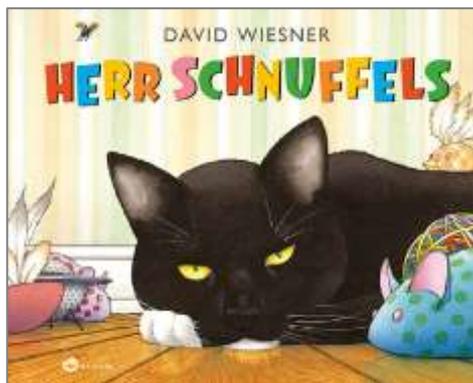


Herr Schnuffels

Nominierung in der Sparte Bilderbuch



David Wiesner (Text, Illustration)

Paula Hagemeyer (Übersetzung)

Herr Schnuffels

Aus dem Englischen von Paula Hagemeyer

Aladin Verlag

ISBN: 978-3-8489-0066-4

€ 16,90 (D), € 17,40 (A), sFr 25,90

Ab 5

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

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

Jurybegründung

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

David Wiesner,

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

Paula Hagemeyer,

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

Idee für die kreative Umsetzung

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

Idealer Zeitrahmen: Eine Doppelstunde.

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

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

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

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

Material

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

Ablauf

Einstieg

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

Gruppenarbeit

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

Präsentation und Bilderbuchbetrachtung

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

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

Zum Abschluss wird das Ende der Geschichte gemeinsam betrachtet.



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

Variante: Übersetzer-Spiel

Material

Kopien der Sprechblasen in ausreichender Größe, Mikrofon-Imitat

Ablauf

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

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

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

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