stadt entsteht auf ähnliche Weise wie die ZickZackMonster: Jedes Kind erhält ein DIN-A3-Blatt im Querformat mit einem aufkopierten Haus aus dem Bilderbuch (unterschiedliche Vorlagen erstellen). Jedes Kind ergänzt mit schwarzem Filzstift ein weiteres Haus, wobei Elemente des aufkopierten Hauses übernommen werden können. Das Haus dient als Gestaltungshilfe. Dann wird das Blatt an den Nachbarn weitergeben und auf dem Blatt, welches man vom anderen Nachbar bekommt, wird weitergezeichnet. Dann wird wieder weitergegeben. So füllen sich gemeinschaftlich alle Blätter, die zum Schluss als Fries zusammengeklebt und mit den ZickZack-Monstern bevölkert werden. Die Monster werden farbig auf DIN-A5-Blättern gezeichnet und ausgeschnitten.



Material: DIN-A3 und DIN-A5-Blätter, Buntstifte, Beamer und Tablet, App „Monsters behave“ (iTunes) bzw. Papierrolle mit aufgeklebten, kopierten Ausschnitten aus dem Buch (am besten geeignet ist hierfür die erste Doppelseite)

PATRICK GEORGE: LASS MICH FREI!

INHALT

Tiere befreien – leicht gemacht! Auf der rechten Bildseite einer jeden Doppelseite sieht man auf einer Folie jeweils ein Tier, das sich in irgendeiner Form von Gefangenschaft befindet, sei es als Elchkopf an der Wand, als Darsteller im Zirkus, als Halsschmuck oder Schuh. Blättert man die Folie aber um, hat man ruckzuck das Tier wieder in seinen natürlichen Lebensraum versetzt und somit befreit. Die Betrachtenden erleben so bewusst, dass sie durch das Umblättern die Geschichte aktiv mitgestalten und positiv wenden.

VISUELLES ERZÄHLPRINZIP

Die Geschichte lebt vom Vorher-nachher-Effekt: Die Bilder sind grafisch klar und sparsam gestaltet, Kontexte werden wie auf einem Plakat durch wenige Farbflächen und Konturen hergestellt. Durch das Prinzip der durchsichtigen Folie mit einem Tier darauf werden die Betrachtenden selbst in die Lage versetzt, die Kontexte zu wählen

und so die Befreiung der unterschiedlichen Tiere auf jeder Seite herbeizuführen.

FÖRDERUNG SPRACHLICHER KOMPETENZEN

Bei jeder Doppelseite ergibt sich neu die Frage: Was ist der Unterschied? Die Kinder sind motiviert, genau zu beschreiben, was sich von Bild zu Bild verändert hat. Sie können auch eine Geschichte der Befreiung erzählen oder einen Zauberspruch erfinden. Trainiert werden wie nebenbei die Formen von Gegenwart und Vergangenheit.

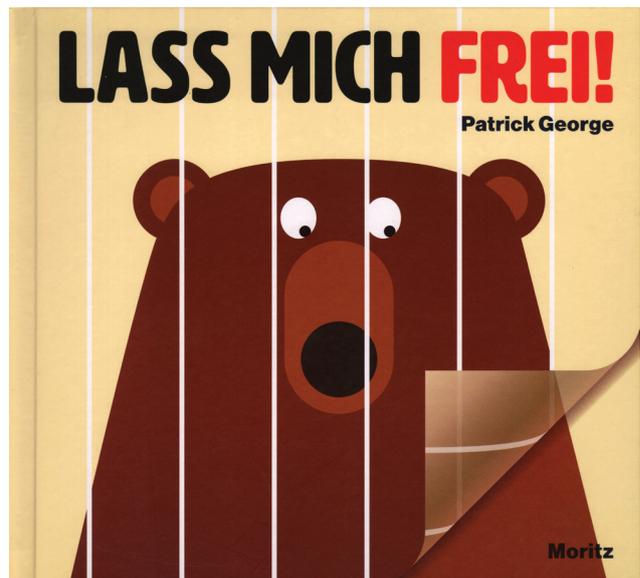
PROJEKTIDEE: „TIERE RETTEN – EINE DOKUMENTATION“

Zum Einstieg bietet sich ein Gespräch über Tiere und ihre Lebensräume an. Mit der Frage, wo man Tiere außerhalb ihrer natürlichen Lebensräume finden kann, wird zur Buchvorstellung überleitet.

Nun werden das Buch und seine erste Doppelseite gezeigt. Schon vor dem Umblättern der Folie wird mit den Kindern gemeinsam ein Befreiungsspruch überlegt, z. B. „1, 2, 3 – das Tier kommt frei!“ Verschiedene Kinder dürfen der Reihe nach durch Umblättern der Folie ein Tier befreien. Die anderen begleiten im Chor den Vorgang mit dem Befreiungssatz, den man nach drei bis fünf Tieren auch variieren kann.

