

**Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“
zu den nominierten Büchern des Deutschen
Jugendliteraturpreises 2023**



Workshop Kinderbuch: „Bücherweise auf Entdeckungsreise“

Referentin: Bettina Huhn

Bearbeitete Bücher

Bjørn F. Rørvik (Text)

Claudia Weikert (Ill.)

Fuchs & Ferkel. Torte auf Rezept

Aus dem Norwegischen von Meike Blatzheim

Klett Kinderbuch

ISBN 978-3-95470-266-4

16,00 € (D)

Ab 5

Alea Horst (Text, Fotos)

Mehrdad Zaeri (Ill.)

Manchmal male ich ein Haus für uns.

Europas vergessene Kinder

Klett Kinderbuch

ISBN 978-3-95470-263-3

16,00 € (D)

Ab 8

Helen Rutter

Neun Wünsche für Archie

Aus dem Englischen von Silke Jellinghaus

Atrium

ISBN 978-3-85535-685-0

17,00 € (D)

Ab 10

J.M.M. Nuñez

Birdie und ich

Aus dem Englischen von Birgitt Kollmann

dtv Reihe Hanser

ISBN 978-3-423-64095-4

15,00 € (D)

Ab 11

Kathrin Köller (Text)

Irmela Schautz (Ill.)

Queergestreift. Alles über LGBTQIA+

Hanser

ISBN 978-3-446-27258-3

22,00 € (D)

Ab 11

Inhaltsverzeichnis

Fuchs & Ferkel. Torte auf Rezept	3
Manchmal male ich ein Haus für uns	9
Neun Wünsche für Archie	14
Birdie und ich.....	17
Queergestreift.....	24
Materialanhang	29
Fuchs und Ferkel – Aufgaben und Materialien	30
Fuchs und Ferkel – Kopiervorlage Spielfiguren.....	31
Manchmal male ich ein Haus für uns – Materialien für das Spiel.....	49
Manchmal male ich ein Haus für uns – Spielplan allein.....	65
Manchmal male ich ein Haus für uns – UNO-Flüchtlingshilfe Ausstellungskatalog als Diashow.....	66
Birdie und ich – Artikel zu genderneutralen Puppen von Mattel	67
Birdie und ich – Aufgaben und Materialien.....	70
Queergestreift – Flaggenkunde	80

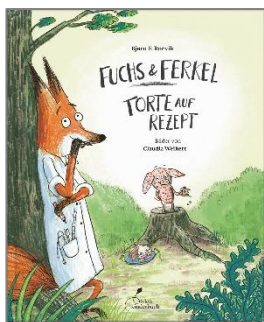
Anmerkung vorab

Sollte etwas unverständlich oder nicht ausführlich genug sein, können Sie gerne bei der Referentin nachfragen: info@jugendliteratur.org

Zu beachten ist, dass es sich bei den Konzepten um Aufgaben handelt, die für die Verschriftlichung komprimiert wurden. In der Umsetzung mit Klassen oder Jugendgruppen sollte man die einzelnen Schritte anleiten und die Form an die jeweilige Situation und Lerngruppe anpassen.

Fuchs & Ferkel. Torte auf Rezept

Nominierung in der Sparte Kinderbuch



Bjørn F. Rørvik (Text)
Claudia Weikert (Ill.)
Fuchs & Ferkel. Torte auf Rezept
Aus dem Norwegischen von Meike Blatzheim
Klett Kinderbuch
ISBN 978-3-95470-266-4
16,00 € (D)
Ab 5

Jurybegründung der Kritikerjury

Dieses Erzähl-Bilderbuch gestaltet den Spaß am Rollenspiel voller Fabulierlust aus. Fuchs spielt Arzt und Ferkel ist Patient. Statt mit einer Grillzange möchte Ferkel lieber mit Schokoküssen und Limonade therapiert werden. Um beides zu bekommen, wird die Pünktchenkrankheit erfunden. Diese bringt dem Ferkel zwar keine Schokoküsse, wohl aber Marzipantorte ein. Zugleich spricht sich die Therapiekunst des selbst ernannten Fuchs-Arztes bei den Tieren des Waldes herum und Behandlungswillige kommen in Scharen. An ein gemütliches Tortenessen ist erst wieder zu denken, als die schmerzhaft Böffelspritze ins Spiel gebracht wird und das Wiesenwartzimmer sich schlagartig leert.

Witzig und frech wird hier ein kunstvoll komponierter kleiner Lügenschwank erzählt. Die anthropomorphisierten Tiere laden zur Identifikation und zum Wiedererkennen eigener Spielerfahrungen ein. Autor Bjørn F. Rørvik gelingt ein erfrischend antipädagogischer Blick auf kindliche Spielpraktiken. Gekonnt verwischt er die Grenze zwischen erzähltem Spiel und spielerischer Fiktion. Der dialogreiche Text in der Übersetzung Meike Blatzheims ist ganz nah an kindlichem Sprachhandeln in Rollenspielen. Die colorierten Zeichnungen von Claudia Weikert ergänzen Witz, Schwung und Spritzigkeit des Textes kongenial.

Bjørn F. Rørvik

geboren 1964, ist einer der bekanntesten Kinderbuchautoren Norwegens. Er lebt in Oslo und ist gerne im ganzen Land unterwegs, um aus seinen Büchern zu lesen.

Claudia Weikert

ist diplomierte Innenarchitektin, kam aber durch eine Assistenz an der FH Mainz und die Labor Ateliergemeinschaft zum Illustrieren von Kinderbüchern. Sie arbeitet als freie Illustratorin und lebt mit ihrer Tochter in Wiesbaden.

Meike Blatzheim

geboren 1985, arbeitete zunächst als Verlagslektorin, zwischenzeitlich als Schäferin auf Island und als Schlittenhundeführerin in Norwegen und schließlich als freie Lektorin und Übersetzerin aus den skandinavischen Sprachen.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: Kinder ab 6 Jahre bis 9 Jahre

Idealer Zeitrahmen: 3 bis 6 Doppelstunden, ein Projekttag oder im Rahmen einer Projektwoche mit kleiner Abschlusssauführung

Ideale Teilnehmerzahl: 12 bis Klassenstärke

Angaben zu (ästhetischen) Besonderheiten

Die Umsetzungsideen zu dem Buch zielen darauf ab, die Phantasie und Kreativität der Kinder anzuregen und ihre sprachlichen, erzählerischen sowie ihre gestalterischen und darstellerischen Kompetenzen zu fördern. Die Kinder werden ermutigt, in die Geschichte von Fuchs und Ferkel einzutauchen, sie entweder mit eigenständig angefertigten Figuren nachzuspielen und zu erweitern oder im Rollenspiel selbst zu erleben. Die von den Kindern entwickelten Materialien (Untersuchungsinstrumente, Rezepte für Medizin, Krankheiten und Symptome) können als Fundus für die Weiterentwicklung der Geschichte im eigenen Rollenspiel dienen. Im Rahmen einer Projektwoche kann die Geschichte durch eigene Ideen ergänzt werden und eigene Figuren und Hintergrundbilder können für die Erzählschiene dazu gestaltet werden, sodass die Geschichte am Ende erzählt und vorgespielt werden kann. Für eine Umsetzung als Rollenspiel können Requisiten, Accessoires und Kostüme gebastelt werden, sodass am Ende eine kleine Aufführung gezeigt werden kann. Beides kann gemeinsam in der Großgruppe entwickelt werden oder in den Kleingruppen, sodass man mehrere Geschichtsvarianten vorgetragen bekommt, die sich die Kinder dann nur gegenseitig zeigen oder vor eingeladenem Publikum vorführen.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Erzählschiene bzw. gekürzte, mehrläufige Gardinenschiene, alternativ KreaShibai (KreaShibai ein Holztheater, das vielfältige Erzählmethoden wie japanisches Papiertheater (Kamishibai), Stabpuppeneinsatz, Schattenspiel und Puppentheater ermöglicht); evtl. Raum mit einer Bühne, evtl. Laptop und Beamer bzw. Smartboard.

Vorab die Buchseiten nummerieren, indem jeweils nur eine Doppelseite eine Seitenzahl erhält und evtl. für alle Kleingruppen auf DIN A3 kopieren oder einscannen und über einen Beamer projizieren.

Material

Pappe, Papier, Kleber, Filz- und Schreibstifte, Scheren, Bilder von Haushaltsgegenständen (s. Material, S. [30](#)) vorab ausdrucken, zerschneiden und laminieren oder Haushaltsgegenstände im Original, evtl. Sanduhr oder Stoppuhr, kopierte Aufgabenblätter und Rezeptkarten, Karteikarten oder kleine Zettel aus dickerem Papier, für jede Kleingruppe ein Originalbuch oder die kopierten Buchseiten; evtl. auf festere Pappe kopierte Spielfiguren zum Ausschneiden (s. Material, S. [31](#))

Ablauf

Einstieg

Die Anleitung fragt die Kinder, ob sie schon mal krank gewesen sind, wie sie sich da gefühlt haben, welche Medizin sie bekommen haben, was ihnen geholfen hat etc. und leitet dann zu dem Buch von Fuchs und Ferkel über.

Lesen der Doppelseiten 1 und 2

Je nach Lesekompetenz der Kinder werden die Seiten von der Anleitung vorgelesen und die Bilder dazu parallel projiziert oder in den Kleingruppen eigenständig gelesen, entweder im Buch oder auf kopierten Seiten.

Gruppenarbeit

Die Kinder werden in Kleingruppen mit jeweils vier bis fünf Personen aufgeteilt. Jede Kleingruppe erhält die Aufgabenzettel 1 bis 6, die sie unter Hilfestellung der Anleitung gemeinsam bearbeiten sollen.

Aufgabe

Jede Kleingruppe erhält den Aufgabenzettel 1: „Untersuchungsinstrumente erkennen und erklären“ sowie Bildkarten von Haushaltsgegenständen. (s. Material, S. [30](#))

Jede:r zieht eine Bildkarte und betrachtet sie, ohne dass die anderen aus der Gruppe das darauf abgebildete Objekt sehen können. Die Objekte sollen Untersuchungsinstrumente sein. Die Bildkarten werden wieder verdeckt auf den Tisch gelegt.

Jede:r überlegt sich nun für sein Untersuchungsinstrument einen Namen und schreibt diesen vorn auf die Karteikarte. Auf der Rückseite der Karteikarte wird dann beschrieben, wie das Instrument verwendet wird und welche Krankheitssymptome man damit erkennen kann. Dann werden alle Bildkarten mit der Bildseite nach oben auf den Tisch gelegt. Eine:r aus der Gruppe beginnt und liest den Namen ihres/seines Untersuchungsinstrumentes vor. Die anderen geben Tipps ab, um welches Objekt es sich dabei handeln könnte. Dann liest die-/derjenige weiter vor, wie man das Instrument verwendet und welche Symptome damit erkannt werden können. Die anderen geben wieder Tipps ab, danach wird aufgelöst. Nacheinander kommt jede:r aus der Gruppe an die Reihe.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Es bietet sich an, zu einem Objekt vorab gemeinsam mit der gesamten Gruppe Ideen zu sammeln: Wenn das hier kein XY wäre, was könnte es dann sein, wie könnte man es verwenden und welche Krankheitssymptome könnte man damit erkennen?

Variante

Statt der Bildkarten erhält jede Gruppe verschiedene Haushaltsgegenstände (mindestens ein Objekt für jedes Gruppenmitglied), wovon sich jede:r eins auswählen darf.

Diese Variante eignet sich besonders gut, weil die Haushaltsgegenstände im Rollenspiel direkt als Requisiten zum Einsatz kommen können.

Lesen der Doppelseiten 3 bis 5

Je nach Lesekompetenz der Kinder werden die Seiten von der Anleitung vorgelesen und die Bilder dazu parallel projiziert oder in den Kleingruppen eigenständig gelesen, entweder im Buch oder auf kopierten Seiten.



Beispiel: Vorbereitete Arbeitsstation

Aufgabe

REZEPT für Medizin

Name:

Zutaten/Inhalt:

Krankheits Symptome:

Anwendung:

Datum:

Unterschrift:

Vorlage für die Rezepte

Jede Kleingruppe einigt sich auf eine Person, die schnell schreiben kann. Dann hat die Gruppe 5 bis 7 Minuten Zeit, Begriffe zu Dingen zu sammeln, die man im Prinzip essen kann, die aber evtl. auch etwas ekelig sind, wie z.B. Popel oder Schneckenschleim. Die/der Schreiber:in notiert jeden Begriff auf eine neue Karte. Nachdem die Zeit abgelaufen ist, werden die Karten gut gemischt und verdeckt ausgelegt. Jede:r aus der Gruppe zieht 1-3 Begriffskarten. Dann nimmt sich jede:r eine Rezeptvorlage und entwickelt aus den 1-3 Zutaten ein Rezept für eine Medizin, der sie/er einen phantasievollen Namen gibt. Die Krankheitssymptome, gegen welche die Medizin helfen soll, sollen auch benannt werden. Wer mag, kann sich auch noch einen Doktornamen ausdenken, mit dem sie/er das Rezept unterschreibt. (s. Material, S. [30](#))

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Sollten die Kinder damit überfordert sein, ein eigenes Rezept zu entwickeln, kann der Ablauf so abgewandelt werden, dass jede:r nach dem Begriffesammeln eine Karte mit einer Zutat zieht und sie dann gemeinsam aus diesen Zutaten eine Medizin erfinden.

Lesen der Doppelseiten 6 bis 8

Je nach Lesekompetenz der Kinder werden die Seiten von der Anleitung vorgelesen und die Bilder dazu parallel projiziert oder in den Kleingruppen eigenständig gelesen, entweder im Buch oder auf kopierten Seiten.

Aufgabe

Jede Kleingruppe erhält Aufgabenzettel 3: „Krankheit und Krankheitssymptome erfinden“. Jetzt nimmt sich jede:r einen Zettel und einen Stift und schreibt ganz links auf den Zettel eine Silbe, mit der ein Wort beginnen könnte, z.B. Spa. Dann knickt jede:r das Geschriebene nach hinten weg und gibt seinen Zettel an seine:n linke:n Nachbar:in weiter. Diese/r notiert wiederum eine Silbe, z.B. La und knickt das Geschriebene wieder nach hinten weg. Das passiert so lange, bis jede:r auf jeden Zettel eine Silbe geschrieben hat. Der Zettel wird dann noch einmal nach links weitergegeben und dann entfaltet. Das auf diese Weise entstandene Phantasiewort, z.B. Spa-la-ga-kie ist der Name einer Krankheit. Jede:r denkt sich nun zu dieser Krankheit Symptome aus, die erklären, wie sie sich auswirkt. Im Anschluss stellen sich alle ihre Krankheiten gegenseitig vor. (s. Material, S. [30](#))

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Sollten die Kinder damit überfordert sein, eine eigene Krankheit zu entwickeln, kann der Ablauf so abgewandelt werden, dass die Gruppe nur einen Zettel nutzt, auf den jede:r eine Silbe notiert, sodass sich am Ende nur der Name einer Krankheit ergibt, zudem alle gemeinsam passende Symptome erfinden.

