



„Die Reise“ nach einem Buch von Aaron Becker

Eine Handlungsanleitung aus der Labuka Regional-Atelier-Reihe

September 2020

©ArsEdition

Überblick

„Die Reise“ von Aaron Becker ist ein besonderes Bilderbuch – es fasziniert durch stimmungsvolle Bilder und entführt in eine fantastische Welt. Hin und wieder kann einem die Welt grau und langweilig vorkommen. Erst recht, wenn man allein ist und niemand für einen Zeit hat. Die Protagonistin in diesem Buch sehnt sich nach Abenteuern. Kurzerhand nimmt sie einen roten Stift und malt sich ein Tor in eine fantastische Welt voller Abenteuer und spannenden Begegnungen.

In diesem Workshop geht es darum, die Fantasie der Kinder anzuregen, mit ihnen in die Welt der Fantasie zu tauchen und eigene (textlose) Geschichten zu erzählen. Mithilfe von [Storycubes](#) entstehen eindrucksvolle Abenteuer, welche die Kinder schlicht mit etwas Wasserfarbe und Papier erzählen. Es macht sehr viel Spaß, mit Kindern in die Welt der Fantasie einzutauchen und sie beim Erfinden von Geschichten zu unterstützen.



©Linda Ranegger; SchülerInnen der NMS Hitzendorf in der Bibliothek Hitzendorf

Rahmenbedingungen

- für Kinder ab ca. 9 Jahren
- evtl. begrenzte TeilnehmerInnenzahl
- genügend Platz für die kreative Arbeit
- Zeit: ca. 1,5-2 Stunden (eine ungefähre Angabe)

Was brauchen wir?

- Buch: „Die Reise“, Aaron Becker, ISBN: 978-3-8369-5784-7 Verlag: Gerstenberg
- Plakatrolle
- Wasserfarben (Achtung auf den Fußboden bzw. die Arbeitsflächen! evtl. Malunterlage bereitlegen)
- Pinsel, Wasserbecker
- evtl. Küchenrolle oder alte Fetzen, um Pinsel abzuwischen
- Filzstifte, Buntstifte, Bleistift, Radiergummi
- [Storycubes](#) (gibt es im Lesezentrum Steiermark für steirische Bibliotheken zum Ausborgen)
- Etiketten für den Namen

Vorbereitungen

- einen Platz zum Vorlesen/Betrachten des Buches herrichten
- Platz zum Malen festlegen und Malutensilien bereitstellen
- Plakate zurechtschneiden: können ruhig größer ausfallen
- Buch genau anschauen und sich Hinweise für das gemeinsame Betrachten überlegen
- das Buch und die Bilder sind facettenreich und haben viele kleine Details, die man auf den ersten Blick gar nicht sieht. Je öfter man sich das Buch anschaut, desto mehr fällt einem auf.
- sich überlegen, ob man mit den Kunstwerken der Kinder eine Ausstellung macht bzw. sie im Schaufenster oder in der Bibliothek aufhängt
- die Symbole auf den Storycubes anschauen und sicher gehen, dass alle Symbole eindeutig sind (leichter für Kinder)
- evtl. eigene Fantasiegeschichte überlegen (anhand der Anleitung im Ablauf; zuerst Landschaft, 2. Schritt Festlegen der Figur mit dem Ziel der Figur, 3. Schritt Einbauen der Storycubes)

Ablauf

Zeit	Inhalt, Aufbau	Methode/Sozialform	Material
5 min	Begrüßung der Kinder, Namen auf ein Etikett schreiben und am T-Shirt anbringen und sie zum Platz führen, an dem vorgelesen wird	Gespräch	Etiketten, Stifte
10-15 min	<p>Gespräch mit den Kindern beginnen, in dem es um ihre Freizeitgestaltung geht. Den Fokus auf Tage legen, die evtl. langweilig sein könnten – Regentage, Tage, wo einfach nichts los ist. Was machen sie an solchen Tagen?</p> <p>Im Gespräch das Buch ins Spiel bringen und darauf hinweisen, dass man ja auch eine Reise unternehmen könnte. Das Mädchen mit dem Roller auf der ersten Seite besprechen: Wo fährt sie hin? Wo lebt sie?</p> <p>Nächste Seite: Was kann man erkennen? Ihr ist langweilig – warum? Kennt ihr das?</p> <p>Nach und nach mit den Kindern ins Buch eintauchen, ihnen Fragen stellen, was sie sehen. Ob ihnen etwas Besonderes auffällt usw.? Dazu ist es wichtig, sich im Vorfeld das Buch öfters genau durchzusehen und sich evtl. Impulsfragen zu einzelnen Stellen zu überlegen.</p> <p>Wenn man das ganze Buch angeschaut hat und gemeinsam erzählt hat, eine Nachbesprechung anregen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Worum geht es in der Geschichte? • Was hat es mit dem roten Stift auf sich? • Das Mädchen zeichnet sich ihre eigenen Abenteuer – wie sieht dieses Abenteuer aus? • Wen trifft das Mädchen in der Geschichte? • Wer ist der violette Vogel, woher kommt er? 	<p>Gespräch</p> <p>Dialogisches Erzählen</p>	<p>Buch</p> <p>vorbereitete Impulsfragen</p>