Anschließend erhält jedes Kind eine Karte mit der Abbildung eines Tiers und seinem Tiernamen. Jede Karte ist doppelt vorhanden, doch auf einer Karte ist das Tier durchgestrichen. Das bedeutet, dass es sich noch in Gefangenschaft befindet. Ist das Tier nicht durchgestrichen, heißt das, es ist frei und in seiner natürlichen Umgebung anzutreffen. Die Karten sind geheim und dürfen nicht gezeigt werden.

Nun sollen die Tiere beschrieben werden. Für die Beschreibungen starten die Kinder mit einem freien Tier: „Mein Tier lebt ...“ Das Kind, das die Karte mit dem Tier in Gefangenschaft hat, muss



© Patrick George (2016). Lass mich frei!
Frankfurt am Main: Moritz Verlag

durch die Beschreibung herausfinden, dass sein Tier gemeint ist. Es ergänzt: „Mein Tier ist gefangen und befindet sich zurzeit ...“ Die anderen Kinder versuchen, das beschriebene Tier zu erraten.

Danach wird eine Fotoaktion unter dem Motto „Tiere retten – eine Dokumentation“ durchgeführt. Die Kinder, die die gleiche Tierkarte gezogen haben, bilden ein Doku-Team. Aus bereitgestellten Tierfiguren (z. B. aus Plastik) suchen sie sich ihr Tier aus und machen im Raum (Klassenraum, Schulflur, Schulbibliothek, Bibliothek ...) sowie im Außenbereich jeweils ein Foto: Auf Foto Nummer 1 ist das Tier in Gefangenschaft fotografiert, Foto Nummer 2 zeigt das Tier befreit und wieder in freier Wildbahn. Die Fotos werden ausgedruckt und jeweils auf die Vorderseite (Foto 1) bzw. Rückseite (Foto 2) einer Pappe im DIN-A 4-Format geklebt.

Zum Abschluss berichtet jedes Team in der großen Runde, was seinem Tier zwischen Gefangenschaft und Befreiung passiert ist. Um eine echte Berichterstattung zu simulieren, können funktionstüchtige oder selbst gebastelte Mikrofone genutzt werden.

Materialien: Tierkarten (mit Abbildung und Tiernamen) in doppelter Ausführung für alle Tiere aus dem Buch (bei einer der Karten des Paares muss die Abbildung durchgestrichen werden), sämtliche Tiere aus dem Buch als Figuren (z. B. aus Plastik), digitale Kameras bzw. Handys oder Tablets für die Fotos, DIN-A4-Pappen, eventuell funktionstüchtige oder gebastelte Mikrofone (z. B. aus Papprolle und kleinem Ball) für die Präsentation



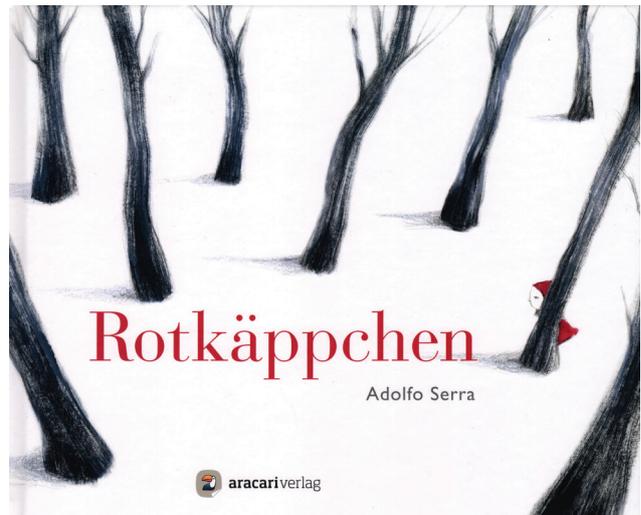
ADOLFO SERRA: ROTKÄPPCHEN

INHALT

Das Buch ist eine Variante des gleichnamigen Märchens der Brüder Grimm, in dem der Fokus fast ausschließlich auf die Figuren von Rotkäppchen und dem Wolf gesetzt ist. Der Wolf ist durchgängig präsent: Sein Schwanz bildet den Weg, den Rotkäppchen beschreitet oder er entspringt aus den Haaren des Mädchens. Die Geschichte wird in den Farben Rot, Schwarz/Grau, Weiß, Gelb erzählt.

VISUELLES ERZÄHLPRINZIP

Es handelt sich um eine Bildgeschichte, die aus monoszenischen, doppelseitigen Einzelbildern erzeugt wird. Dabei entsteht aus den Grundelementen des Märchens durch bildnerische Verwandlungen eine Neuerzählung.



© Adolfo Serra (2012). Rotkäppchen. Zürich: aracari Verlag

FÖRDERUNG SPRACHLICHER KOMPETENZEN

Die Kinder können sich in der Nutzung der märchenhaften Vergangenheitsform und von formelhaften Wendungen üben. Auch werden sie herausgefordert, die surrealen Verwandlungen sprachlich auszudrücken. Ihr Märchenwortschatz rund um Begriffe wie Wald, Wolf, Kind, Spaziergang, Verwandlung wird gestärkt.