Lesen der Doppelseiten 9 bis 11

Je nach Lesekompetenz der Kinder werden die Seiten von der Anleitung vorgelesen und die Bilder dazu parallel projiziert oder in den Kleingruppen eigenständig gelesen, entweder im Buch oder auf kopierten Seiten.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Im Prinzip kann nach jeder erledigten Aufgabe 1 bis 3 die Bearbeitung der Geschichte unterbrochen werden. Nach Seite 11 bietet sich eine Zäsur an, weil ein wichtiger Teil der Geschichte bis zu einem vorläufigen Ende erzählt wurde. Sollte nicht mehr Zeit sein, die Geschichte mit den Kindern gemeinsam weiterzubearbeiten, kann ihnen nahegelegt werden, die Geschichte allein zu Ende zu lesen oder sich den weiteren Verlauf der Geschichte auszudenken und aufzuschreiben oder aufzumalen.

Oder man lässt die Kinder die weiteren Aufgaben an einem anderen Termin durchführen.

Aufgabe

Jede Kleingruppe erhält die Aufgabe 5: „Was könnte hier passiert sein?“ sowie eine Kopie der Doppelseite 19, auf der fliehende Tiere zu sehen sind. (Alternativ kann die Seite per Beamer projiziert werden, sodass sie von allen gemeinsam betrachtet werden kann.)

Die Kinder kennen die Geschichte gut genug, um zu wissen, wie Fuchs und Ferkel Doktor spielen und mit welchen Methoden bzw. Untersuchungsinstrumenten Dr. Girlander arbeitet. Die Kleingruppen sollen Ideen sammeln, was passiert sein könnte, dass die Tiere so kopflös davonlaufen. Die Ideen stellen sich die Kleingruppen im Anschluss gegenseitig vor. (s. Material, S. [30](#))

Optional: Lesen der Doppelseiten 12 bis 18

Falls ausreichend Zeit und Interesse besteht, können die Kinder nun nachlesen, was wirklich passiert ist und die Flucht der Tiere ausgelöst hat. Alternativ kann die Anleitung die Seiten vorlesen und die Bilder dazu projizieren.

Lesen der Geschichte bis zum Ende

Je nach Lesekompetenz der Kinder werden die Seiten von der Anleitung vorgelesen und die Bilder dazu parallel projiziert oder in den Kleingruppen eigenständig, gelesen entweder im Buch oder auf kopierten Seiten.

Aufgabe

Jede Gruppe erhält die Aufgabe 6: „Fuchs & Ferkel: Torte auf Rezept“. Die Kinder können nun die Geschichte mit den Figuren aus dem Buch auf der Erzählschiene nachspielen. Dazu kann man ihnen schwarz-weiß kopierte Figurenvorlagen aus dem Buch geben, die sie dann anmalen und ausschneiden können, oder bereits farbig auf dickere Pappe kopierte Figuren aus dem Buch zum Ausschneiden (s. Material, S. 31). Oder sie können auf dickeren Karton selbst die Figuren aus dem Buch malen, ausschneiden und mit ihnen dann die Geschichte auf der Erzählschiene nachspielen. Es bietet sich auch an, Hintergrundbilder für die Geschichte zu malen. Sollten die Kinder die Geschichte weiterentwickeln oder verändern wollen, können sie auf diese Weise auch eigene Figuren für das Erzählspiel gestalten. Die entwickelten Materialien (Untersuchungsinstrumente, Rezepte für Medizin, Krankheiten und Symptome) können dabei in die Erzählung eingebunden werden. Die Kleingruppen stellen sich ihre Geschichten im Anschluss gegenseitig vor. (s. Material, S. [30](#))

Variante 1

Die Kinder erfinden mit Unterstützung der Anleitung in der Großgruppe gemeinsam ihre Version der Geschichte von Fuchs und Ferkel.

Variante 2

Die Kinder führen die Geschichte im Rollenspiel auf. Dazu entwickelt jede Kleingruppe eine eigene Version und erstellt dafür Requisiten, Accessoires und Kostüme. Für das theatrale Spiel eignet sich der Einsatz von realen Haushaltsgegenständen. Die Kleingruppen spielen sich dann ihre Geschichten gegenseitig vor.

Variante 3

Die Kinder entwickeln mit Unterstützung der Anleitung in der Großgruppe gemeinsam ihre Version der Geschichte von Fuchs und Ferkel als kleines Theaterstück und stellen es einem eingeladenen Publikum zum Abschluss vor.

Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen

Erläuterungen zum Einsatz von Erzählschienen:

- <https://www.donbosco-medien.de/erzaehlschiene-kurz-erklaert/c-770>
- <https://www.donbosco-medien.de/die-erzaehlschiene-in-kita-und-vorschule/b-769/765>
- <https://www.donbosco-medien.de/immer-neue-ideen-fuer-die-erzaehlschiene/c-777>

Praxistipps:

- <https://www.youtube.com/watch?v=WufrEKqgmNc>
Original Don Bosco Erzählschiene: Praxistipp. Der dicke fette Pfannkuchen.
- <https://www.youtube.com/watch?v=kiEU90yLaAQ>
Original Don Bosco Erzählschiene: Praxistipp. Technik und Spiel einer Geschichte - Lori auf See

Beispiele von Bezugsquellen für verschiedene Erzählschienen:

- <https://www.donbosco-medien.de/erzaehlschiene-kaufen/c-773>
- https://www.betzold.de/prod/E_759658/?gclid=EAlaIqobChMlkuakoam2gAMVib13Ch3w8QQ4EAQYASABEgJV9fD_BwE
- https://www.buecher.de/shop/spielwaren/original-don-bosco-erzaehlschiene-das-figurentheater-zum-mitmachen-einzel-exemplar-mit-starter-geschichte/-/products_products/detail/prod_id/48177853/
- https://www.logo-buch.de/erzaehlschienen-set-mit-3-schienen?gad=1&gclid=EAlaIqobChMlkuakoam2gAMVib13Ch3w8QQ4EAQYCSABEgLGvPD_BwE

Manchmal male ich ein Haus für uns

Nominierung in der Sparte Sachbuch



Alea Horst (Text, Fotos)

Mehrdad Zaeri (Ill.)

Manchmal male ich ein Haus für uns. Europas vergessene Kinder

Klett Kinderbuch

ISBN 978-3-95470-263-3

16,00 € (D)

Ab 8

Jurybegründung der Kritikerjury

Nach dem Brand im Flüchtlingslager Moria befragte die Fotografin und Nothelferin Alea Horst Kinder und Jugendliche im Ersatzlager Kara Tepe nach ihren Erlebnissen, nach ihren Ängsten, Träumen, und Hoffnungen. Der titelgebende Wunsch der zehnjährigen Tajala aus Afghanistan spricht von der Sehnsucht nach der Befriedigung ganz fundamentaler Bedürfnisse. Auf Lesbos gibt es keine Geborgenheit, keinen Schutz, keine Struktur. Mit großformatigen Fotoporträts schließen eindringliche Sätze sich zusammen zu tief berührenden Einblicken in 22 junge Leben. Aus Afghanistan, aus Syrien oder aus dem Kongo stammend, eint die Sechs- bis 14-Jährigen der Verlust der Heimat, der Schrecken der Flucht und das qualvolle Warten im Transitlager, der ihre Hoffnungen und ihren Mut auf härteste Proben stellt. Die Fotos zeigen die Kinder und Jugendlichen in oder vor Zelten, allein oder zu zweit, auf Kissen sitzend, auf Decken liegend oder beim Spiel. Alea Horsts Haltung ist dabei nie voyeuristisch, vielmehr immer auf Augenhöhe.

Es sind die Stimmen der brutal an den Rand gedrängten Kinder, die hier Gehör bekommen. Das vermittelt ein differenziertes Bild der individuellen Schicksale hinter den Nachrichtenbildern. Gezeichnete Vignetten des Illustrators Mehrdad Zaeri heben zart das Erlebte, Gewünschte, Vermisste hervor – ein Haus ist immer dabei.

Alea Horst

geboren 1982, hat zwei Kinder und arbeitete als Hochzeits- und Familienfotografin. 2016 ging sie als ehrenamtliche Nothelferin nach Lesbos/Griechenland. Seither unterstützt sie Hilfsorganisationen und Projekte als Fotografin, Nothelferin und Menschenrechtsaktivistin.

Mehrdad Zaeri

geboren 1970 in Isfahan/Iran, flüchtete im Alter von 15 Jahren mit seiner Familie nach Deutschland. Nach der Schule begann er seine Laufbahn als freischaffender Zeichner. Seit 2008 illustriert er Bücher. Seit 2014 bespielt er als Live-Zeichner und Erzählkünstler Bühnen im deutschsprachigen Raum.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: ab 8 Jahre

Idealer Zeitrahmen: 1 bis 2 Doppelstunden oder ein Projekttag

Ideale Teilnehmerzahl: 4 bis Klassenstärke

Angaben zu (ästhetischen) Besonderheiten

Das Buch schildert auf eindringliche Weise durch Fotos und Zitate die Flucht-Schicksale von Kindern, denen man sich als Betrachter:in nicht entziehen kann. Deshalb braucht es bei der Auseinandersetzung mit dem Buch eine sensible Begleitung durch eine erwachsene Anleitung. Bei unbekanntem Gruppen sollte vorab geklärt werden, ob Menschen mit Fluchterfahrungen unter den Teilnehmenden sind. Es ist wichtig, dass einem bewusst ist, dass man mit der Betrachtung der Bilder und Geschichten aus diesem Buch Traumata triggern kann. Aus diesem Grund sollte man sorgfältig abwägen, in welcher Form man das Buch bearbeitet. Das gemeinsame Betrachten der Bilder kann eine Möglichkeit bieten, über dieses Thema ins Gespräch zu kommen und Betroffenen Raum zum Austausch geben, wenn sie es denn möchten. Das gemeinsame Spielen des Flucht-Spiels hingegen würde vermutlich zu weit gehen. Das Spiel ist vor allem für Menschen geeignet, die sich bisher noch nicht so intensiv mit dem Thema auseinandergesetzt haben.

Die Betrachtung des Buches hat zu der Idee geführt, die Erfahrungen der Kinder in Form eines Gesellschaftsspiels, eines Flucht-Spiels, umzusetzen. Ob einem die Flucht gelingt, ob man ins Lager kommt, ob man von seiner Familie getrennt wird, ob der Asylantrag anerkannt wird etc. – auf all diese Dinge hatten und haben die Kinder aus dem Buch keinen Einfluss. Es ist wie bei einem Würfelspiel, einige haben Glück, andere haben Pech, der Zufall bestimmt. Gesellschaftsspiele sind bekannt und bei vielen beliebt, einige Regeln sind durch „Mensch ärgere dich nicht“ vertraut und die Zielsetzung wird schnell klar: erst das Lager auf Lesbos erreichen, dann in ein europäisches Land gelangen. Während des Spiels zeigt sich jedoch, dass diese Ziele nicht so einfach zu erreichen sind. Es geht darum, Rückschläge auszuhalten, es immer wieder zu versuchen und die Hoffnung dabei nicht zu verlieren. Die Spielenden sollen auf diese Weise innerhalb einer kurzen Zeitspanne empathisch mit den Kindern aus dem Buch mitfühlen lernen und dieses Erleben im Anschluss gemeinsam unter Anleitung reflektieren.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Tische und Stühle, eventuell Beamer und Laptop zum Projizieren der Diashow (s. Material, S. 66)

Originalbuch (evtl. für jede Kleingruppe)

Material

Kopiervorlagen (s. Material, S. 49) ausdrucken (Spielplan in DIN A3, Ereigniskarten Rettungsweste, Ereigniskarten Flüchtlingszelt, Spielregeln DIN A4, Spieler:innenkarten, Aufgabenzettel DIN A4), ausschneiden und laminieren (entsprechend der Gruppengröße, ein Spiel plus Materialien für vier bis sechs Spieler:innen)

Würfel und Spielfiguren

Evtl. Fotos zum Betrachten ausdrucken als Alternative zum Projizieren mit Beamer
DIN A4- oder DIN A3-Papier, Filz- oder Buntstifte, großer Packpapierbogen, Eddings oder dicke Malstifte

Ablauf

Einstieg



Eine Ausstellung mit Fotos aus dem Buch stellt die UNO-Flüchtlingshilfe zum kostenfreien Download zur Verfügung

Die ausgedruckten Fotos hängen aus oder die Diashow läuft zum Einstieg. Dazu kann eine instrumentale Musik laufen, z.B. von Ludovico Einaudi. (s. Material, S. 66)

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Die Fotos bieten eine gute Möglichkeit, mit den Teilnehmenden ins Gespräch zu kommen über die Themen „Flucht, Wohnen, Leben, Träume“, um gemeinsam dazu Gefühle und Gedanken zu sammeln und Ideen, was die Kinder im Buch brauchen würden und wie sie sich ihr Leben wünschen würden.

Die Betrachtung der Bilder stellt eine alternative Buchbearbeitungs-idee dar für Menschen für die das nachfolgend beschriebene Spiel nicht geeignet ist.

Gruppenarbeit

Die Teilnehmenden werden in Gruppen von vier bis sechs Personen aufgeteilt und setzen sich an einen Tisch auf dem die Spielmaterialien bereits vorbereitet liegen: der Spielplan, Spieler:innenkarten, Spielfiguren, ein Würfel, Ereigniskarten Rettungsweste und Ereigniskarte Flüchtlingszelt, Spielregeln. (s. Material, S. 49)

Aufgabe

Die Anleitung erklärt für alle Gruppen die Spielregeln des Spiels. Zum Nachlesen hat jede Gruppe zusätzlich einen Spielplan auf dem Tisch liegen.

