



Leseprobe aus Fink, »Eine Maus namens Julian«,
ISBN 4019172600198 © 2022 Beltz Nikolo in der Verlagsgruppe Beltz, Weinheim und Basel
<http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=4019172600198>

Dieses Booklet zu den Bilderbuchkarten bezieht sich auf:



Joe Todd-Stanton

Eine Maus namens Julian

Beltz & Gelberg in der Verlagsgruppe Beltz, Weinheim
Basel
38 Seiten
ISBN: 978-3-407-75834-7

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis zu § 52a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

© 2022 Beltz Nikolo in der Verlagsgruppe Beltz: Weinheim und Basel
www.beltz.de

Lektorat: Kristina Wippert

Herstellung und Satz: Myriam Frericks

Gestaltungskonzept: Atelier Bea Klenk, Bea Klenk/Sabina Riedinger

Illustrationen aus: © 2021 »Eine Maus namens Julian« von Joe Todd-Stanton,

Deutsche Erstausgabe 2021, Originalausgabe 2019 erschienen bei Nobrow,

Flying Eye Books, London

Illustrationen: © 2019 Joe Todd-Stanton, Licensed with permission from Nobrow Ltd.

Fotos Innenteil: iStock / Getty Images Plus, Giulio Fornasar (S.23); Rawpixel (S.27)

Printed in Germany

GTIN 4019172600198

Weitere Informationen zu unseren Autor:innen und Titeln finden Sie unter:
www.beltz.de

Inhalt

1

Grundlagen Kamishibai

2

Was ist ein Kamishibai?

2

Die Stärken des Kamishibai

2

Tipps zum Einsatz des Kamishibais

3

Das Bilderbuch »Eine Maus namens Julian«
im Kamishibai-Theater

5

2

Die Bilderbuchkarten

7

Bilderbuchkarten 1, 2: Julians kleine, einsame Welt

7

Bilderbuchkarten 3, 4: Fressen und gefressen werden

9

Bilderbuchkarte 5: Schnauze voraus ins Loch der Maus!

11

Bilderbuchkarten 6, 7: Dumm gelaufen für den Fuchs ...

13

Bilderbuchkarte 8: Wie werde ich den bloß wieder los?

15

Bilderbuchkarten 9, 10: Füttere deinen Feind!

16

Bilderbuchkarten 11, 12: Endlich befreit!

18

Bilderbuchkarte 13: Und plötzlich wieder allein ...

20

Bilderbuchkarten 14, 15: Aus die Maus?

21

Bilderbuchkarten 16, 17, 18: Fuchs, du mieser Verräter?

23

Bilderbuchkarte 19: Ich bin wieder da!

25

Bilderbuchkarte 20: Von nun an Freunde!

27



1

Grundlagen Kamishibai

Was ist ein Kamishibai?

Ein Wechselrahmen, eine Geschichte in Form von Bildkarten und eine Erzählerin oder ein Erzähler: Fertig ist das Kamishibai-Theater, das für spannende Hör- und Seh-Erlebnisse sorgt, Sprechanlässe schafft, die Auseinandersetzung mit Kinderliteratur vertieft und Kinder anregt, selbst zu erzählen und Theater zu spielen.

Die Geschichte des Kamishibai beginnt auf den Straßen Japans. Anfang des 20. Jahrhunderts zogen fahrende Süßwaren-Händler mit einfachen Klapptheatern über das Land, um mit einer denkbar einfachen Aufführung Interesse und Naschlust zu wecken: In ihr Theater, das aus einem Rahmen mit Seitenstützen bestand, steckten die Süßwaren-Händler Szenenbilder und erzählten dazu die Geschichten, die darauf abgebildet waren. Auf ganz ähnliche Weise reisten in Mitteleuropa Moritatensänger umher, die ihre oft tragikomischen Lieder durch Vorführen entsprechender Bildtafeln illustrierten. Eigentlich ist das Kamishibai also ein simpler Vorläufer des Kinos.

»Nachbauten« dieses Theaters können Sie beim Kindergarten-Ausstatter erwerben – oder aber selbst herstellen (Bastelan-

leitung am Ende des Booklets). Im Grunde besteht das Theater nur aus einem Rahmen, der erstens durch zwei unten angebrachte Stützleisten aufrecht stehen kann, zweitens an der Oberseite (manchmal auch seitlich) zwischen Rahmen und Rückwand einen Schlitz zum Einschieben der Wechsel-Bilder hat.

Wer erzählt die Geschichten? In der Regel sind Sie es, die die Kinder mit der Kamishibai-Vorführung unterhalten. Kennen Kinder eine Geschichte gut, werden sie aber auch selbst gerne zum Geschichtenerzähler bzw. zur Geschichtenerzählerin. Die Bilderbuchkarten sind dann eine gute Unterstützung.