PROJEKTIDEE

Einstieg ins Thema ist die zentrale Doppelseite des Buches mit den Wolfsaugen. Diese Seite wird den Kindern als Puzzle angeboten, das vorab von der Pädagogin bzw. vom Pädagogen erstellt werden muss. Nachdem das Thema von den Kindern identifiziert wurde, erfolgt eine Wörterrunde zum Thema Rotkäppchen. Dabei wird ein Requisit aus dem Märchen (z. B. ein kleines Körbchen) von Kind zu Kind weitergegeben.

Jedes Kind zieht nun ein kleines Kärtchen, auf dem sich ein Farbpunkt – entweder rot, schwarz oder weiß – befindet. So bilden sich drei Kindergruppen (rote, schwarze und weiße Gruppe) für die nachfolgende Stationenarbeit. Die Gruppen werden über ihre jeweilige Farbe zu ihrer ersten Station geführt. Demgemäß beginnt z. B. die rote Gruppe mit der roten Station. Nach der ersten Stationenarbeit wird zweimal gewechselt, sodass alle Kinder mit den Angeboten jeder Station gearbeitet haben.

Rote Station: Hier lernen die Kinder die textfreie Bilderbuch-App „Lil Red“ kennen.

Schwarze Station: An dieser Station erstellt jedes Kind eine Figur (Großmutter, Wolf, Rotkäppchen, Jäger) für ein Schattentheaterspiel aus schwarzem Tonkarton und langem Holzstäbchen. Eventuell können Schablonen bereitgestellt werden.

Weißer Station: Die kopierten Seiten des Bilderbuches liegen ungeordnet auf dem Tisch und sollen in die richtige Reihenfolge gebracht werden.

Nach der Stationenarbeit wird das Bilderbuch von allen gemeinsam betrachtet und zu den Bildern erzählt. So können die Kinder auch ihre an der weißen Station erstellte Reihenfolge mit der tatsächlichen Reihung im Buch vergleichen.

WEITERFÜHRENDE ANREGUNG

Im Anschluss bzw. zum Wiederaufgreifen des Themas zu einem späteren Zeitpunkt kann das Märchen von den Kindern mit ihren selbst gestalteten Stabfiguren als Schattentheater dargestellt werden.

Materialien: Puzzleteile (erstellt aus der Doppelseite „Wolfsaugen“), Requisit aus dem Märchen, Tablet und App „Lil Red“ (itunes und android), schwarzer Tonkarton, eventuell Schablonen für Schattentheaterfiguren (Wolf, Rotkäppchen, Großmutter, Jäger), Kärtchen mit Punkten, Holzstäbchen, kopierte Seiten des Bilderbuches

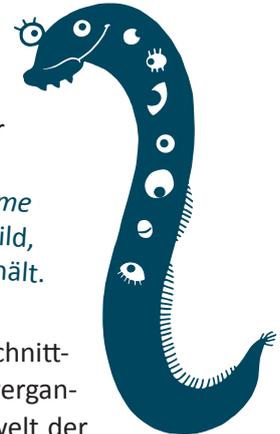


DAVID WIESNER: STRANDGUT, ALADIN VERLAG 2013

INHALT

Überraschender Strandfund: Ein Junge entdeckt eine alte Kamera, in der ein Film ist. Er bringt den Film zum Entwickeln und bekommt zu seinem großen Erstaunen sehr spezielle Fotos. Da gibt es ungewöhnliche Einblicke in das Leben der Meeresbewohner wie z. B. Szenen aus dem Leben eines Kraken, aber auch Porträts von Kindern: Kinder aus unterschiedlichen Teilen der Erde und aus unterschiedlichen Zeiten. Alle haben eine Gemeinsamkeit: Sie haben ein Foto in der Hand, das jeweils ein Kind mit einem Foto zeigt, das wiederum ein Kind mit einem Foto zeigt usw. Der Junge greift das Bild-im-Bild-Prinzip auf. Er macht ein Selfie mit dem Bild eines anderen Kindes in der Hand. Danach wirft er die Kamera wieder ins Meer. Wer wird sie verwenden? Und wer wird sie finden? Die Geschichte kann endlos weitergedacht werden.

*Der Begriff **Mise-en-abyme** bezeichnet ein Bild, das sich selbst enthält.*



VISUELLES ERZÄHLPRINZIP

„Strandgut“ bedient sich einer sehr komplexen Erzählweise unter der Verwendung von veränderten Bildausschnittgrößen, Perspektiven und Gegenschnitt-techniken. Mithilfe des **Mise-en-abyme**-Fotos inszeniert Wiesner Rückblenden in vergangene Zeiten, werden verschiedene Zeiten, Räume und Welten – wie die Meereswelt der Tiere und die der Menschen am Strand – miteinander verbunden.