Jede:r Spieler:in zieht eine Spieler:innenkarte, die den Startpunkt der Flucht markiert: ein Land unten rechts auf dem Spielplan. Die Länderflaggen stehen für das jeweilige Land und entsprechen den Ländern, aus denen die meisten Flüchtlinge über die Türkei nach Lesbos fliehen.

Jede:r stellt eine Spielfigur auf die entsprechende Länderflagge. Dann wird reihum gewürfelt, wie beim „Mensch ärgere dich nicht“-Spiel darf man erst mit einer „6“ rauskommen. Dafür hat jede:r drei Würfelversuche. Diejenigen, die eine „6“ gewürfelt haben, dürfen ihre Figur auf das Startfeld setzen. Da das Startfeld ein Feld mit einer Rettungsweste ist, darf die/derjenige direkt eine Ereigniskarte mit Rettungsweste ziehen. Die gelesene Ereigniskarte wird wieder ganz unten in den Ereigniskartenstapel geschoben. Dann wird die entsprechende Anweisung von der/dem Spieler:in ausgeführt. Danach ist die/der Nächste an der Reihe.

Sollte jemand im Laufe des Spiels durch eine Ereigniskarte „nach Hause“ geschickt werden, muss sie/er wieder auf die Länderflagge zurück. Allerdings darf sie/er in der nächsten Runde direkt mit der Augenzahl wieder auf das Spielfeld und muss nicht erst wieder eine „6“



Spielfeld und Material

würfeln. Sollte jemand „auf den Startpunkt“ zurückgeschickt werden, ist damit das Startfeld mit der Rettungsweste gemeint. Allerdings muss er dann nicht direkt wieder eine Ereigniskarte ziehen. Auf dem Meer wird die Spielfigur immer entsprechend der gewürfelten Augenzahl weiter gesetzt; bei einem Spielfeld mit Rettungsweste wird eine Ereigniskarte gezogen und die entsprechende Anweisung befolgt.

Sollten allerdings drei Spielfiguren gleichzeitig auf einem Feld landen, „kentert das Boot“ und alle müssen nach Hause, also auf die Länderflaggen zurück. Sollte jemand mit einer Ereigniskarte nach Lesbos geschickt werden und noch nicht an Land dürfen, dann wird die Spielfigur vor der Insel abgesetzt und die/der Spieler:in benötigt in der nächsten Runde eine „1“ um auf die Insel zu kommen.

Der Bereich in der Mitte des Spielfeldes mit den Zelten stellt Lesbos dar, die Insel auf der sich die Flüchtlingslager – auch Kara Tepe – befinden. Man erreicht das Flüchtlingslager in der Mitte nur, wenn von den letzten Spielfeldern aus genau die passende Zahl gewürfelt hat. Gelingt das mit dem Wurf nicht, wenn man der Reihe ist, muss man es in der nächsten Runde erneut versuchen.

Im Lager angekommen, bestimmen die Ereigniskarten mit dem Flüchtlingszelt den weiteren Spielverlauf. Eine Ereigniskarte mit Flüchtlingszelt darf man aber nur ziehen, wenn man entweder eine „1“ oder eine „6“ gewürfelt hat. Dazu hat man nur einen Versuch, wenn man an der Reihe ist. Auf der Ereigniskarte steht, was man als nächstes tun soll.

Das Spiel endet, wenn alle im Lager angekommen sind ODER wenn die/der erste Spieler:in aus dem Lager in ein europäisches Land weiterreisen darf.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Das Spiel ist für Menschen gedacht, die keine traumatischen Fluchterfahrungen haben. Es soll die Situation im Ansatz nachempfindbar machen, in der die Flüchtlinge auf Lesbos sich befinden, ihre Hoffnung, ihre Wut, ihre Trauer, ihre Resignation, die Aussichtslosigkeit, etwas eigenmächtig ändern zu können, die Abhängigkeit vom Zufall.

Die Teilnehmenden sollen während des Spiels über ihre Gefühle und Gedanken sprechen. Das Spiel kann Frustration, Wut, Langeweile, Solidarität, Freude, Aggressionen auslösen. Deshalb ist es wichtig, die Empfindungen im Anschluss gemeinsam zu reflektieren und der Frage nachzugehen, was genau diese Gefühle ausgelöst hat und was man sich während des Spiels anders gewünscht hätte.

Aufgabe

Im Anschluss an das Spiel und den Austausch danach sollen die Spieler:innen sich die Bilder und Texte im Buch anschauen und gegenseitig vorlesen, die zu ihrer Spielfigur gehören, die sie zu Beginn des Spiels gezogen haben.

Was lösen diese Informationen in ihnen aus? Wie denken Sie jetzt über das Spiel, nachdem sie so viel über das Schicksal dieser Kinder erfahren haben?

Variante

Damit die Teilnehmenden gut begleitet werden, kann es sinnvoll sein, sich die Geschichten und Bilder der Kinder im Buch, für welche die Spielfigurenkarten stellvertretend stehen, gemeinsam anzuschauen und zu besprechen.

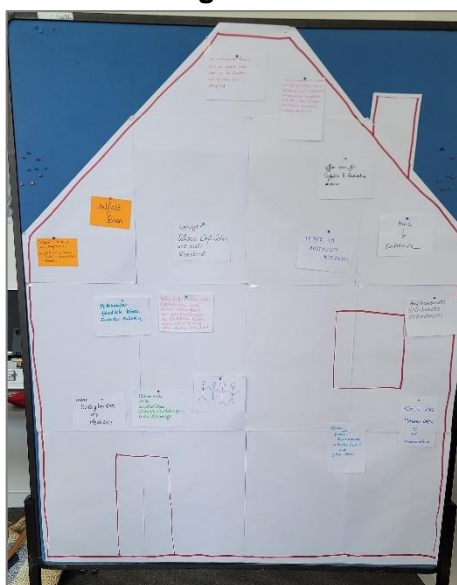
Einzelaufgabe

Der Titel des Buches „Manchmal male ich ein Haus für uns“ wird wörtlich genommen. Jede:r erhält ein Blatt Papier (DIN A4 oder DIN A3) und hat die Möglichkeit, ein Zuhause zu malen, wie sie/er es sich wünscht. Die fertigen Bilder werden dann von den Künstler:innen vorgestellt, wenn sie etwas dazu sagen möchten, ansonsten werden sie nur reihum betrachtet.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Dadurch, dass es hier für alle Teilnehmenden um Wunschbilder geht, können bei dieser Aufgabe auch Personen einbezogen werden, die gerade kein „schönes“ Zuhause haben. Es soll für alle darum gehen, sich ihr Traumhaus auszumalen, ohne ins Vergleichen zu kommen, ohne materiellen Wettstreit.

Reflexionsaufgabe



Die Anleitung bereitet einen großen Bogen Packpapier vor, auf dem sie ein stilisiertes Haus mit Tür, Fenstern, Dach und Schornstein aufmalt. Das Haus symbolisiert die Welt, Gemeinschaft, Zusammenleben. Der Bogen wird auf den Boden gelegt und jede:r erhält die Möglichkeit mit einem farbigen Stift etwas hineinzuschreiben, was sie/er sich für alle wünscht, z.B. Spielsachen, immer genug zu essen. Im Anschluss stellen die einzelnen ihre Wünsche vor und erzählen dazu, warum ihnen das wichtig ist.

Die Teilnehmenden können sich selbst zu ihrem Wunsch malen oder ein Foto von sich dazu kleben, dadurch wird das „gemeinsame Haus“ von den Menschen bevölkert, die an der Veranstaltung teilgenommen haben.

Beispiel aus dem Seminar: Stilisiertes Haus mit Wünschen

Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen

<https://www.uno-fluechtlingshilfe.de/unterstuetzen/engagieren/ausstellung-zeigen/manchmal-male-ich-ein-haus>

Ergänzende Buchtipps zum Thema

- Kirsten Boie: *Bestimmt wird alles gut*. Deutsch-Arabisch, Klett Kinderbuch 2016. Als Hörbuch: Jumbo Neue Medien 2016, mit Original-Ausschnitt eines Interviews mit syrischen Flüchtlingskindern und einem Gespräch mit der Autorin zum Thema.
- Alexander Jansen (Text) / Maneis (Ill.): *Das Mädchen mit der Perlenkette. Die Geschichte einer Flucht*. Kamishibai Bildkartenset. Don Bosco 2016.
- Ceri Roberts: *Wie ist es, wenn man kein Zuhause hat? Weltkugel Bd. 2*. Thienemann-Esslinger 2018.
- Margriet Ruurs, Nizar Ali Badr: *Ramas Flucht* (Zweisprachig Arabisch/Deutsch). Gerstenberg Verlag 2017.
- Anja Tuckermann, Tine Schulz: *Alle da! Unser kunterbuntes Leben*. Klett Kinderbuch.
- Issa Watanabe: *Flucht*. Hanser 2020.

Neun Wünsche für Archie

Nominierung in der Sparte Kinderbuch



Helen Rutter

Neun Wünsche für Archie

Aus dem Englischen von Silke Jellinghaus

Atrium

ISBN 978-3-85535-685-0

17,00 € (D)

Ab 10

Jurybegründung der Kritikerjury

Neun Wünsche für Archie erzählt die berührende Geschichte eines resilienten Kindes. In einer spielerisch leichten Verbindung von Realistischem und Phantastischem erreicht Helen Rutter eine feinsinnige Bedeutungstiefe. Der elfjährige Ich-Erzähler Archie Crumb muss sich in belastenden prekären Verhältnissen zurechtfinden. Seine vormals lebensfrohe Mutter hat Depressionen und kann ihren Alltag kaum mehr bewältigen; sein Vater hat eine neue Familie, in der Archie nicht willkommen ist. Auf sich allein gestellt, versucht Archie den Eindruck des gut funktionierenden Mutter-Sohn-Alltags aufrecht zu erhalten.

Phantastische Hilfe bekommt er von seinem Lieblingsfußballer Lucas Bailey, der ihm neun Wünsche gewährt. Das erzählerische Einfallstor für diese Wunschkraft ist ein Fahrradsturz. Ob die Begegnung mit dem Fußballer tatsächlich stattgefunden hat oder der Phantasie Archies entspringt, bleibt offen. Die gewährten Wünsche aber entfalten eine zauberhafte Kraft, die Archie in absurd komische Situationen bringt und ihn schließlich erkennen lässt, dass er Hilfe annehmen darf und kann.

Der Entwicklungsweg des unsicheren Archie hin zu selbstbewusstem Zutrauen in sich und seine Fähigkeiten spiegelt sich in humorvollen Spruchweisheiten, die zu Beginn jedes Kapitels sowohl Lucas Bailey als auch die Hauptfigur Archie Crumb zu Wort kommen lassen.

Helen Rutter

arbeitete zunächst als Schauspielerin, bevor sie sich dem Schreiben widmete. Sie wurde u.a. für die Carnegie Medal, den Blue Peter Book Award und den Costa Book Award nominiert.

Silke Jellinghaus

ist Übersetzerin, Lektorin und Autorin und lebt mit ihrer Familie in Hamburg. Sie hat unter anderem Werke von Jojo Moyes und Graham Norton übersetzt.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: ab 10 Jahre

Idealer Zeitrahmen: Einstiegsspiel ca. 10 Minuten

Ideale Teilnehmerzahl: 10 bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Bei den Umsetzungsideen zu dem Buch ging es lediglich darum, einen kleinen Einblick in das Buch zu vermitteln. Während des Preisverdächtig!-Seminars kamen nur die Zitate zur Paarfindung zum Einsatz und die Lesestellen wurden in gekürzter Form vorgetragen.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Stühle und Tische

Material

kopierte und laminierte Zitate aus dem Buch entsprechend der Anzahl der Teilnehmenden (zu Beginn jedes Kapitels wird ein Motivationsspruch des Fußballers Lucas Bailey einer Antwort von Archie Crumb gegenüber gestellt), jeweils paarweise auf einem farbigen Papier, Sack oder Beutel, DIN A4-Papier, Stifte

Ablauf

Einstieg

Die Teilnehmenden stehen in einem Kreis und überlegen, wer für sie ein Idol darstellt. Das können Prominente, Superheld:innen, Sänger:innen sein. Es gibt keine Einschränkungen. Dann führt jede:r eine typische Bewegung mit oder ohne typisches Geräusch für dieses Idol vor. Sollte das Erraten des Idols für die anderen dann noch zu schwierig sein, kann die-/derjenige ihr/sein Idol noch umschreiben. Das Umschreiben funktioniert wie beim Tabu-Spiel, der Name und ganz eindeutige Hinweise dürfen nicht genannt werden.

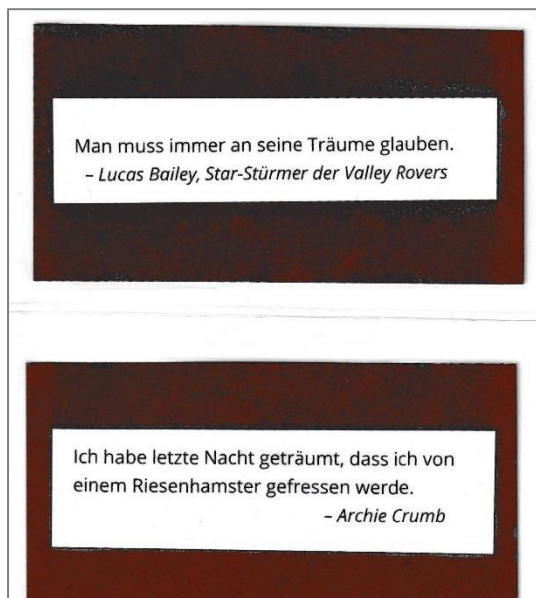
Lesen Seiten 32 bis 38

Die Anleitung liest ab Seite 32 „Als ich wieder zu mir komme ...“ bis Seite 38 Ende vor.

Aufgabe

Die Teilnehmenden sollen sich vorstellen, sie hätten genau wie Archie neun Wünsche frei. Was würden sie sich wünschen? Jede:r nimmt sich einen Zettel und notiert neun Wünsche. Dann überlegt jede:r noch einmal, welcher der Wünsche ihr/ihm an wichtigsten wäre. Wer mag darf ihren/seinen wichtigsten Wunsch vorstellen. Gemeinsam könnte dann im Anschluss überlegt werden, wie man es schaffen kann, dass sich Wünsche erfüllen.

Aufgabe



Beispiel: Zitat-Paar

Jedes Kapitel des Buches beginnt mit einer Weisheit bzw. einem Motivationspruch von Lucas Bailey und einer Erwiderung darauf von Archie Crumb. Diese Zitat-Paare sind immer auf dasselbe farbige Papier gedruckt.