Die Stärken des Kamishibai

Auf folgende Weise profitieren die Kinder von der Arbeit mit dem Kamishibai:

Aufmerksam werden für Details: Wie bei jedem Bildschirm richtet sich die Aufmerksamkeit der Zuschauer und Zuschauerinnen beim Kamishibai auf das Bild im Rahmen. Gerade kleine Kinder können sich intensiver als sonst auf das einlassen, was gerade zu sehen ist. Anders als beim TV- oder Tablet-Bildschirm jedoch kann das Bild so lange feststehen, bis die Kinder alles verstanden haben: »Jetzt bitte weiter!«

Sprache verstehen: Wort und Bild ergänzen sich beim Kamishibai. Begriffe, die man noch nicht vollends versteht, werden durch das Betrachten der Bilder deutlich. Gerade bei jungen Kindern oder solchen mit einer anderen Muttersprache als Deutsch wirkt das Kamishibai ausgesprochen sprachförderlich: »Julian steht am Höhleneingang – schau mal, das hier ist er ...«

Eigene und fremde Gefühle verstehen: Intensiv setzen sich die Kinder bei einer Kamishibai-Vorführung mit den Gefühlen der Figuren in der Geschichte auseinander. Der offene Rahmen der Vorführung erlaubt es, die Erzählung immer wieder zu unterbrechen und mit den Kindern zu besprechen, wie sie das Verhalten der dargestellten Figuren empfinden – und wie sie sich selbst verhalten würden. Das fördert die Fähigkeit zur Empathie und das Erkennen-Können komplizierter Gefühlslagen: »Warum hat Julian jetzt Mitleid mit dem Fuchs, der ihn doch fressen wollte?«

Erzählen können: Beim Hören Ihrer Geschichte erfahren die Kinder viele sprachliche Mittel, wie das Modulieren der Stimme, das Innehalten an spannenden Punkten und das bewusste Hervorheben von Reimen oder besonders bedeutsamen Worten. Wenn die Kinder bei vertraut gewordenen Geschichten selbst einmal die Erzählerrolle übernehmen, wenden sie diese erlebten Erzähl-Tricks selbst an.

Mimik und Gestik verstehen: Beim klassischen Vorlesen aus Bilderbüchern brauchen Sie Ihre Hände zum Festhalten und Umblättern, und das Ganze geht besser im Sitzen als im Stehen. In das Kamishibai stecken Sie Ihre Bildseiten ein – und Ihre Hände haben Freiraum, die Geschichte mit Gesten zu untermalen.

Auch Ihre Mimik ist deutlich zu sehen, denn die Kinder sehen Ihr Gesicht – beim Vorlesen sprechen Sie ja eher in Richtung des Buches. Das ermöglicht Ihnen, die im Buch zu sehenden Gesichtsausdrücke zu spiegeln und damit klarer zu machen: »Oh, jetzt macht Julian aber große Augen, genau wie ich jetzt ...«.

Über Bücher ins Gespräch kommen: Bei der Kamishibai-Vorführung betrachten alle Zuschauenden ein Bild gemeinsam, können sich gegenseitig auf Details hinweisen und viel besser in die Handlung einsteigen als beim gemeinsamen Durchblättern von Bilderbüchern. Damit eignet sich das Erzähltheater auch gut dafür, sonst einzeln gelesene Bücher einmal zusammen in einer größeren Gruppe zu untersuchen und zu besprechen.

Tipps zum Einsatz des Kamishibais

Trotz seiner überschaubaren Größe bietet es sich an, das Kamishibai wie ein echtes Theater einzusetzen – nicht wie einen Fernseher, den mancher oder manche daheim einfach nebenherlaufen lässt. Mit den folgenden Tipps können Sie erreichen,

dass Ihre Kamishibai-Vorführungen besondere Momente sind, ähnlich einem »echten« Theaterbesuch.

Auf gute Sicht für alle achten: Testen Sie vorab, für wie viele Plätze Ihr Kamishibai-Theater geeignet ist. Legen Sie Sitzkissen an den Stellen bereit, von denen die Kinder störungsfreie Sicht auf das Theater haben. Prüfen Sie, ob genug Licht auf die Bilder im Rahmen fällt, nutzen Sie eventuell einen Klemmspot.

Bilder vorher einprägen, das Erzählen »von hinten« üben: Neben oder hinter dem Bildtheater werden Sie während der Vorführung stehen oder sitzen, sodass es gar nicht einfach für Sie ist, das Bild komplett zu überblicken. Prägen Sie sich vorher ein, welche Figur wo ist, um während der Vorführung darauf zeigen zu können. Oder halten Sie das Booklet zur Orientierung in den Händen.