FÖRDERUNG SPRACHLICHER KOMPETENZEN

Bei der Arbeit mit dem Buch kann man sich auch sprachlich durch verschiedene Zeiten bewegen. Der rätselhafte Charakter der Bilder fordert zum Formulieren von Fragen heraus. Das Fachvokabular rund um das Fotografieren und den Umgang mit einer Kamera kann ebenfalls eingeübt werden.

PROJEKTIDEE: ÜBER GEGENSTÄNDE ZU EINER GESCHICHTE HINFÜHREN

Bevor die Kinder in den Raum kommen, werden Fotos aus dem Buch, die vorab kopiert bzw. abfotografiert werden, unter ein blaues Tuch in die Mitte eines Erzählkreises gelegt sowie Strandgut-Fundstücke (z. B. Muscheln, Steine, Federn ...) im Raum versteckt.

Sind alle Kinder da, erzählen sie reihum, was sie schon einmal bei einem Besuch am Meer am Strand gefunden haben. Während die Pädagogin bzw. der Pädagoge im Hintergrund Meeresgeräusche abspielt, schwärmen alle Kinder aus und suchen jeweils ein Fundstück. In der sich anschließenden Entdeckerrunde zeigt und benennt jedes Kind seinen gefundenen Gegenstand. Dies kann in verschiedenen Sprachen erfolgen.

Anschließend wird das Tuch gelüftet. Jedes Kind nimmt sich ein Foto und betrachtet es genau. Beim sich anschließenden gemeinsamen Anschauen des Buches passen die Kinder auf, wann ihr Foto zu sehen ist und zeigen es vor. Zum Abschluss wird mit dem Tablet, dem Smartphone oder einer digitalen Kamera entweder von allen Kindern mit ihren Fundstücken ein gemeinsames Foto gemacht oder von jedem Kind ein Einzelfoto mit Fundstück und Foto.

Weiterführende Anregung: Die Fotos können von den Kindern mithilfe von Apps weiter bearbeitet werden und die Grundlage für eigene Strandgeschichten bilden.

Materialien: Fotos aus dem Buch (besonders beeindruckend ist, wenn diese abfotografiert und mit weißem Rand entwickelt wurden), Fundstücke vom Strand (je nach Anzahl der Kinder), blaues Tuch, Tablet, Smartphone oder digitale Kamera, Apps zur Bearbeitung von Fotos, z. B. „MOLDIV“, „ChatterPix Kids“



ANNE-CAROLINE DIPANDOLFO: DIE TINTENSPINNER

INHALT

Ein Krake und eine Spinne begegnen sich, beide wissen nichts über die andere bzw. den anderen, sie sind einander fremd. Aus Ermangelung einer gemeinsamen Sprache zeigen sie sich gegenseitig, was sie können: der eine Tinte spucken, die andere Fäden spinnen, formen und gestalten. In einem Kunstduell präsentieren sie einander ihre Kunstwerke. Es entsteht ein spannender Dialog – bis beide einander erkennen, indem sie sich gegenseitig porträtieren. „Die TintenSpinner“ ist ein Buch über die Sprache als Prozess sowohl des eigenen Ausdrucks als auch der Wahrnehmung des anderen. Es erzählt über das Anderssein und über Toleranz gegenüber Unbekanntem und Fremdem.

VISUELLES ERZÄHLPRINZIP

Die Doppelseite bildet hier eine Einheit: Der Krake ist immer auf der linken Seite platziert, die Spinne auf der rechten, was ein Sich-Gegenüberstehen beider Tiere anzeigt. Die Tiere und das von ihnen jeweils Erschaffene stehen freigestellt auf weißem Grund. Die Bilderzählung gestaltet sich als textfreier Dialog, wie ein nur auf die Figuren fokussierendes Sprech-Theaterstück.

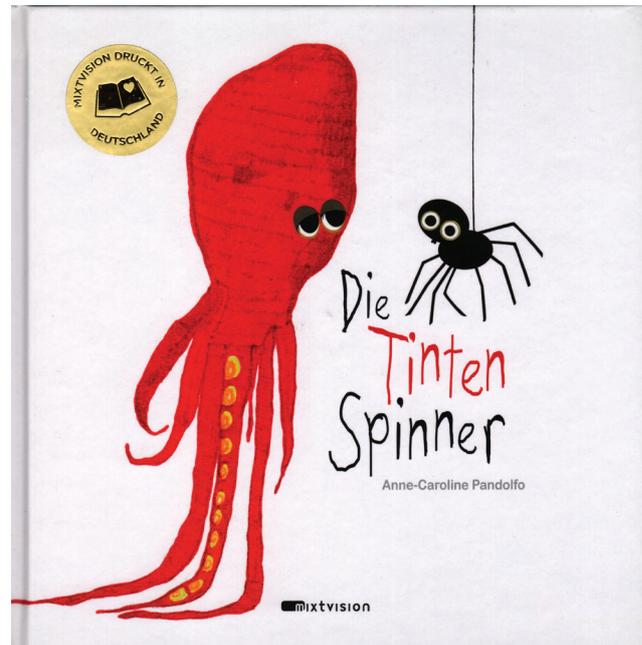
FÖRDERUNG SPRACHLICHER KOMPETENZEN

Das Buch regt an, Gegensätze und Gemeinsamkeiten der beiden Tiere zu benennen. Indem der textfreie Dialog in verbale Sprache übertragen wird, lässt sich die wörtliche Rede üben. Darüber hinaus bieten sich Projekte zu unterschiedlichen Tieren und ihren Lebenswelten an oder zu Tier-sprachen.