Entsprechend der Anzahl der Teilnehmenden gibt die Anleitung Zitat-Paare auf zwei getrennten Zetteln in einen Beutel und mischt diese gut durch. Dann darf jede:r einen dieser Zettel ziehen. Wie beim Memory-Spiel sollen die Teilnehmenden nun ihre Partner:innen finden. Die farblichen Markierungen geben dazu Hilfestellung. Wenn die Paare sich gefunden haben, stellen sie sich gegenseitig ihre Texte vor und sprechen darüber, ob sie eine Idee haben, zu welchen Situationen diese Sprüche passen könnten und selbst vielleicht schon entsprechende Situationen erlebt

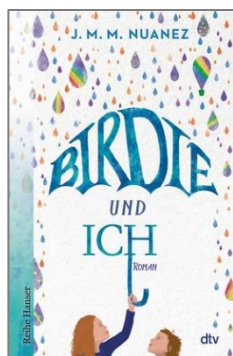
haben. Im Anschluss sollen sie überlegen, ob sie selbst solche Motivationsprüche oder Weisheiten kennen und diese notieren. Die gesammelten Weisheiten stellen sich die Teilnehmenden dann im Plenum vor. Wie stehen sie zu solchen Motivationsprüchen oder Weisheiten? Wann könnten sie sinnvoll sein, wann nicht?

Lesen Seiten 265 bis Seite 267

Die Anleitung liest von Seite 265 „Nach dem Abendessen...“ bis Seite 267 „...ohne Hoffnung ist es schwer, irgendetwas zu sein.“

Birdie und ich

Nominierung in der Sparte Kinderbuch



J.M.M. Nuñez

Birdie und ich

Aus dem Englischen von Birgitt Kollmann

dtv Reihe Hanser

ISBN 978-3-423-64095-4

15,00 € (D)

Ab 11

Jurybegründung der Kritikerjury

Sensibel, warmherzig und poetisch greift Birdie und ich das Thema Verlust auf. Der Tod ihrer Mutter hat die zwölfjährige Ich-Erzählerin Jack und ihren neunjährigen Bruder Birdie in ein verändertes Leben geschleudert. War es zuvor kein Problem, dass Birdie genderfluid lebt, führt dies in neuer Umgebung mit anderen Erwachsenen zu Turbulenzen. Birdie selbst lebt einen offenen Umgang mit Interessen und Vorlieben, die an keine Genderrolle gebunden sind – allein das neue Umfeld zieht Restriktionen ein, vor allem der konservative Onkel Patrick sorgt sich um Birdie; Jack leistet dabei Ausgleichs- und Vermittlungsarbeit. Für die feinfühligke Ich-Erzählerin gilt es, vieles zu hinterfragen und zu verstehen, was die familiäre Vergangenheit und Gegenwart miteinander verbindet. Dass dabei niemand verurteilt wird – nicht Birdie, nicht die beiden Onkel, nicht die tote Mutter – ist eine gelungene Erzähl- und Konstruktionsleistung. Alle machen Fehler. Alle müssen mit dem Verlust eines geliebten Menschen klarkommen. Alle haben Enttäuschungen verursacht. Weil sie aber versuchen, sich gegenseitig zu unterstützen und zu verstehen, dürfen alle so bleiben wie sie sind. Den eindringlichen und gewandten Erzählton, der eine sensible Sprache für Inneres und Äußeres findet, hat Birgitt Kollmann leichtfließend und differenziert ins Deutsche übertragen.

J.M.M. Nuñez

wurde in Kalifornien/USA geboren und wuchs dort auf, lebte aber u. a. in Texas und Korea. Wenn sie nicht liest oder schreibt, kann man sie mit ihrem Mann und Sohn in der Natur finden.

Birgitt Kollmann

geboren 1953, übersetzt aus dem Englischen, Spanischen und Norwegischen. Sie wurde zweimal mit dem Katholischen Kinderbuchpreis ausgezeichnet und 2019 mit dem Deutschen Jugendliteraturpreis ausgezeichnet.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: ab 10 Jahre

Idealer Zeitrahmen: 3 bis 4 Doppelstunden, Projekttag oder längerfristiges Leseprojekt

Ideale Teilnehmerzahl: 8 bis 10 bis Klassenstärke

Angaben zu (ästhetischen) Besonderheiten

Der Inhalt des Buches bietet vielfältige Themen und Ansatzmöglichkeiten. Neben dem Thema Genderfluidität geht es u.a. auch um Themen wie Trauer, Familie, Freundschaft, Erwachsenwerden, Depressionen/Stimmungsschwankungen, Selbstfindung, Selbstbewusstsein, Mobbing. Es hängt also ganz davon ab, worauf man sich bei der Bearbeitung fokussieren möchte. Bei den unten aufgeführten Umsetzungsideen handelt es sich um einen kleinen Ausschnitt möglicher Bearbeitungsweisen.

Zur Bearbeitung bieten sich künstlerisch-gestalterische Methoden, Rollenspiel sowie Übungen aus dem Kreativen Schreiben an.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Tische und Stühle

Material

Ausdrucke: Übersicht Aufgaben 1 bis 3 zum Buch „Birdie und ich“, Lesestellen 1 bis 4 (Es handelt sich bei allen Lesestellen um eingekürzte und extra zusammengestellte Textabschnitte), sowie der dazugehörigen Aufgaben 1 bis 3 (pro Kleingruppe ein Satz) (s. Material, S. 70), Papier DIN A4, farbige Malstifte, Schreibstifte, Kleber, Scheren, evtl. Modekataloge oder Prospekte mit Kleidung, evtl. Sanduhr oder Stoppuhr
Originalbuch für jede Kleingruppe, Kopie Artikel zu genderneutralen Mattel-Puppen (s. Material, S. 67)

Ausdrucke für jede:n

- Anziehpuppen Mädchen: <https://static1.squarespace.com/static/5526c976e4b08067e05e521a/t/5e7b3ddb0fdc5b59f9a5725e/1585135070476/anziehpuppe+A4-m%C3%A4dchen.jpg>
- Anziehpuppe Junge: <https://static1.squarespace.com/static/5526c976e4b08067e05e521a/t/5e7b3e496d9a095017015635/1585135181481/anziehpuppe+A4-Junge.jpg>
- Genderneutrale Ausmalfigur: <https://basis-praevent.de/pepe/>

Ablauf

Einstieg

Alle stehen im Kreis, stellen sich kurz mit ihrem Namen vor und mit etwas, das sie an sich mögen oder gerne anziehen, z.B. „Ich bin Anja und mag an mir mein Lachen.“, „Ich bin Lasse und trage gern bunte T-Shirts.“ Hierbei ist es gut, wenn die Anleitung den Ablauf der Vorstellungsrunde einmal erklärt und sich mit beiden Varianten einmal vorstellt, um deutlich zu machen, worum es geht.

Gruppenarbeit

Die Teilnehmenden werden in Kleingruppen mit drei bis vier Personen aufgeteilt. Jede Kleingruppe erhält die Übersicht „Aufgaben 1 bis 3 zum Buch *Birdie und ich*“, die Lesestellen 1 bis 4 (Es handelt sich bei allen Lesestellen um eingekürzte und extra zusammengestellte Textabschnitte.) sowie die Aufgaben 1 bis 3 und ein Originalbuch. (s. *Birdie und ich* – Aufgaben und Materialien)

Lesestelle 1

Alle lesen sich zuerst die Übersicht „Aufgaben 1 bis 3 zum Buch *Birdie und ich*“ durch. Alternativ erklärt die Anleitung den Ablauf und achtet auf dessen Einhaltung.

Dann lesen die Kleingruppen die beiden Seiten der Lesestelle 1 und sprechen im Anschluss darüber, wie sie den Inhalt verstanden haben.

Aufgabe 1: Beobachtungen



Arbeitsstation Birdie: Eine Teilnehmerin zerschneidet ihre Beobachtungen

Danach nimmt sich jede:r ein weißes Blatt Papier und einen Stift und sucht sich einen schönen Ort und nimmt dort Platz. Je nach örtlichen Gegebenheiten kann das ein Platz im Raum (z.B. der Blick aus dem Fenster) oder ein Ort auf dem Gelände sein. Jetzt fängt jede:r an zu schreiben, was sie/er sieht. Das kann ein Wort sein (z.B. grau) oder eine Beschreibung (z.B. eine grüne Wiese) oder ein ganzer Satz (z.B. Ein Mann geht über die Straße). Jede Beobachtung soll in eine neue Zeile geschrieben werden, sodass alle Beobachtungen in einzelnen Zeilen untereinanderstehen. Dafür haben alle zehn bis 15 Minuten Zeit. Die Anleitung achtet auf die Zeit. Dann kehren alle an ihre Tischplätze zurück.

Jetzt nimmt jede:r eine Schere und zerschneidet den Zettel zeilenweise, sodass viele einzelne Abschnitte entstehen. Aus diesen Abschnitten wählt jede:r zehn bis zwölf aus, die ihr/ihm besonders gut gefallen und daraus wird ein Text zusammengepuzzelt, ohne weitere Ergänzungen.

Die einzelnen Abschnitte werden im Anschluss in der entsprechenden Reihenfolge auf einen Zettel geklebt. Wer mag, findet noch einen Titel für ihren/seinen Text und schreibt ihn darüber.

Nun stellen sich die Teilnehmenden innerhalb ihrer Kleingruppe gegenseitig ihre Texte vor. Sollten Orte außerhalb des Raumes aufgesucht worden sein, können diese Orte nun gemeinsam aufgesucht und die Texte dort vorgetragen werden.

Variante

Alternativ können nach dem Zerschneiden der Zettel alle Abschnitte in der Mitte des Tisches gesammelt werden und jede:r zieht aus dem Haufen entweder nach dem Zufallsprinzip zehn bis zwölf Abschnitte heraus und baut daraus einen Text oder wählt gezielt Abschnitte aus dem Sammelhaufen aus.

Ergänzend können zu den Abschnitten noch Worte eingefügt werden, um den Text verständlicher zu machen.

Das könnte aber auch eine weiterführende Aufgabe sein, das erste zusammengestellte Textfragment nun gezielt zu einem Gedicht oder Prosatext weiter zu bearbeiten.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Aufgabe 1 stellt eine Basisübung aus dem Kreativen Schreiben dar. Diese ist in der beschriebenen Form auch schon mit Sieben- bis Achtjährigen durchführbar. Es handelt sich dabei um eine niedrigschwellige Möglichkeit in die Gestaltung von Texten einzusteigen, deren Erstellung Spaß macht und deren Ergebnisse durchaus reizvoll und voller Interpretationsspielräume sind. Wichtig ist, dass die Texte nicht bewertet werden.

Beobachtung # 773: Inventarliste Schuhschachtel

Die Kleingruppen nehmen das Buch zur Hand und lesen nun Beobachtung # 773 auf den Seiten 20 bis 21.

Vorlesen Seiten 67 Mitte bis Seite 69 Mitte

Die Anleitung erklärt nun, warum sie diese Schreibaufgabe durchgeführt haben. Sie erzählt allen, dass Jack ein Beobachtungstagebuch führt, in das sie in kurzen Texten ihre Alltagsbeobachtungen und Gedanken einträgt, wie die eben gelesene. Fast jedes Kapitel im Buch endet mit diesen Beobachtungen und fasst auf diese Art und Weise vorangegangene Erlebnisse zusammen oder ergänzt diese.

Im Anschluss liest die Anleitung ihnen die Episode vor, wie Jack zu ihrem ersten Tagebuch gekommen ist, Seite 67 Mitte ab „Als ich acht war...“ bis Seite 69 Mitte „... weil ich nach außen schaue.“

Daran anschließen kann sich ein Gespräch mit den Teilnehmenden über eigene Schreiberfahrungen und welchen Sinn Tagebucheinträge haben können.

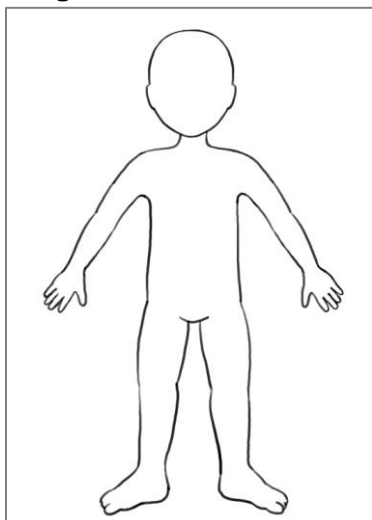
Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Für die Bearbeitung des gesamten Buches kann man die Idee, die Teilnehmenden ein Lesetagebuch führen zu lassen, aufgreifen. Es kann dann genau wie bei Jack ein Ringblock-Notizheft sein. Das Cover könnte mit Bildern gestaltet werden, die sich die Teilnehmenden aus dem Internet suchen und ausdrucken und die etwas mit Jacks und Birdies Geschichte zu tun haben. Auf die ersten Seiten könnte beispielsweise die Kopie der Lesestelle geklebt werden, wie Jack zu ihrem ersten Tagebuch kam. Nach jedem gelesenen Kapitel könnte Jacks Beobachtung kopiert und eingeklebt werden und die Teilnehmenden ergänzen dann ihre eigenen Ideen und Beobachtungen. Sie erhalten dazu vielleicht Beobachtungs- und Notizaufträge für ihren Alltag und tragen die Erlebnisse und Ergebnisse auch dort hinein. Auf diese Weise entsteht ein individuelles mit Ausschnitten aus dem Text verwobenes Lese-Erlebnis-Tagebuch.

Lesestelle 2

Die Kleingruppen widmen sich nun den zwei Seiten der kopierten Lesestelle 2 und tauschen sich danach wieder über das Gelesene aus.

Aufgabe 2: Das bin ich oder das möchte ich sein



Beispiel: Genderneutrale
Ausmalfigur

Dann bearbeiten die Kleingruppen Aufgabe 2, dazu nimmt sich jede:r eine Vorlage des genderneutralen Körperumrisses. (s. <https://basis-praevent.de/pepe/>, Bild © Basispraevent, Pepe – Aus *Ausflug, der stark macht*. Ein Bilderbuch von Clemens Fobian und Mieke Röder, Marta Press Verlag 2017)

Jede:r darf sich so anmalen, wie sie/er ist und aussieht, Haare, Gesicht, Lieblingsanziehsachen.