Durch Mitmach-Aktionen langes Sitzen abkürzen: Das Tempo bei der Kamishibai-Vorführung können Sie festlegen – und sollten diesen Vorzug auch nutzen, um an der passenden Stelle Aktionen für die Kinder einzubauen, z. B. indem diese eine Bewegung oder Emotion der Bildfiguren nachspielen. Das lässt sie umso tiefer in die Geschichte eintauchen.

Mit »Cliffhängern« arbeiten: Zur Erzeugung von Spannung eignet sich der Moment hervorragend, wenn Sie ein bereits gezeigtes

Bild herausziehen, um das folgende sichtbar zu machen. Manchmal ist es spannungssteigernd, diesen Vorgang ganz langsam durchzuführen, sodass die Kinder das neue Bild Stück für Stück kennenlernen können. An anderen Stellen – wie beim Bild mit der großen, bösen Eule – passt es gut, die neue Seite ganz plötzlich freizugeben, damit die Kinder den Schreck der Maus förmlich spüren können.

Accessoires einsetzen: Anschaulich machen Sie Ihre Vorführung, indem Sie Gegenstände mitbringen und herumgehen lassen, die auch in der Geschichte abgebildet werden und eine Rolle spielen. So könnten Sie bei der hier vorgestellten Geschichte z. B. Kuscheltiere wie die im Buch vorkommenden Gestalten (z. B. Maus, Fuchs, Eule) herumgehen lassen. Das hilft den Kindern, sich sowohl an den Fortgang der Geschichte zu erinnern: »Jetzt ist die Eule an der Reihe – aber was passiert mit ihr?«, als auch dabei, mithilfe des Accessoires die Geschichte nachzuspielen.

Mit verstellter Stimme sprechen: Gerade ältere Kinder lieben es, wenn Sie jeder Bildfigur eigene Stimmlagen geben. Verwenden Sie in der Erzählerrolle Ihre normale Stimmlage und sehen Sie die Kinder dabei an, um in der Rolle der Bildfiguren eher wegzutreten und mit heller Stimme als freundlicher Julian und knurrender Stimme als Fuchs zu sprechen. Dafür bietet es sich an,

vorab ein wenig zu üben, auch um sich charakteristische Stimm-lagen für jedes im Buch agierende Tier auszudenken.

Über Sound-Effekte nachdenken: Wenn auf dem Bild lärmende Handlungen zu sehen sind – etwa wie der Fuchs aus dem Loch herausgeschleudert wird – können Sie wie im Hörspiel Sound-Effekte in Ihre Vorführung einbauen, indem Sie sich das passen-de Geräusch-Material bereitlegen. Auch können Sie Geräusche durchaus als Mitmach-Aktion einbauen: »Jetzt rufen wir mal alle: ›Hau ruck!‹.«

Gemeinsam reflektieren: Aus fast jedem Buch kann man eine »Message« entnehmen. Am besten ist es, die Kinder selbst zum Nachdenken anzuregen und die Botschaft erschließen zu lassen. Motivieren Sie während und nach der Vorführung die Kinder zu Gesprächen darüber, wie sich einzelne Bildfiguren fühlen könnten und wie sich die Kinder in der gleichen Situation verhalten haben oder hätten.

Kinder selbst vorführen lassen: Kamishibai macht Spaß und der steckt an. Übergeben Sie den »Vorführ-Job« nach einigen Aufführungen an interessierte Kinder. Wenn diese beginnen, die Geschichten aus der Erinnerung und anhand der Bildkarten zu erzählen, fördert dies ihre Sprachkompetenzen enorm, weil sie

nun gehörte sprachliche Muster aufgreifen und selbst verwen-den können.

Geschichten kreativ weiterentwickeln: Es macht Kindern Spaß, eine nach mehrmaliger Wiederholung vertraute Geschichte abzuwandeln, weiterzuspinnen und mit persönlichen Erfahrungen zu verbinden. Animieren Sie die Kinder also, neue Bilder zu ma- len, um bekannte Geschichten fortzuführen oder zu verändern. Manchmal macht es auch Spaß, die Bilder einer Geschichte in falscher Reihenfolge zu erzählen.

Das Bilderbuch »Eine Maus namens Julian« im Kamishibai-Theater

Wer ist gut, wer ist böse? Für kleine Kinder kennt die Welt oft keine Zwischentöne. Entweder ist man gut oder böse, nett oder gemein, stark oder schwach. Diese klaren Vorstellungen sind erst einmal entwicklungspsychologisch durchaus sinnvoll: Klare Gegensätze helfen den Kindern, Unterschiede wahrzunehmen. Gerade die Begriffe »gut« und »böse« helfen, das eigene Verhal-ten einordnen zu können: Ist das sinnvoll, nett, freundlich – oder nicht? Aber diese Klarheit steht im Weg, wenn man z. B. jeman-den, den man erst mal als »böse« erlebt hat, näher kennen-lernt und sich herausstellt, dass dieser jemand gar nicht immer

»böse« ist. Es kann Kinder irritieren, wenn jemand, den man als Gegner, gar als Feind eingestuft hat, plötzlich zum Freund wird. Und gleichzeitig ist das eine wichtige Erfahrung, die man unbedingt näher untersuchen sollte.