PROJEKTIDEE

In einem Einstiegsgespräch gehen die Kinder Gemeinsamkeiten und Unterschieden von Tieren nach. Dabei können folgende Fragen das Gespräch leiten: Welche Tiere leben im Wasser, auf oder in der Erde bzw. in der Luft? Wie viele Beine haben Tiere? Welche Farben haben Tiere? Welche Laute machen unterschiedliche Tiere? Wie sprechen Tiere miteinander?

Im Anschluss an das Gespräch wird das Bilderbuch gezeigt. Da es ein kleinformatiges Buch ist, bietet es sich an, die Doppelseiten vergrößert farbig zu kopieren und entweder in einem Kamishibai oder an einem Flipchart angeheftet zu zeigen. Der Einsatz der Dokumentenkamera auf dem interaktiven Whiteboard ist ebenfalls eine gute Präsentation. Zunächst lässt man die Kinder die Geschichte Seite für Seite erzählen. Dann fängt man noch einmal von vorne an und zeigt langsam ein zweites Mal Doppelseite für Doppelseite, wobei die Kinder aufgefordert werden, in Denk- bzw. Sprechblasen zu schreiben bzw. zu diktieren, was die Tiere denken oder sagen könnten. Welche Sprache die Kinder nutzen, dürfen sie selbst auswählen. Danach dürfen die Kinder bei einem dritten Durchgang ihre Varianten zeigen und vorlesen. Dazu werden ganz einfach die Sprech- und Denkblasen über die Köpfe der Tiere gehalten.



Anne-Caroline DiPandolfo (2016). Die Tintenspinner. München: mixtvision, cc by sa 3.0 de

WEITERFÜHRENDE ANREGUNG

Zur Vertiefung in das Thema Tiersprachen eignen sich die Nutzung einer Tiersprachen-App und das Bilderbuch „Das tierische Wörterbuch“ von Lila Prap (nur noch antiquarisch zu erwerben bzw. in Bibliotheken auszuleihen).

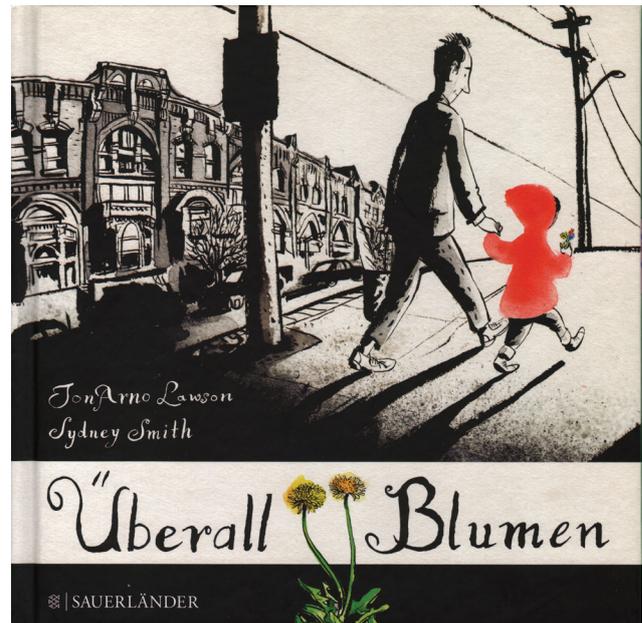
Materialien: Dokumentenkamera bei Arbeit am interaktives Whiteboard oder vergrößerte Farbkopien der Bilderbuch-Seiten, Kopien mit Sprech- und Denkblasen (oder entsprechende Haftzettel), Stifte, Tiersprachen-App, Bilderbuch von Lila Prap: Das tierische Wörterbuch, Zürich 2006