Man darf sich aber auch gerne so gestalten, wie man schon immer mal aussehen wollte, z.B. mit längeren Haaren, bunten Haaren, ausgefallenen Kopfbedeckungen und Anziehsachen – der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Jede:r darf so aussehen, wie sie/er mag, soll sich gefallen und Spaß haben. Zur Gestaltung können alternativ oder zusätzlich auch Modekataloge oder Prospekte benutzt werden.

Die entstandenen Bilder können sich die Teilnehmenden dann gegenseitig in den Kleingruppen vorstellen oder vielleicht im

Rahmen einer Ausstellung aller präsentieren. Ohne zu werten, könnte die Anleitung erfragen, was den Kindern an den Bildern gefällt, was ihnen nicht gefällt und aus welchem Grund das so ist. Auf diese Art und Weise werden die Kinder für das Thema Rollen-erwartungen sensibilisiert.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Bei dieser Aufgabe soll die Freude an der Gestaltung im Vordergrund stehen. Jede:r soll die Möglichkeit erhalten, sich unzensiert so darstellen zu können, wie sie/er möchte, ohne Anfeindungen dafür befürchten zu müssen. Denn leider gibt es auch schon unter Kindern verfestigte Meinungen, dass Menschen, die sich nicht entsprechend der an sie gerichteten Erwartungshaltungen kleiden, nicht normal sind und ausgelacht oder ausgegrenzt gehören. Deshalb wird es die Aufgabe der Anleitung sein, auf einen wertschätzenden und respektvollen Umgang miteinander zu achten.

Beobachtung # 781: Birdies neue Kleider

Die Anleitung liest im Anschluss die Beobachtung # 781 vor, in der Jack beschreibt, wie Birdie nun auf sie wirkt. Was denken die Teilnehmenden dazu? Sollte Jack dafür sorgen, dass Birdie die neuen Anziehsachen trägt, die ihm nicht gefallen? Und was könnte Birdie machen?

Lesestelle 3

Die Kleingruppen lesen nun die eine Seite der kopierten Lesestelle 3 und tauschen sich danach wieder über das Gelesene aus.

Aufgabe 3: Anziehpuppen

Jede:r erhält zwei Vorlagen: eine Anziehpuppe für Mädchen und eine für Jungen. Diese sollen samt der Kleidungsstücke angemalt und im Anschluss sollen die Puppe und die Kleider ausgeschnitten werden. Die bemalten und ausgeschnittenen Anziehsachen aller aus der Kleingruppe werden in der Mitte des Tisches gesammelt. Jede:r Teilnehmende behält die beiden Puppen und kann sich jetzt Kleidungsstücke heraussuchen, die ihr/ihm für die Puppen am besten gefallen oder probiert Kleidungsstücke aus, die ihr/ihm gar nicht gefallen oder zieht die Puppen einfach ganz verrückt an.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Die Idee, beide Vorlagen von den Teilnehmenden gestalten zu lassen, beinhaltet die Möglichkeit, einen gemeinsamen Kleidungsfundus für beide Puppen zu kreieren und sich daraus geschlechterunabhängig zu bedienen, keine Unterschiede mehr zu machen zwischen Anziehsachen für Jungen und Mädchen. Diese Fragen kann die Anleitung in diesem Zusammenhang auch stellen: Wer legt fest, was wer anziehen darf? Warum ist das festgelegt? Warum darf nicht jede:r anziehen, was ihr/ihm gefällt?

Anziehpuppen (Paper Dolls) zum kostenlosen Download findet man im Internet in vielen Variationen. In Buchform gibt es Anziehpuppen entweder nur für Jungen oder nur für Mädchen. Auch bei den Spielen gibt es mehr weibliche Anziehpuppen als männliche und meist entsprechen beide eher den traditionellen Rollenbildern. Hier könnte man den Teilnehmenden Materialien und Bücher zeigen, die traditionelle Rollenbilder aufbrechen, z.B. den Artikel und die Puppen von Mattel. (s. [Birdie](#) und ich – Artikel zu genderneutralen Puppen von Mattel)

Lesestelle 4

Die Kleingruppen widmen sich zum Schluss der einen Seite der kopierten Lesestelle 4 und tauschen sich danach wieder über das Gelesene aus.

Beobachtung # 799: Manche

Die Anleitung liest jetzt die Beobachtung # 799 vor. Was könnte mit dem Lesetext 4 und dieser Beobachtung gemeint sein? Was könnte jetzt passieren? Was würden sich die Teilnehmenden für Birdie und Jack wünschen?

Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen

Ergänzende Buchtipps

- Jessica Love: *Julian ist eine Meerjungfrau*. Aus dem Englischen von Tatjana Kröll. Knesebeck 2020.
- Fran Murphy (Text) / Kayla Harren: *Ein Junge wie du*. Aus dem Englischen von Anna und Lukas Kampfmann. Zuckersüß Verlag 2020.
- Marisa Hart (Text) / Anne Stettner (Ill.): *So bin ich. Wähle das, was zu dir passt! Das ganz besondere Buch zum Auswählen, Entscheiden und Mitmachen*. Carlsen 2022.

Ergänzende Spielmaterialien

- Creatable world. Deluxe Character Kit. Genderneutrale Puppen von Mattel verschiedene Variationen. Set mit einer Puppe, verschiedenen Kleidungsstücken, Perücken und Accessoires zwischen 11 und 30 Euro, z.B. GGG53, GGG54, GGG55, GGG56, GGT67, GGT68
<https://news.mattel.de/pressreleases/mattel-r-veroeffentlicht-die-erste-geschlechtsneutrale-puppenlinie-die-alle-kinder-zum-spielen-einlaedt-2922356>
- SpriteGru: Magnetic Dress-Up, 2 Dolls, 56 Piece of magnetic clothing, Model: Gru 137, ASIN B07FCFYWSD, 14,99 € (Puppenset mit einer Mädchen- und einer Jungenpuppe zu 21 Berufen)

Kostenlose Anzieh- und Ausmalfiguren zum Download

Von Constanze von Kitzing: <https://www.constanzevonkitzing.de/blog/tag/basteln>

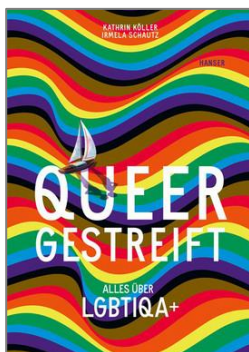
- <https://static1.squarespace.com/static/5526c976e4b08067e05e521a/t/5e7b3e496d9a095017015635/1585135181481/anziehpuppe+A4-Junge.jpg>
- <https://static1.squarespace.com/static/5526c976e4b08067e05e521a/t/5e7b3ddb0fdc eb59f9a5725e/1585135070476/anziehpuppe+A4-m%C3%A4dchen.jpg>

Genderneutrale Anziehpuppen

- <https://svenjaklassert.wixsite.com/gleichundgleicher/single-post/2015/11/20/genderneutrale-anziehpuppen>
- <https://de.scribd.com/document/335120273/Design-Your-Own-Paper-Doll-Jen-Goode#>
- <https://basis-praevent.de/pepe/>

Queergestreift

Nominierung in der Sparte Sachbuch



Kathrin Köller (Text)

Irmela Schautz (Ill.)

Queergestreift. Alles über LGBTIQA+

Michaela Binder (Gestaltung)

Hanser

ISBN 978-3-446-27258-3

22,00 € (D)

Ab 11

Jurybegründung der Kritikerjury

Das bekannte Muster des ABC-Buchs stellt dieses Sachbuch gleich zu Beginn auf den Kopf: Die repräsentativen Buchstaben der queeren Gemeinschaft (LGBTIQA+) gliedern hier die Kapitel und stellen den vielfältigen Kosmos queerer Identitäten vor. Kathrin Köller nimmt sprachlich gewandt und sensibel queere Themen auf. Von Homosexualität in gesellschaftlichem oder historischem Kontext, über Transpersonen und geschlechtliche Vielfalt jenseits binärer Vorstellungen von Mann und Frau, bis hin zu Asexualität und Modellen von Beziehung und Sexualität: *Queergestreift* spart keinen Aspekt aus. Gesundheitliche, rechtliche und soziale Fragen werden anschaulich und respektvoll vermittelt. Die überbordende und ästhetisch ansprechende Buchgestaltung mit Illustrationen von Irmela Schautz schöpft aus der vollen Vielfalt der Jugendmedienkultur. Liedzitate oder Verweise auf Memes sowie Erfahrungsberichte queerer Menschen setzen sich mosaikartig zu einem großen Ganzen zusammen. *Queergestreift* ist ein wichtiges Handbuch, das nicht nur queeren Jugendlichen einen sicheren Erfahrungs- und Erprobungsraum bietet, sondern auch alle anderen einlädt, sich auf queeres Leben einzulassen. Mit Regenbogen-Cover und farbigem Buchschnitt setzt auch die Materialität ein starkes Zeichen für Vielfalt.

Kathrin Köller

ist Autorin und Übersetzerin für Kinder- und Jugendmedien. Sie ist in queeren Themen zuhause und glaubt daran, dass eine Gesellschaft der Vielfalt nicht nur möglich, sondern nötig ist. Ihre Heimat ist Berlin.

Irmela Schautz

liebt Themen, die inhaltlich und illustrativ herausfordern. Die freie Illustratorin studierte Malerei, Grafik sowie Bühnen- und Kostümbild. Seit 2012 lehrt sie an der Akademie für Illustration und Design in Berlin.

Idee für die kreative Umsetzung

Mögliche Zielgruppe: ab 5. Klasse

Idealer Zeitrahmen: 90 bis 180 Minuten, Projekttag oder längerfristiges Projekt

Ideale Teilnehmerzahl: 8 bis 10 bis Klassenstärke

Angabe zu (ästhetischen) Besonderheiten

Bei dem Buch handelt es sich um ein ästhetisch abwechslungsreich gestaltetes Nachschlagewerk. Es beinhaltet u.a. Sachinformationen, Begriffsklärungen, Fragebögen, Adressen und Links, Zitate, Lied- und Prosatexte, Beispiele aus dem Alltag, Flaggenkunde, geschichtliche Aspekte, rechtliche Grundlagen, Zeichnungen, Informationen über prominente Vertreter:innen verschiedener Orientierungen/Labels und bietet somit vielfältige Ansatzmöglichkeiten zur Auseinandersetzung und Bearbeitung: diskutierend, schreibend, malend u.a.m.

Das Buch eignet sich für Jugendliche als Nachschlagewerk und fundierte Ergänzung zu den Informationen, die sie sich aus den sozialen Netzwerken und dem Internet besorgt haben. Es richtet sich aber auch an Erwachsene, die in sozialen und pädagogischen Kontexten tätig sind, sowie Eltern und alle Menschen, die Jugendliche begleiten und sich mit diesem Themengebiet noch nicht so intensiv beschäftigt haben.

Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik

Handy oder Tablet mit Internetzugriff

Tische und Stühle

Material

evtl. vorbereitete Karten mit Statements für das „Outingspiel“

kopierte Aufgabe 1 und kopierte, ausgeschnittene und laminierte Farbkarten, sowie die kopierte und laminierte Pride Flag sowie die Auflösung des Flaggenkundespiels (pro Kleingruppe ein Satz) (s. Material, S. 80)

ausgeschnittene und laminierte Quizfragen zu den Fachbegriffen/Themen aus dem Buch

ggf. digital erstelltes Quiz zu Fachbegriffen/Themen aus dem Buch

kopierte Checklisten (Anzahl entsprechend der Kleingruppen, z.B. S. 35, 155, 161, 193, 281)

evtl. *Queergestreift*-Bücher in der Anzahl der Kleingruppen, evtl. Regenbogenflagge als Dekoration

Ablauf

Einstieg

Als gemeinsamer Einstieg wird das „Outingspiel“ gespielt. Dazu setzen sich alle mit ihren Stühlen in einen Kreis. Sollten nicht ausreichend Stühle vorhanden sein, werden mit Kreide oder Krepptband die Positionen der einzelnen mit einem kleinen Strich bzw. einem kurzen Klebestreifen markiert. Die Anleitung hat keinen Stuhl bzw. keine Position im Außenkreis, sondern steht in der Mitte des Kreises. Sie äußert ein Statement, z.B. „Alle, die ein Hobby haben, wechseln den Platz.“ Daraufhin sollen alle aus dem Außenkreis auf die das zutrifft, ihren Platz wechseln. Es ist dabei nicht erlaubt nur einen Platz weiterzugehen oder wieder auf den alten Platz zurückzugehen. Die Anleitung versucht, einen, der freiwerdenden Plätze zu ergattern, sodass eine andere Person in die Kreismitte gehen muss. Diese äußert wiederum ein Statement und so fort. Sollte jemand mehr als zwei Mal in der Mitte landen,

bittet die Anleitung jemand anderes in den Kreis. Das Spiel dauert, solange es den Teilnehmenden Spaß macht oder endet nach ca. zehn bis 15 Statements.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Sollte das freie Erfinden von Statements zu anspruchsvoll sein, kann die Anleitung Karten mit Statements vorformulieren, die dann nacheinander von den in der Kreismitte stehenden Personen verlesen werden. Vorformulierte Karten sind auch sinnvoll, wenn man den Fokus der Gruppe gern auf ein bestimmtes Thema lenken möchte. Außerdem erleichtern Statements, bei denen davon auszugehen ist, dass viele Teilnehmende ihnen zustimmen den Einstieg in das Spiel und können auch die Dynamik währenddessen aufrechterhalten, z.B. alle, die gern Pommes essen; alle, die täglich ihr Handy benutzen.

Sich zu „outen“ ist freiwillig, niemand wird gezwungen, den Platz zu wechseln und somit zu zeigen, dass sie/er dem Statement zustimmt. Kinder und Jugendliche finden das Spiel in der Regel sehr reizvoll und es entwickelt sich schnell zum Selbstläufer. Als Anleitung sollte man darauf achten, dass keine diskriminierenden oder verletzenden Statements geäußert werden und dies von vornherein als Regel vorgeben. Durch den Positionswechsel der Jugendlichen kann man als Anleitung viel Information über deren Gedanken zu bestimmten Themen erhalten und somit Ansatzpunkte zur weiteren Bearbeitung.