Im Buch »Eine Maus namens Julian« begegnen wir »gut zu böse« zunächst in klarer Form: Maus Julian ist klein, niedlich, grundsympathisch. Der Fuchs dagegen ist listig und ungeniert, wenn es darum geht, Fressen zu beschaffen. Klar, dass die Maus Julian allen Grund hat, um sich vor solchen Fieslingen wie dem Fuchs zu hüten!

Aber die Geschichte nimmt eine unerwartete Wendung. Gerade als der Fuchs sein bösestes Gesicht zeigt, gerät er plötzlich in eine hilflose Lage, in der er zudem mit Julian zusammengesperrt ist. Plötzlich entsteht in dieser Zwangsgemeinschaft zweier Gegner eine Freundschaft, die sich später bewährt. Am Ende sind Maus und Fuchs Freunde – und Julian kann seine fast bornierte Scheu vor allen anderen Lebewesen mehr und mehr ablegen.

Für das Kamishibai eignet sich die Geschichte hervorragend, denn der Wandel von böse zu gut, von Fressfeind zu Essenseinladung, von Gegner zu Unterstützer bringt ganz erheblichen Gesprächsbedarf bei den Kindern mit. Schließlich verändert sich das Verhältnis der beiden Hauptfiguren nicht plötzlich, sondern ganz allmählich. Da ist es gut, sich gemeinsam jede Karte anzuschauen und zu besprechen, was man an den sich verändernden Gesichtsausdrücken der beiden Tiere ablesen kann.

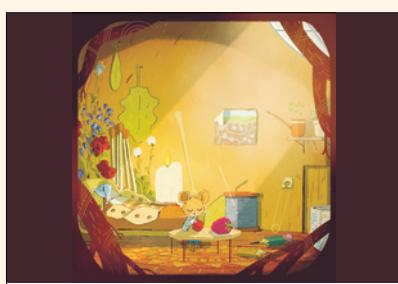
Zusätzlich zum Erzähltheater bietet es sich an, die Handlung mit allen Kindern nach- und weiterzuspielen. Schließlich dürften viele Themen der Geschichte auch im Gruppenalltag eine Rolle spielen: »Den mag ich nicht, obwohl ich ihn gar nicht kenne.«, »Die ärgert mich immer!«, »Denen gehe ich aus dem Weg ...« usw. Da ist es gut, in Spielen zu erfahren: Eigentlich ist es immer gut, aufeinander zuzugehen und auch lang gehegte Rivalitäten und Animositäten beizulegen. Denn auch wer wie Maus Julian zwischendrin gerne allein ist, weiß den Wert von Freundschaft zu schätzen.



2

Die Bilderbuchkarten

Bilderbuchkarten 1, 2: Julians kleine, einsame Welt



Zum Inhalt

Auf den ersten beiden Karten lernen wir Julian kennen. Die Maus, über deren Alter man nichts erfährt, lebt in einem mit al-

lerlei Dingen eingerichteten Raum mit Oberlicht. Auf der zweiten Karte erweist sich: Es handelt sich um eine von vielen bewohnten Höhlen unter der Erde.

Zwischen Julians und den anderen Höhlen gibt es einen großen Unterschied: Julian lebt allein in einer Höhle, die nur einen Zugang nach draußen hat. In den anderen Höhlen wohnen entweder mehrere Tiere zusammen – als Freunde oder Familie – oder sie sind miteinander über Gänge verbunden. Offenbar ist Julian ein ziemlicher Eigenbrötler.

Der Gesichtsausdruck der Maus wie der Erzähltext weisen darauf hin, dass Julian diese Einsamkeit mag. Er hat auch gute Gründe dafür: »Alle Tiere über der Erde wollten ihn fressen« – und »alle Tiere unter der Erde waren ihm im Weg«. Die Aussage steht jedoch etwas im Kontrast zu der gezeigten, sehr friedlichen Welt über der Erde – und den eher sympathisch wirkenden anderen Höhlenbewohnern.

Fragen zu Bild und Text

- Was sind das für Dinge in Julians Höhle? Hat er Streichhölzer, Sicherheitsnadel, Schuh und Löffel irgendwo bei den Menschen gefunden und gesammelt? Sammeln echte Mäuse auch Dinge von Menschen?
- Was isst Julian? Woher bekommt er sein Futter, wenn nicht von draußen, wo er es so gefährlich findet?
- Ziemlich sonnig wirkt Julians Höhle. Echte Mäuselöcher dürf-