JONARNO LAWSON, SYDNEY SMITH: ÜBERALL BLUMEN

INHALT

Ein Mädchen geht mit seinem Vater durch die Stadt. Während der Vater mit seinem Handy beschäftigt ist, pflückt das Mädchen Blumen und das an teils abwegigen Stellen. Obwohl weder alleine noch im Wald unterwegs, scheint der Verweis auf Rotkäppchen gewollt. Aus einer kontrastreichen schwarz getuschten Straßenansicht sticht die rote Kapuzenjacke des Mädchens hervor. Wie die Jacke leuchten auch einzelne Blumen als bunt blühendes Unkraut, gewachsen durch Asphalttrisse und Mauerwerk. Spannung erzeugt Sydney Smith, indem er den Weg durch die Stadt mit wechselnden Bildeinstellungen und Perspektiven verfolgt und indem hin und wieder einzelne Elemente farbig akzentuiert sind: Taxis, einzelne Glasflaschen in einem Schaufenster, eine chinesische Papierlaterne, Blumenkleider älterer Damen. Gerade als Vater und Tochter den Park betreten, zeigt sich die Szenerie wieder einzig in Schwarz- und Grautönen. Erst als das Mädchen die gesammelten Blumen nach und nach verschenkt – an tote Spatzen, schlafende Obdachlose, Hunde und ihre Familienmitglieder – wird die Welt um sie herum bunt und bunter.



© JonArno Lawson, Sydney Smith (2016). Überall Blumen.
Frankfurt am Main: FISCHER Sauerländer

VISUELLES ERZÄHLPRINZIP

„Überall Blumen“ ist eine Bildgeschichte, die mit Comicpanels unterschiedlicher Größen und Perspektiven eine Geschichte erzählt. Den roten Faden bildet das Mädchen mit der roten Kapuzenjacke.

FÖRDERUNG SPRACHLICHER KOMPETENZEN

Es bietet sich sowohl das Nacherzählen der Geschichte an als auch ein Gespräch über die Bedeutung der farbigen Bildelemente. Der Wortschatz rund um die Themenfelder Stadtraum, Straßenverkehr, Familie, Blumen, Tiere, Menschen wird trainiert.

PROJEKTIDEE

Zum Einstieg bietet sich ein gemeinsames Gespräch über Blumen an. Welche kennen die Kinder, wo kann man Blumen finden?

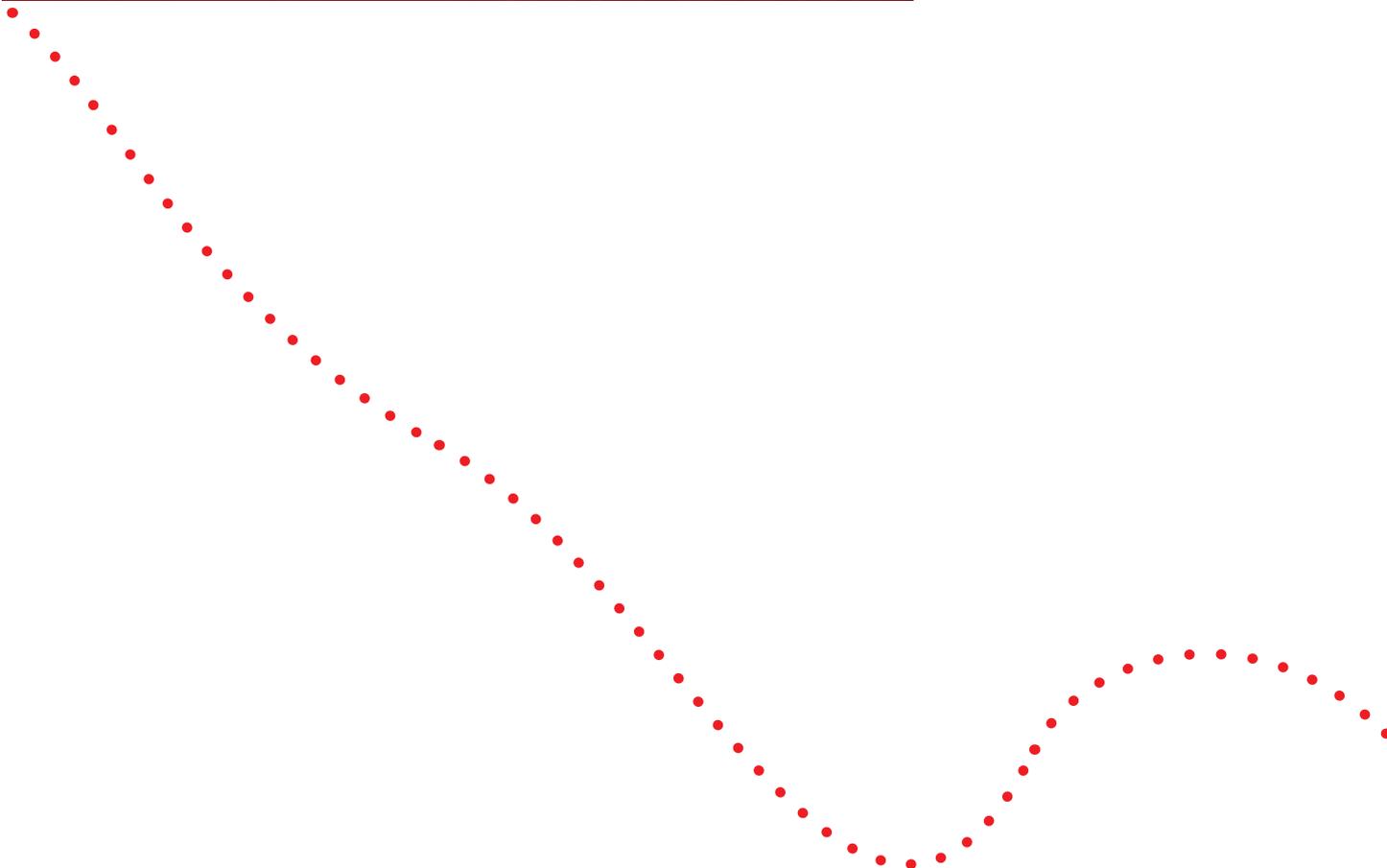
Dann wird das Buch angeschaut und die Geschichte von allen Kindern gemeinsam erzählt. Da es ein kleinformatiges Buch ist, bietet es sich an, die Doppelseiten vergrößert farbig zu kopieren und entweder in einem Kamishibai oder an einem Flipchart angeheftet zu zeigen. Der Einsatz der Dokumentenkamera auf dem interaktiven Whiteboard ist ebenfalls eine gute Präsentation.