Aufgabe 1: Gruppenarbeit



Arbeitsstation mit ausgelegtem Flaggen-Quiz

Die Teilnehmenden werden in Kleingruppen von drei bis fünf Personen aufgeteilt. Jede Kleingruppe erhält den Aufgabenzettel 1, eine aktuell von der Community verwendete Pride Flag sowie die zum Flaggenkundespiel gehörenden Begriffs- und Farbkarten. Sie sollen nun den Begriffen die passenden Farben zuordnen. Sobald alle Gruppen ihre Zuordnungen erstellt haben, werden die Ergebnisse mit der richtigen Lösung abgeglichen. Dazu können die Gruppen einen Lösungsbogen erhalten oder die Anleitung löst die Aufgaben mit den Gruppen gemeinsam auf und zeigt den Lösungsbogen.

Gemeinsam kann dann noch überlegt werden, welche Bedeutung die Farben haben und warum sie den Begriffen zugeordnet wurden. Hierzu könnten die Gruppen im Internet recherchieren und ihre Ergebnisse zusammentragen. (s. Material, S. 80)

Variante

Es kann auch interessant sein, die Ursprungsflagge mit dem Regenbogen und den assoziierten Farbbedeutungen mit der aktuell verwendeten Pride Flag und ihren Farbkonstellationen und -bedeutungen zu vergleichen und Unterschiede und Bedeutungsänderungen wahrzunehmen und zu diskutieren, z.B. Warum ist es für Menschen der Community wichtig, ein Label zu haben und dieses auf der Pride Flag abgebildet zu finden? Im Buch finden sich Hinweise zur Bedeutung der Ursprungsflagge (S. 240-243).

Aufgabe 2

Alle setzen sich gemeinsam zusammen. In der Mitte liegen die vorab erstellten, ausgeschnittenen und laminierten Quizkarten in einem Stapel mit der Frageseite nach oben. Die Fragen können sich auf die verschiedenen Kapitel des Buches beziehen und z.B. Definitionen von Fachbegriffen abfragen. Alternativ können sie in einem Sack verwahrt werden, sodass die-/derjenige, die/der an der Reihe ist, sich eine Karte aus dem Sack ziehen muss. Die Person, die gezogen hat, liest die Frage laut vor und versucht sie zu beantworten, wenn sie die Antwort nicht kennt, versuchen alle gemeinsam, eine Antwort darauf zu finden. Dann wird die Karte umgedreht und die richtige Antwort vorgelesen. Die Fragestellungen und Antworttexte lassen sich dem Buch entnehmen.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Das Wissensquiz soll den Teilnehmenden die Möglichkeit bieten, ihr Wissen zu testen, neues Wissen zu erwerben und sich gemeinsam mit vielschichtigen Aspekten auseinanderzusetzen und in eine Diskussion zu kommen. Die Anleitung sollte berücksichtigen, dass es hierbei kontrovers zugehen kann, und es sinnvoll sein kann, vorab einen respektvollen Umgang und wertschätzende Kommunikation miteinander zu vereinbaren. Um es Teilnehmenden, die keinen Zugang zu dem Thema haben oder denen es schwerfällt, sich dem Thema zu nähern, zu erleichtern, kann das Ziehen der Quizkarten auf freiwilliger Basis erfolgen.

Aufgabe 3

Über die Website <https://www.quiz-maker.com> kann man kostenlos Multiple-Choice-Quizspiele erstellen. Für die Beantwortung benötigt jede:r Teilnehmende ein mobiles Endgerät mit dem Zugang zum Internet. Um das Quiz einfach zugänglich zu machen kann entweder ein Link verschickt werden oder ein QR-Code erstellt und aufgestellt werden. Im Multiple-Choice-Format kann es zu einigen Fragen auch mehrere richtige Antwortmöglichkeiten geben. Ob man eine Frage richtig beantwortet hat, wird einem direkt angezeigt, wenn man auf den NEXT-Button klickt.

Die Fragen sollten sich auf das Buch beziehen, die Antwortmöglichkeiten sind vorformuliert. Im Seminar waren die Flaggen und Farben oberhalb der Quizseiten entsprechend der Labels gestaltet, um die es in der Fragestellung geht. Somit wird das Wissen aus dem Spiel „Flaggenkunde“ hier noch einmal aufgegriffen und erweitert.

Hier können die Teilnehmenden individuell ihr Wissen austesten, das kann ergänzend zu dem analogen Quiz geschehen oder alternativ.

Die Teilnahme kann auch als Wettstreit ausgetragen werden, indem es für alle ein Zeitlimit gibt und am Ende zählt, wer die meisten richtigen Antworten gegeben hat.

Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps

Die digitale Version des Quiz spricht vor allem Jugendliche an, denen der Umgang mit diesen Medien in der Regel geläufig und vertraut ist. Wenn man mit den Teilnehmenden beide Quizvarianten bearbeitet hat, bietet es sich an, Vergleiche zu ziehen und gemeinsam Pro und Kontra der jeweiligen Version herauszuarbeiten, z.B. Welche Zielsetzung verfolgte ich mit dem Quiz und mit welchem Medium erreiche ich die entsprechende Zielgruppe?

Aufgabe 4: Gruppenarbeit

Die Teilnehmenden werden wieder in Kleingruppen mit jeweils 3 bis 5 Personen aufgeteilt, dieses Mal mit anderen Teilnehmenden. Jede Gruppe erhält Kopien der Checklisten aus dem Buch. Sie sollen die Checklisten lesen und diskutieren, welche Zielsetzung diese Checklisten verfolgen, für wen diese Checklisten gedacht sind und was man damit erreichen kann. Im Anschluss tauschen sich alle über ihre Erkenntnisse im Plenum aus.

Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen

Website zur kostenlosen Erstellung eines digitalen Quiz: <https://www.quiz-maker.com>

Ergänzende Buchtipps

- Tyler Feder: *Körper sind toll*. Aus dem Englischen von Cornelia Boese. Zuckersüß 2022.
- Pernilla Stafelt: *So bin ich und wie bist du? Ein Buch über Toleranz*. Aus dem Schwedischen von Birgitta Kicherer. Klett Kinderbuch 2014.

Materialanhang

Fuchs und Ferkel – Aufgaben und Materialien	30
Fuchs und Ferkel – Kopiervorlage Spielfiguren.....	31
Manchmal male ich ein Haus für uns – Materialien für das Spiel.....	49
Manchmal male ich ein Haus für uns – Spielplan allein.....	65
Manchmal male ich ein Haus für uns – UNO-Flüchtlingshilfe Ausstellungskatalog als Diashow	66
Birdie und ich – Artikel zu genderneutralen Puppen von Mattel	67
Birdie und ich – Aufgaben und Materialien.....	70
Queergestreift – Flaggenkunde.....	80

Fuchs und Ferkel – Aufgaben und Materialien

Die Zitate und Illustrationen stammen aus *Fuchs und Ferkel* von Bjørn F. Rørvik (Text), Claudia Weikert (Ill.), aus dem Norwegischen von Meike Blatzheim. Klett Kinderbuch 2022.

AUFGABE

1

Lest die Seiten

1

bis

2

1

Dann bearbeitet die Folie

„UNTERSUCHUNGSTRUMENTE

erkennen und erklären“

Fuchs und Ferkel – Kopiervorlage Spielfiguren

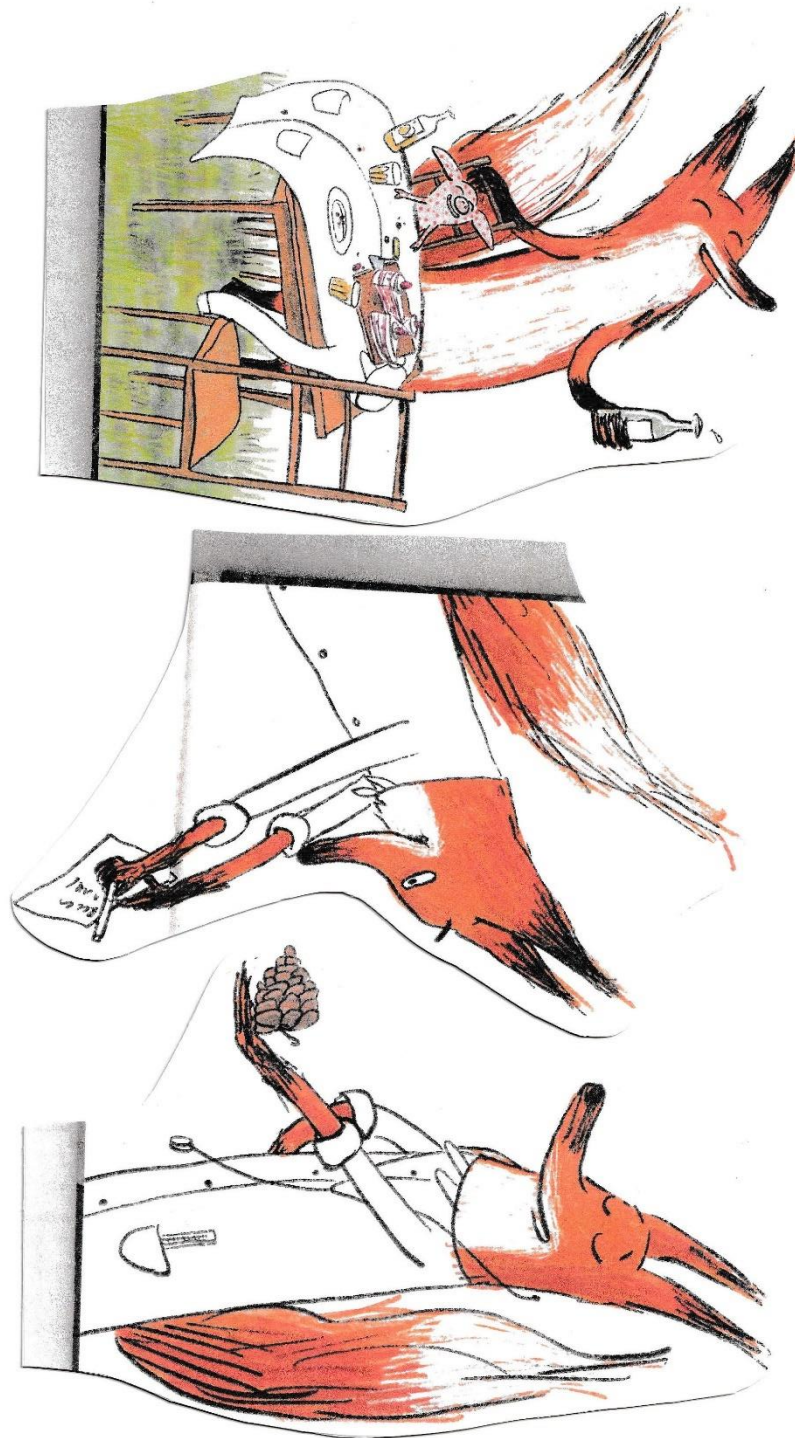
Die Illustrationen stammen aus *Fuchs und Ferkel* von Bjørn F. Rørvik (Text), Claudia Weikert (Ill.), aus dem Norwegischen von Meike Blatzheim. Klett Kinderbuch 2022.



Die Illustrationen stammen aus *Fuchs und Ferkel* von Bjørn F. Rørvik (Text), Claudia Weikert (Ill.), aus dem Norwegischen von Meike Blatzheim. Klett Kinderbuch 2022.



Die Illustrationen stammen aus *Fuchs und Ferkel* von Bjørn F. Rørvik (Text), Claudia Weikert (Ill.), aus dem Norwegischen von Meike Blatzheim. Klett Kinderbuch 2022.



Die Illustrationen stammen aus *Fuchs und Ferkel* von Bjørn F. Rørvik (Text), Claudia Weikert (Ill.), aus dem Norwegischen von Meike Blatzheim. Klett Kinderbuch 2022.



Die Illustrationen stammen aus *Fuchs und Ferkel* von Bjørn F. Rørvik (Text), Claudia Weikert (Ill.), aus dem Norwegischen von Meike Blatzheim. Klett Kinderbuch 2022.



Die Illustrationen stammen aus *Fuchs und Ferkel* von Bjørn F. Rørvik (Text), Claudia Weikert (Ill.), aus dem Norwegischen von Meike Blatzheim. Klett Kinderbuch 2022.



UNTERSUCHUNGSGESKRIPTEN erkennen und erklären

1. Jede:r zieht eine Bildkarte. Passt auf, das niemand sieht, welche Karte ihr gezogen habt.
2. Betrachtet den abgebildeten Gegenstand und überlegt, welche Krankheits-symptome damit erkannt und untersucht werden können. Dann legt die Karte verdeckt wieder auf den Tisch.
3. Gebt eurem Untersuchungsinstrument einen Namen und schreibt diesen auf eine Karteikarte.
4. Schreibt auf die Rückseite der Karteikarte, wie das Instrument verwendet werden muss, um die Krankheit zu erkennen.
5. Wenn alle fertig sind, legt ihr die Bildkarten mit der Bildseite nach oben offen aus. Eine:r von euch beginnt und liest den Namen seines Untersuchungsinstrumentes vor. Die anderen können schon mal überlegen, welche Bildkarte es sein könnte. Dann wird weiter vorgelesen, wie man das Instrument verwendet. Jetzt dürfen alle ihren Tipp abgeben und es wird aufgelöst. Danach ist jemand anderes an der Reihe.









AUFGABE

2

Lest die Seiten

3

bis

5

Dann bearbeitet die Folie

2

„REZEPT für Medizin erfinden“

REZEPT für Medizin erfinden

1. Nehmt euch die Karteikarten und einen Stift.
2. Legt fest, wer von euch schreibt, am besten jemand, der schnell schreiben kann.
3. Sammelt jetzt gemeinsam leckere essbare Dinge und eklige Dinge, die man aber auch essen könnte.
4. Schreibt jeden Begriff auf eine neue Karte.
5. Ihr habt dafür 5-7 Minuten Zeit.
6. Zur Orientierung könnt ihr eine Stoppuhr nutzen.
7. Danach mischt ihr die Karten gut durch und legt sie verdeckt hin.
8. Nun zieht jeder: 1-3 Karten (je nachdem, wie viele Begriffe ihr gefunden habt) und denkt sich ein Rezept für eine Medizin aus, die gegen bestimmte Krankheits-symptome helfen soll. Nutzt dafür die Rezeptvorlage.
9. Überlegt auch, in welcher Form und wie häufig die Medizin eingenommen werden soll.
10. Gebt der Medizin einen phantasievollen Namen.
11. Unterschreibt das Rezept mit einem erfundenen Doktornamen.
12. Stellt euch gegenseitig eure Medizin vor.