	<p>Er bringt sie zurück in die eigene Welt und sie trifft den Jungen, der den violetten Vogel gemalt hat.</p> <p>Ihr seht also, mit Fantasie kann man so einiges erleben und was ist euch noch aufgefallen? (Hinweis darauf, dass es sich um ein Silent Book handelt – es gibt keine Sätze, Buchstaben usw.) Wir haben eine Geschichte gesehen und kennen die Erzählung, obwohl in diesem Buch kein einziges Wort geschrieben ist – es hat lediglich einen Titel. Die Art von Buch nennt man Silent Book – sie sind gerade deshalb spannend, weil man so viel entdecken kann und sich die Handlung selbst zurechtlegen kann.</p> <p>Überleitung zur Aktivität Wir werden heute auch eine Geschichte erfinden, aber keine Angst, nicht wie in der Schule, indem wir einen Aufsatz schreiben, sondern wie der Autor dieses Buches mithilfe von Bildern.</p>		
<p>5 min</p>	<p>Erklärung Aktivität: Jede Gruppe bekommt ein großes Plakat, auf dem eine Geschichte erzählt wird. Ihr erfindet eure eigene Welt und eine Figur, die ein Abenteuer erlebt.</p> <p><u>1.Schritt:</u> Einigt euch in der Gruppe auf eine Landschaftsform, in der eure Erzählung stattfindet: Meer, Gebirge, am Land, in der Stadt, am Fußballfeld, auf einem entfernten Planeten, unter Wasser – je kreativer umso besser. Wenn ihr euch einig seid, beginnt mit Wasserfarben diese Landschaft zu malen.</p> <p><u>2. Schritt:</u> während ihr die Landschaft malt, denkt ihr euch eine Hauptfigur aus: ein Mädchen, ein Bub, ein Alien, ein Monster, ein Fußballer, eine Figur aus der Märchenwelt – es gibt sehr viele verschiedene Figuren in der Welt der Fantasie; sie sollte evtl. mit eurer</p>	<p>besprechen und erklären</p> <p>immer anschauliche Beispiele geben</p>	

	<p>Landschaft zusammenpassen – muss aber nicht. Es ist euch überlassen. z.B. eure Geschichte spielt auf einer Burg, dann könnte die Hauptfigur ein Prinz, eine Prinzessin, ein Schlossgespenst usw. sein. Wenn ihr euch einig seid, schreibt die Figur auf einen Zettel. In einer Geschichte braucht es auch immer eine Handlung, deshalb überlegt ihr euch ein Ziel, welches die Hauptfigur unbedingt erreichen möchte. z.B. der Fußballer möchte unbedingt Torschützenkönig werden, oder das Schlossgespenst auf der Burg träumt davon, endlich jemanden erschrecken zu können.</p> <p><u>3. Schritt:</u> Ihr bekommt drei Würfel – die Symbole, die gewürfelt werden, baut ihr in eure Geschichte ein. z.B. die Symbole auf dem Würfel zeigen 1.) ein Kleeblatt 2.) ein Pferd 3.) einen Turnschuh Diese Symbole werden zu einem Bestandteil eures Abenteuers.</p> <p>Beispiel: Eure Geschichte spielt auf einer Burg und eure Hauptfigur ist ein Schlossgespenst, das endlich jemanden erschrecken möchte. Eines Tages entdeckt das Schlossgespenst, dass ein Pferd auf der naheliegenden Weide Kleeblätter frisst. Es fliegt dorthin, um einen ersten Versuch zu starten. Doch das Pferd sieht das Gespenst schon von Weitem und ist nicht erschrocken. Der Grund dafür liegt darin, dass das Gespenst einfach zu gewöhnlich und nicht furchteinflößend aussieht. Es braucht irgendetwas, das nicht typisch ist für ein Gespenst. Das Pferd erzählt ihm, dass auf dem Pferdehof, wo es lebt, die Besitzerin sich immer erschreckt, wenn ihr Mann Turnschuhe auszieht. Das Pferd wisse nicht warum, aber immer, wenn das passiert, rennt sie in die andere Richtung davon. Auf dem Weg zurück in die Burg macht sich das Gespenst Gedanken über die</p>	<p>Würfel, Storycubes herzeigen und evtl. einige Symbole herzeigen</p> <p>Beispiel geben – kann auch das eigens überlegte sein</p>	<p>Notizzettel und Stift Tipp: Figur und das Ziel unbedingt aufschreiben lassen, dies dient einerseits als Unterstützung und andererseits werden spätere Konflikte untereinander umgangen (z.B. „Wir haben gesagt, wir nehmen einen Prinz“ usw.)</p> <p>Storycubes</p>
--	--	--	--