In der Geschichte hat das Mädchen seine gefundenen Blumen verschenkt. Dazu sollen die Kinder in der folgenden Kreativaktion auch angeregt werden. Jedes Kind erhält ein weißes Kärtchen und eine Butterbrottüte. Es sucht sich in den bereitgelegten Katalogen, Prospekten, Kalendern usw. eine Blume aus, schneidet diese aus und schreibt bzw. diktiert dazu auf den weißen Kärtchen ein

besonderes Wort, einen Satz oder ein Blumengedicht, z. B. ein Elfchen. Welche Sprache das Kind nutzt, entscheidet es selbst.

Dann wird die Papiertüte individuell als Geschenktüte gestaltet. Die ausgeschnittene Blume und das beschriftete Kärtchen werden in die Tüte gesteckt, die anschließend verschenkt werden kann.

Materialien: vergrößerte Farbkopien des Buches, weiße Butterbrotpapiertüten, weiße Kärtchen, Buntstifte, Scheren, Kleber, Gartenkataloge, Prospekte, alte Kalender, eventuell Washi Tape oder bunte Bänder zum Verschließen der Tüten



5 Literatur, Links und Apps

ANGABEN ZU DEN BUCHVORSTELLUNGEN

- Badel, Ronan, 2015: Der faule Freund. Wuppertal: Peter Hammer Verlag
- DiPandro, Anne-Caroline, 2016: Die TintenSpinner. München: mixtvision
- George, Patrick, 2016: Lass mich frei! Frankfurt/M.: Moritz Verlag
- Hoogstad, Alice, 2015: Das kunterbunte Monsterbuch. Zürich: aracari verlag
- Lawson, JonArno und Sydney Smith, 2016: Überall Blumen. Frankfurt/M.: FISCHER Sauerländer
- Mühlenberg, Eilika, 2014: Camping: Urlaub mit Wind und Wirbel. Zürich: Atlantis Verlag
- Pimentel, Marcelo, 2015: Eine Geschichte ohne Ende: Ein Bilderbuch aus Brasilien. Basel: Baobab Books
- Serra, Adolfo, 2012: Rotkäppchen. Zürich: aracari verlag
- Tjong-Khing, Thé, 2016. Hieronymus: Ein Abenteuer in der Welt des Hieronymus Bosch. Frankfurt am Main: Moritz Verlag
- Wiesner, David, 2013: Strandgut. Hamburg: Aladin Verlag

APPS

- ChatterPix Kids (itunes)
- Imagoras (android/itunes)
- Lil'Red (android/itunes)
- My Art Zoo (itunes)
- MOLDIV (android/itunes)
- Monsters behave (itunes)

PRIMÄRTEXTE

- Becker, Aaron, 2015: Die Reise. Hildesheim: Gerstenberg
- Berner, Rotraut Susanne, 2003, 2004, 2005, 2005, 2008: Wimmelbuch-Reihe Winter, Frühling, Sommer, Herbst und Nacht. Hildesheim: Gerstenberg
- Handford, Martin, 1990: Wo ist Walter? Aarau: Sauerländer
- Lee, Jimi, 2013: Überall Linien. Bargteheide: minedition
- Meschenmoser, Sebastian, 2015: Herr Eichhorn und der erste Schnee. Stuttgart: Thienemann-Esslinger Verlag
- Mitgutsch, Ali, 1968: Rundherum in meiner Stadt. Ravensburg: Ravensburger Verlag

- Nascimbeni, Barbara, 2007: Alle einsteigen! Wuppertal: Peter Hammer Verlag (vergr.)
- Neuhaus, Julia und Till Penzek, 2015: Was ist denn hier passiert? München: Tulipan Verlag
- Prap, Lila, 2006: Das tierische Wörterbuch. Zürich: NordSüd Verlag (vergr.)
- Tjong-Khing, Thé, 2006, 2008, 2015: Torten-Trilogie (Die Torte ist weg! Picknick mit Torte, Geburtstag mit Torte). Frankfurt am Main: Moritz Verlag