REZEPT für Medizin

Name:

Zutaten/Inhalt:

Krankheits Symptome:

Anwendung:

Datum:

Unterschrift:

REZEPT für Medizin

Name:

Zutaten/Inhalt:

Krankheits Symptome:

Anwendung:

Datum:

Unterschrift:

AUFGABE

3

Lest die Seiten

6

bis

8

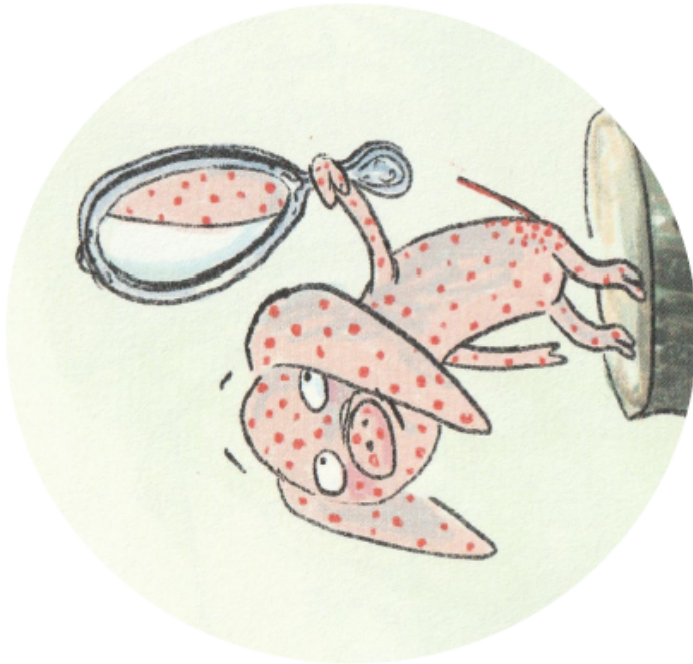
3

Dann bearbeitet die Folie

„KRANKHEIT und
Krankheitssymptome erfinden“

KRANKHEIT und Krankheitssymptome erfinden

1. Jede:r von euch nimmt sich einen Zettel und einen Stift.
2. Überlege dir eine Silbe oder ein Wort mit nur einer Silbe und notiere es am linken Rand deszettels.
3. Knicke jetzt die Silbe nach hinten weg, so dass man sie nicht mehr lesen kann.
4. Gib den Zettel nun an deine:n linke:n Nachbar:in weiter.
5. Jetzt müsste jede:r einen neuen Zettel erhalten haben und kann nun wieder eine Silbe oder eine kurzes Wort notieren.
6. Verfahrt wie zuvor und gebt den Zettel solange weiter, bis jede:r jeden Zettel einmal hatte.
7. Nachdem ihr die letzte Silbe geschrieben habt, gebt den Zettel noch einmal weiter.
8. Jetzt wird der Zettel geöffnet, das Phantasiewort darauf stellt den Namen einer Krankheit dar.
9. Beschreibt nun, welche Symptome zu dieser Krankheit gehören.
10. Stellt euch im Anschluss eure Krankheiten gegenseitig vor.



AUFGABE

4

Lest die Seiten

9

bis

11

Einfach, damit ihr wisst, wie die
Geschichte mit Ferkels Besuch
bei der Kuh und dem Rezept von
Dr. Girlander ausgeht.

AUFGABE

5

Schaut euch Seite **19** an.

Was könnte hier passiert sein?

Da ihr nun die Geschichte ein wenig kennt und wisst, wie Fuchs und Ferkel Doktor spielen und mit welchen Methoden Dr. Girlander arbeitet, entwickelt Ideen zum Geschehen.

Wenn ihr mögt, lest euch danach die Seiten 12-18 durch und erfahrt, was wirklich geschehen ist.

AUFGABE

6

Fuchs & Ferkel: Torte auf Rezept



Jetzt kennt ihr die Geschichte von **Fuchs & Ferkel**.

Ihr könnt nun die Geschichte mit den Figuren auf der Erzählschiene nachspielen.

Oder ihr erfindet eure eigene Geschichte mit den Figuren.

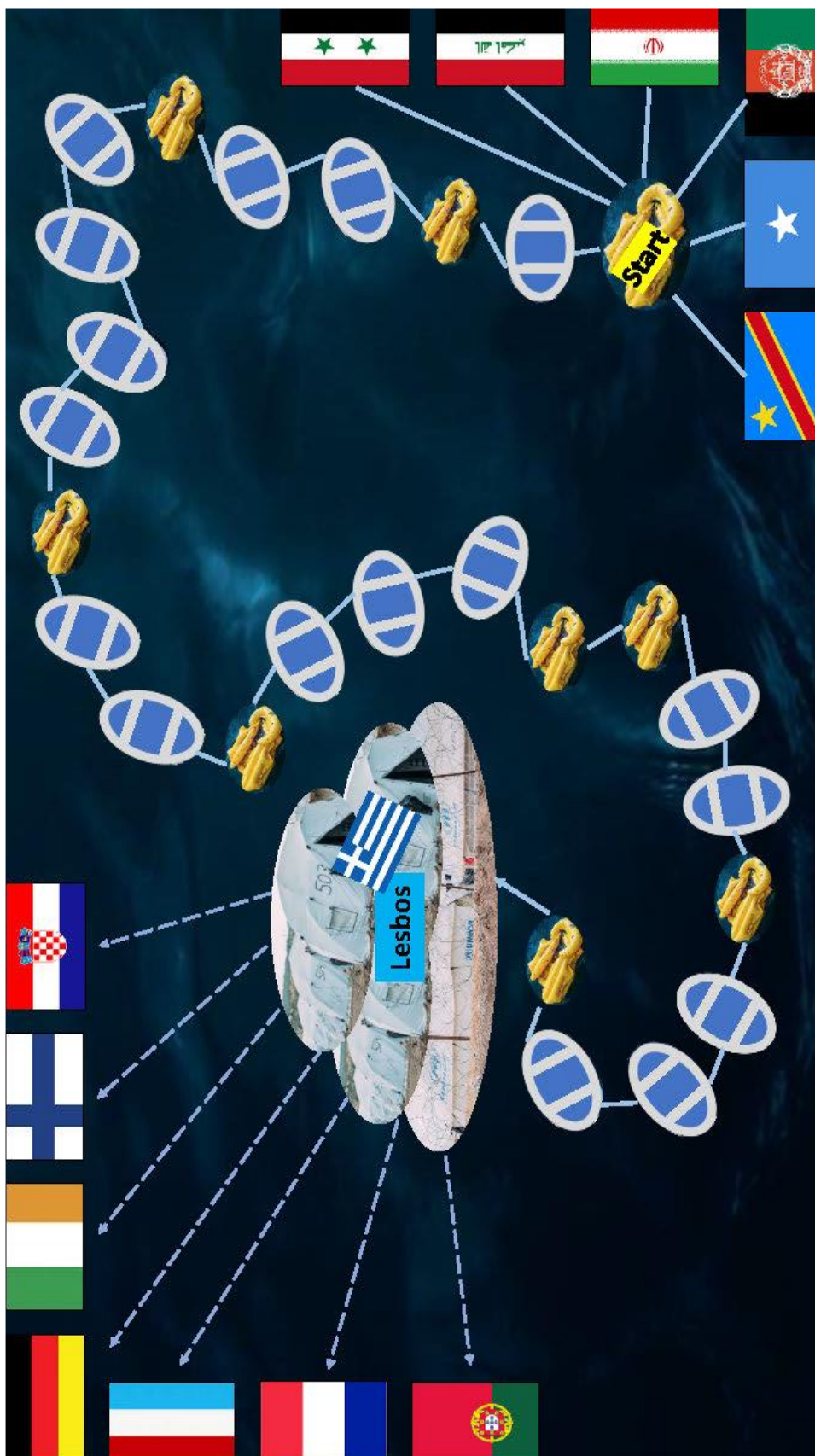
Dazu könnt ihr auch **eure Untersuchungsinstrumente, Rezepte und Krankheitsdiagnosen** einsetzen.

Sollten euch Figuren fehlen, malt und bastelt euch eigene dazu.

Erzählschienen gibt es zum Beispiel von Don Bosco (siehe Foto) oder auch von Betzold als Geschichtenschiene oder ihr könnt aus dem Baumarkt eine Gardinenleiste in 30-45 cm lange Stücke zersägen lassen, was die billigste Lösung ist.

Manchmal male ich ein Haus für uns – Materialien für das Spiel

Die Zitate und Fotos stammen aus *Manchmal male ich ein Haus für uns* von Alea Horst (Text/Fotos), Mehrdad Zaeri (Ill.). Klett Kinderbuch 2022.





Der Motor des Bootes streikt.
Du musst eine Runde aussetzen.



Der Motor des Bootes geht
kaputt.
Ein Fischerboot schleppt euch
nach Lesbos. Du kommst ins
Lager Kara Tepe.



Der Treibstoff geht aus.
Du musst zum Startpunkt
zurück.



Das Trinkwasser ist alle.
Du musst eine Runde aussetzen.



Das Trinkwasser ist alle.
Ein Fischerboot rettet euch und
schleppt euch nach Lesbos. Du
kommst ins Lager Kara Tepe.



Das Trinkwasser ist alle.
Du musst zum Startpunkt
zurück.



Deine Rettungsweste geht
kaputt.
Du musst zum Startpunkt
zurück.



Deine Rettungsweste geht
kaputt.
Du musst eine Runde aussetzen.



Deine Rettungsweste geht kaputt.
Dein Boot wird von einem Fischerboot nach Lesbos geschleppt. Du kommst in das Lager Kara Tepe.



Dein Boot hat es bis Lesbos geschafft.
Du darfst nicht an Land gehen und musst eine Runde aussetzen.



Dein Boot hat es bis Lesbos geschafft.
Du darfst nicht an Land gehen und musst zum Startpunkt zurück.



Dein Boot hat es bis Lesbos geschafft.
Du kommst in das Lager Kara Tepe.



Der Schlepper hat dich
betrogen.
Du musst zum Startpunkt
zurück.



Der Schlepper hat dich
betrogen.
Du musst eine Runde aussetzen.



Der Schlepper hat dich
betrogen.
Du hast aber Glück, dass ein
Fischerboot dich rettet und
mitnimmt. Du kommst in das
Lager Kara Tepe.



Das Boot kentert.
Du musst eine Runde aussetzen.



Das Boot kentert.
Ein Fischerboot rettet dich und
bringt dich nach Lesbos.
Du kommst in das Lager Kara
Tepe.



Das Boot kentert.
Du musst nach Hause zurück.



Du gehst über Bord.
Du musst eine Runde aussetzen.



Du gehst über Bord.
Du musst zum Startpunkt
zurück.



Du gehst über Bord.
Du hast Glück und ein
Fischerboot rettet dich und
bringt dich nach Lesbos.
Du kommst in das Lager Kara
Tepe



Der Motor des Bootes geht
kaputt.
Du musst zum Startpunkt
zurück.



Der Treibstoff geht aus.
Du musst eine Runde aussetzen.



Der Treibstoff des Bootes geht
aus.
Ein Fischerboot rettet euch und
schleppt euch nach Lesbos ab.
Du kommst in das Lager Kara
Tepe.



Das Boot kentert.
Du musst 3 Felder zurück.



Der Motor des Bootes geht
kaputt.
Du musst 2 Felder zurück.



Der Treibstoff geht aus.
Du musst 1 Feld zurück.



Du gehst über Bord.
Du musst 1 Feld zurück.



Der Schlepper hat dich
betrogen.
Du musst 3 Felder zurück.



Das Trinkwasser ist alle.
Du musst 1 Feld zurück.



Dein Boot hat es bis Lesbos
geschafft.
Du darfst nicht an Land gehen
und musst 1 Feld zurück.



Deine Rettungsweste geht
kaputt.
Du musst 2 Felder zurück.



Du hast einen negativen
Asylbescheid bekommen.
Du wirst abgeschoben und
musst zurück auf deinen
Startpunkt.



Du hast einen negativen
Asylbescheid bekommen.
Du wirst abgeschoben und
musst zurück auf deinen
Startpunkt.



Du hast einen negativen
Asylbescheid bekommen.
Du wirst abgeschoben und
musst zurück auf deinen
Startpunkt.



Herzlichen Glückwunsch!
Du hast einen positiven
Asylbescheid erhalten.
Reise in ein europäisches Land
weiter, das bereit ist Flüchtlinge
aus Kara Tepe aufzunehmen.
Du hast das Ziel erreicht.



Das Lager brennt ab.
Du darfst noch einmal würfeln.



Das Essensschlange ist extrem
lang.
Du musst eine Runde aussetzen.



Der Sturm weht dein Zelt weg.
Du darfst noch einmal würfeln.



Du wirst krank.
Du musst eine Runde aussetzen.



Du hast noch keinen
Asylbescheid erhalten.
Du musst eine Runde aussetzen.



Starker Regen flutet dein Zelt.
Du darfst noch einmal würfeln.



Du kommst in ein anderes Lager.
Du musst eine Runde aussetzen.



Die Toiletten sind alle verstopft.
Du darfst noch einmal würfeln.







Zieht eine Startkarte und wählt eine Spielfigur.



Die Landesflagge auf der Startkarte gibt an, aus welchem Land ihr kommt.
Stellt eure Spielfigur auf die Länderflagge auf dem Spielplan.

Nun würfelt ihr abwechselnd.

Nur wer eine 6 gewürfelt hat, darf auf das START-Feld rauskommen.
Dafür darf jeder drei Mal würfeln.



Wer auf das START-Feld gekommen ist, zieht eine Ereigniskarte (Rettungsweste). Auf der Ereigniskarte steht, was der/diejenige tun soll.
Wenn der Zug beendet ist, ist der/die nächste an der Reihe.

Nachdem ihr auf dem Meer seid, würfelt ihr euch von Spielfeld zu Spielfeld.
Bei einer Ereigniskarte zieht ihr diese und befolgt, was darauf steht.

Sollten drei von euch gemeinsam auf einem Spielfeld landen,
müssen alle nach Hause zurück, also auf die jeweilige Länderflagge.

Wer durch einen Spielzug wieder zu Hause gelandet ist, darf in der nächsten Runde direkt mit der gewürfelten Augenzahl rauskommen und muss nicht erst wieder eine 6 würfeln wie zu Spielbeginn.

Der Bereich in der Mitte des Spielfeldes mit dem Container und den Zelten stellt Lesbos dar, die Insel auf der sich die Flüchtlingslager - auch Kara Tepe - befinden.