	<p>Erzählung des Pferdes. In der Nacht macht es sich auf die Suche nach Turnschuhen in der Burg. Schließlich findet sie ein Paar und nimmt es mit in das Versteck. Dort angekommen, wird dem Gespenst übel, weil die Turnschuhe einen komischen Geruch absondern. Am Morgen beschließt es, die Turnschuhe zurückzubringen. Als es schon fast an dem Platz ist, wo es die Schuhe gefunden hat, trifft es auf die Schlossherrin, die es für gewöhnlich überhaupt nicht bemerkt. Doch heute ist irgendetwas anders. Denn verschreckt sieht sie das Gespenst und die Turnschuhe an, schreit: „Ahhh...Bitte nicht diese stinkigen Turnschuhe“ und rennt in die andere Richtung davon. Seither trägt das Gespenst immer Turnschuhe mit sich.</p> <p>Alle drei Symbole sind in die Geschichte eingebaut und es ergibt sich eine lustige, aufregende Story. Diese ausgedachte Geschichte, ihr braucht sie nicht aufschreiben, zeichnet ihr in euer Wasserfarbenbild ein und gebt dem Bild schlussendlich noch einen Titel z.B. „Das langweilige Gespenst“</p> <p>Ziel ist es, eine Geschichte aus der Welt der Fantasie zu erzählen und dabei kreative, stimmungsvolle Bilder zu produzieren. Eurer Fantasie ist keine Grenze gesetzt! Achtet auf die Zeit – nicht nur Kreativität ist gefragt, auch Schnelligkeit, den zum Schluss möchten wir alle entstanden Bildergeschichten gemeinsam anschauen.</p>	<p>evtl. die Beispielbilder, die im Anschluss abgebildet herzeigen und besprechen</p>	<p>Beispielbilder</p>
<p>2 min</p>	<p>Gruppen bilden – max. 3 Kinder pro Gruppe, Malsachen austeilen</p> <hr/> <p>Hier kann man eine Aktivität einbauen, die, in Anknüpfung an das Buch, die Kinder in die Welt der Fantasie entlässt.</p>		<p>evtl. Karten o.Ä. zum Einteilen der Gruppen bereitlegen</p>

	<p>Man malt einen imaginären Bogen und die Kinder gehen darunter durch und kommen jetzt in die Welt der Fantasie, wo fast alles möglich ist.</p> <p>Alternative Möglichkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • durch einen Ring springen • über ein Seil springen • einen Tisch mit einem farbigen Klebeband oder farbigen Papier bekleben und Kinder schlüpfen unten durch usw. 		
ca. 45 min	<p>Kreative Phase – Kinder erfinden, malen Hier ist es wichtig, den Kindern immer wieder mit Impulsen zur Seite zu stehen. In der Praxis funktioniert es mit den 45 Minuten ganz gut. Man muss die Kinder immer wieder an die Zeit erinnern, aber sie hatten keine Probleme damit. Achtung: die Würfel werden erst ausgeteilt, wenn die Kinder die drei Elemente festgelegt haben und aufgeschrieben haben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Welt, in der die Geschichte spielt • die Figur • das Ziel der Figur <p>sonst könnte es unübersichtlich werden. Man kann die Würfel auch weglassen, aber ich habe die Erfahrung gemacht, dass sie die Fantasie der Kinder anregen und die Geschichten witziger, bewegter und spannender gestalten. Titel nicht vergessen!</p>	<p>beobachten, eigene Ideen einbringen</p> <p>Storycubes austeilen und beim Deuten der Symbole unterstützen</p>	<p>Malwerkzeug für Kinder</p> <p>Storycubes</p>
10-15 min	<p>Präsentieren der eigenen „Storys“ Die Kinder erzählen ihre kreative Geschichte und wie sie die Symbole der Würfel eingebaut haben.</p> <p>Evtl. in der Bibliothek/ im Schaufenster aufhängen</p>		<p>Storys der Kinder</p>
Schluss	<p>aus dem Land der Fantasie in die echte Welt kommen – wir gehen wieder so zurück, wie wir hergekommen sind (imaginären Bogen, durch den Ring, unter den Tisch usw. je nachdem...)</p>		



©Linda Ranegger; SchülerInnen der NMS Hitzendorf in der Bibliothek Hitzendorf

1. Schritt: Erfinden der Welt: Wüste
2. Schritt: Figur: ein Cowboy möchte unbedingt die Pyramiden sehen
3. Schritt Würfel; Dino, Teppich, Schatz; die Symbole wurden gekonnt eingebaut, indem der Sheriff auf dem Dino in die Wüste ritt und ein Mädchen traf, das einen fliegenden Teppich hatte. Sie gab ihm den Hinweis, sie fand den fliegenden Teppich als Schatz in den Pyramiden versteckt. Das Bild zeigt den Weg dorthin und die Kinder erzählten die Geschichte.



©Linda Ranegger; SchülerInnen der NMS Hitzendorf in der Bibliothek Hitzendorf

- 1.) Traumwelt (sieht man am Regenbogenhimmel)
- 2.) Minion, der in einem Land leben wollte, wo es Süßigkeiten regnet
- 3.) Symbole: Prinzessin, Burg, Tee