SEKUNDÄRTEXTE

- Brandt, Susanne, 2016. Silent Books: Wenn aus Bildern Worte wachsen. In: *kj&m* 3, S. 73–78.
- Damman-Thedens, Katrin und Magdalena Michalak, 2012: Bildnarration im Fremdsprachenunterricht: Annäherungen an das Bildverstehen. In: *Zeitschrift für interkulturellen Fremdsprachenunterricht*. 17(2), S. 129–142
- Dammann-Thedens, Katrin, 2013: Sprechen über Sichtbares und Unsichtbares in Bilderbüchern: Bildnerische Handlungsausgestaltung als narrative Herausforderung? In: Kruse, Iris und Andrea Sabisch, Hrsg. *Fragwürdiges Bilderbuch: Blickwechsel, Denkspiele, Bildungspotenziale*. München: kopaed, S. 151–166
- Dehn, Mechthild, 2014: Visual Literacy, Imagination und Sprachbildung. In: Knopf, Julia und Ulf Abraham, Hrsg. *Bilderbücher. Band 1. Theorie*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, S. 125–134
- Dehn, Mechthild, 2016: Bildverstehen: Sprachformen für Unbestimmtheit und Ungewissheit. In: Glas, Heinen und Krautz, Hrsg. *Sprechende Bilder, besprochene Bilder*. München: koepad, S. 385–401
- Dolle-Weinkauff, Bernd, 2009: Im Comic-Erzählen liegt eine ungeheure Dynamik. In: *Buch & Maus* 3, S. 12–15
- Duncker, Ludwig und Gabriela Lieber, Hrsg., 2013: *Bildliteralität und Ästhetische Alphabetisierung: Konzepte und Beispiele für das Lernen im Vor- und Grundschulalter*. München: kopaed
- Grünwald, Dietrich, 2000: *Comics*. Tübingen: Niemeyer
- Grünwald, Dietrich, 2006: *Das Prinzip Bildgeschichte*. Tagungsvortrag
Verfügbar unter: www.comicforschung.de/tagungen/06nov/06nov_gruenewald.pdf
- Hüther, Gerald, 2016. *Rettet das Spiel*. München: Hanser
- IBBY Sweden, Hrsg., 2016. *Silent books: A handbook on wordless picture books packed with narrative power*. Lulea
- IBBY Italia, Hrsg., 2013. *Silent books: From the world of Lampedusa and back*. Informal report.
Verfügbar unter: http://www.ibby.org/fileadmin/user_upload/SilentBooks_Lampedusa_IBBYItalia_InformalReport_Aug2012-Aug2013.pdf
- Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft Berlin, Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg, Hrsg., 2016: *Rahmenlehrplan Jahrgangsstufen 1–10*. Berlin, Potsdam. Verfügbar unter: <http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/unterricht/rahmenlehrplaene/implementierung-des-neuen-rahmenlehrplans-fuer-die-jahrgangsstufen-1-10/amtliche-fassung>
- Niermann, Monika, 1979: *Das Bilderbuch in der pädagogischen Diskussion: Materialien zum Bilderbuch in Elternhaus, Kindergarten, Schule und Bibliothek*. Düsseldorf: Pädagogischer Verlag Schwann

- Nodelman, Perry, 1988: Words about Pictures: The Narrative Art Of Children's Picture Books. Athens: University of Georgia
- Ritter, Alexandra, 2014: Bilderbuchlesarten von Kindern: Neue Erzählformen im Spannungsfeld von kindlicher Rezeption und Produktion. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren
- Schüwer, Martin, 2008: Wie Comics erzählen: Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur. Trier: Wissenschaftlicher Verlag
- Ten Doornkaat, Hans, 2007: Bilder können voller Schreie und Gelächter sein. In: Buch & Maus 4, S. 5–7
- Thiele, Jens u. a., 2000_ Das Bilderbuch: Ästhetik, Theorie, Analyse, Didaktik, Rezeption. Oldenburg: Isensee
- Uhlig, Bettina, 2014: „Ich sehe etwas, was du nicht siehst“: Bildsehen und Bildimagination bei der Betrachtung von Bilderbüchern. In: Scherer, Gabriela und Maja Wiprächtiger-Geppert, Hrsg. Bilderbuch und literar-ästhetische Bildung: Aktuelle Forschungsperspektiven. Trier: Wissenschaftlicher Verlag, S. 9–22
- Vargá, Aron Kibédi, 1990: Visuelle Argumentation und visuelle Narrativität. In: Harms, Wolfgang, Hrsg. Text und Bild. Bild und Text. Stuttgart: DFG-Symposion, S. 356–367

LINKS

www.alf-hannover.de/sites/default/files/materialien/bilderbuchrallye_mit_textlosen_bilder-buechern.pdf

www.voebb.de