Ihr erreicht das Flüchtlingslager in der Mitte nur, wenn ihr von den letzten Spielfeldern aus genau die passende Zahl gewürfelt habt.
Gelingt euch das mit dem Wurf nicht, wenn ihr an der Reihe seid, müsst ihr euer Glück in der nächsten Runde wieder versuchen.

Im Lager angekommen, müsst ihr entweder eine 1 oder 6 würfeln, um eine Ereigniskarte (Flüchtlingszelt) ziehen zu können.
Ihr dürft dafür in jeder Runde nur einmal würfeln.
Auf der Ereigniskarte steht, was ihr als nächstes tun sollt.



Das Spiel endet,
wenn ihr alle im Lager angekommen seid.

ODER

wenn der/die erste von euch aus dem Lager in ein europäisches Land weiterreisen darf

Viel Glück!

AUFGABEN zu dem Buch Manchmal male ich ein Haus für uns

Lest euch aufmerksam die Spielregeln durch.

Spielt das Spiel, eine oder mehrere Runden, je nachdem, wie schnell ihr das Ziel erreicht.

Sprecht darüber, was für Gedanken und Gefühle ihr beim Spielen habt.

Im Anschluss an das Spielen sucht die Personen auf eurer Startkarte im Buch und lest euch ihre Geschichte durch.

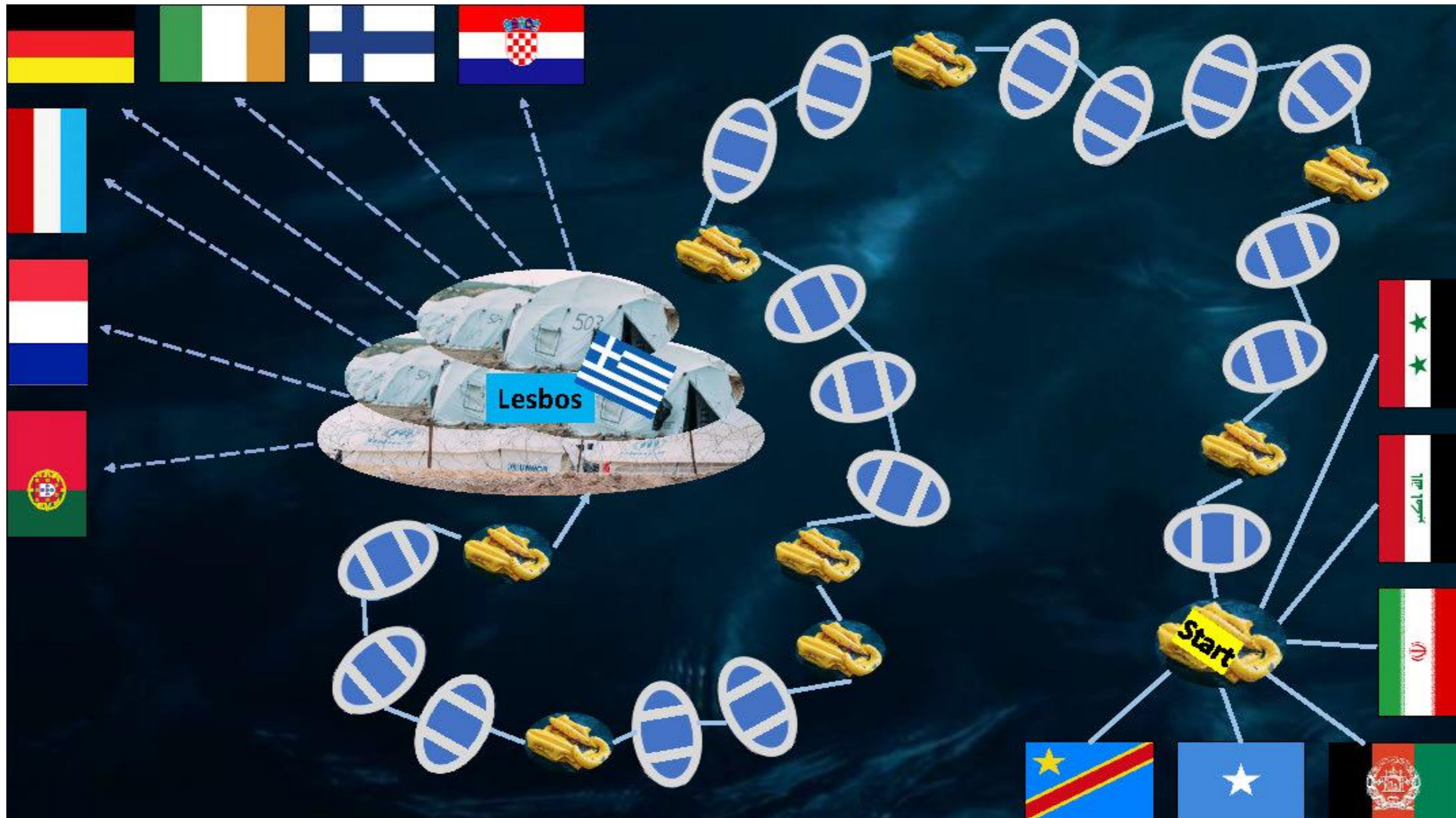
Was lösen die Bilder und Geschichten in euch aus?

Die abgebildeten EU-Länder: Portugal, Frankreich, Luxemburg, Deutschland, Irland, Finnland, Kroatien galten 2020 als „Koalition der Willigen“ und haben Flüchtlinge aus Lesbos aufgenommen.

2020 gab es über 42.000 Migrant:innen auf den griechischen Inseln. Die Aufnahmekapazität lag bei 6.000.

Manchmal male ich ein Haus für uns – Spielplan allein

Die Zitate und Fotos stammen aus *Manchmal male ich ein Haus für uns* von Alea Horst (Text/Fotos), Mehrdad Zaeri (Ill.). Klett Kinderbuch 2022.



Manchmal male ich ein Haus für uns – UNO-Flüchtlingshilfe Ausstellungskatalog als Diashow

Begleitend zum Buch *Manchmal male ich ein Haus für uns* von Alea Horst (Text/Fotos), Mehrdad Zaeri (Ill.) (Klett Kinderbuch 2022) gibt es eine Fotoausstellung der UNO-Flüchtlingshilfe, in der die Betrachter:innen die Welt und das Schicksal von Flüchtlingen durch die Augen der Kinder sehen. Die Ausstellung gibt den Flüchtlingskindern damit eine Stimme und gibt ihnen die Würde zurück, die sie durch die Fluchterfahrung und das lange Warten zu verlieren drohen.

Die Fotoausstellung eignet sich für Schulen, Klassenräume, Bibliotheken, Kirchengemeinden und andere öffentliche Räume.

Die Ausstellung umfasst:

20 Fotos mit Text + 2 Texttafeln auf Hartschaumplatten gezogen

Größen: groß: 84 x 67,2 cm

klein: 50 x 40 cm

Hängung: mitgeliefert werden Klebehaken, mit denen man die Bilder befestigen kann

Transport: 1 Transportkarton

Weitere Informationen zum Versand oder zur Aufhängung finden Sie unter: https://www.uno-fluechtlingshilfe.de/fileadmin/redaktion/PDF/Schulen/Ausstellung_Versand_und_Beschreibung.pdf.

Der Ausstellungskatalog steht hier zum Download zur Verfügung:

https://www.uno-fluechtlingshilfe.de/fileadmin/redaktion/PDF/Schulen/Ausstellung_Lochbohrungen_Katalog.pdf

Eine **Powerpoint-Version** als Diashow davon finden Sie hier:

https://www.jugendliteratur.org/uploads/media/files/djlp2023_manchmal_male_ich_ein_haus_fuer_uns_uno-fluechtlingshilfe_ausstellungskatalog_als_diashow_113852.pdf

Birdie und ich – Artikel zu genderneutralen Puppen von Mattel

<https://www.npr.org/2019/09/25/764363013/mattel-launches-new-gender-neutral-dolls>

Mattel Launches New Gender-Neutral Dolls

by Paolo Zialcita



Mattel's new Creatable World dolls.

Mattel

Mattel's Barbie dolls represented the traditional female image, and preteens embraced the hairstyles, thick eyelashes and spike heels that came with her. But now, Mattel is introducing dolls that let kids form the gender expression of the toy themselves. The doll is fully gender neutral and can be accessorized to be a boy, a girl, neither or both.

The company released six dolls with different skin tones, hair and clothes, calling the doll line Creatable World. Mattel said that it aims to reflect and celebrate "the positive impact of inclusivity."

"This line allows all kids to express themselves freely, which is why it resonates so strongly with them," said Kim Culmone, senior vice president of Mattel fashion doll design. "We're hopeful Creatable World will encourage people to think more broadly about how all kids can benefit from doll play."

While researching the dolls, Mattel spoke to over 250 families with children who identify across the gender spectrum.



StoryCorps

Coming Out As Transgender When There Was No Language To Describe It

Adults who identify as nonbinary didn't have toys like these when they grew up. Molly Woodstock, a gender educator and co-host of the podcast *Gender Reveal*, is one of those people.

"It's unarguably good that all children are being given the option to play with some sort of doll that doesn't have a neatly assigned gender or gender roles," Woodstock said. "Just the social and cultural validation of trans and nonbinary gender identities through this doll feels really powerful."

Woodstock, who started identifying as nonbinary three years ago, thinks that this kind of representation at a young age could have helped them figure out their gender identity at an earlier age.

On the other hand, Woodstock is hesitant to fully accept the doll, saying that it still has some ways to go before being fully inclusive.

"I really worry that the cultural concept of nonbinary is this singular third androgynous gender, which is what this doll is portraying," Woodstock said. "That's not the reality of a lot of nonbinary people. We can't be liberated from the gender binary if we're just making it a gender ternary."

Woodstock would also like to see the dolls produced with body diversity in mind.



The Two-Way

Mattel Introduces New Diverse Ken Dolls; Hopes To Reverse Sales Slump

While the number of people who identify as nonbinary is not clear, a Pew Research Center study found that a third of people who were born between 1995 to 2015 know someone who goes by gender-neutral pronouns.

Mattel has been criticized for its lack of diversity and unrealistic portrayal of women in the Barbie doll line. The company has taken steps to address this, such as releasing a hijab-wearing Barbie and introducing different body types.

Paolo Zialcita is an intern on NPR's News Desk.

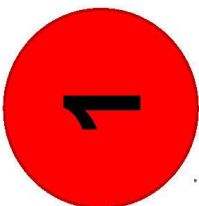
Quelle: <https://www.npr.org/2019/09/25/764363013/mattel-launches-new-gender-neutral-dolls>

Birdie und ich – Aufgaben und Materialien

Die Zitate stammen aus *Birdie und ich* von J.M.M. Nuanez, aus dem Englischen von Birgitt Kollmann.
dtv Reihe Hanser 2022.

AUFGABEN **1** bis **3** zu dem Buch BIRDIE UND ICH

- Lest die Seiten, die mit **1** markiert sind und bearbeitet im Anschluss Arbeitsblatt **1**.
- Danach lest die Seiten, die mit **2** markiert sind und bearbeitet Arbeitsblatt **2**.
- Im Anschluss lest ihr die mit **3** markierte Seite und befasst euch mit den in Aufgabe **3** aufgeführten Materialien.
- Zum Schluss lest ihr die Seite **4**.
- Damit habt ihr einen kleinen Einblick erhalten, worum es in dem Buch geht.
- Hoffentlich seid ihr neugierig geworden und habt Lust bekommen, den Roman selbst zu lesen.
- Neben dem Thema „queer“, geht es vor allem um Beziehungskonstellationen, Familie, Freundschaft, Zuhause, Ankommen und Angenommen werden.
- Es lohnt sich!



Schon wieder umziehen

Heute ist Samstag, also der Tag, an dem wir normalerweise auf der Veranda frühstücken: Dann essen wir Honey Bunny Buns, Onkel Carl trinkt Kaffee und raucht, und wir lesen zusammen die letzte Seite der Zeitung. Das ist die mit den abgefahrenen Meldungen über Lamas mit zwei Köpfen, Leute, die in ihrer Klimaanlage stecken bleiben, oder Haustiere, die versehentlich mit der Post verschickt werden und es tatsächlich überleben.

Aber heute ist nicht einfach nur Samstag, heute ist auch Umzugstag. Und gerade eben lauert Birdie, mein kleiner Bruder, auf der Couch darauf, dass ich die Augen aufmache. Ich tu so, als würde ich noch schlafen, aber selbst im Dämmerlicht und zwischen zusammengekniffenen Augenlidern hindurch sehe ich, dass er Mamas alten lila Lidschatten aufgetragen und sich ein Handtuch elegant um den Kopf geschlungen hat.

»Jack«, flüstert Birdie. »Miss Jackie Jack Jacko.«

»Ich schlafe. Und das solltest du auch«, sage ich.

»Ich kann aber nicht mehr schlafen.«

Er hangelt sich zu mir herunter auf den Futon und schiebt seinen Kopf dicht neben meinen. Auf einmal liegt der Duft von Doktor Pepper Lipgloss in der Luft.

bei Onkel Carl, sehe ich doch, dass sein Rucksack und zwei Reisetaschen bereits gepackt sind. Birdie ist erst neun, aber er weiß, dass wir an diesem Umzug nichts ändern können. Onkel Carl hat zu oft Mist gebaut, deshalb müssen wir jetzt zu unserem anderen Onkel ziehen, zu Patrick.

Zehn wilde Herzschnitte später erscheint Patrick auf einmal in der Tür. Birdie und ich stehen immer noch hinter Marlboro.

»Sie sind so weit«, sagt Onkel Carl, nachdem er einen großen Schluck Kaffee getrunken hat. Er lehnt am Küchentresen. »Alles fertig gepackt, wie du's wolltest.«

Wir haben nicht mehr in Patricks Pick-up gegessen, seit wir vor fast zehn Monaten von Portland in Oregon, wo wir bis dahin zu Hause waren, nach Moser in Nordkalifornien (auch bekannt als Pampakaff) gekommen sind.

Patrick nimmt unsere Reisetaschen, die übereinander gestapelt neben der Tür stehen, und wirft einen Blick auf Birdie. Der hat heute sein gelbes Hemd an, das mit Erdbeeren übersät ist wie mit lauter roten Tupfen, dazu trägt er seine Regenbogensneakers. Wenigstens ist seine Leggings schlicht schwarz, und von dem lila Lidschatten ist nicht mehr viel zu sehen. Seine lila Lieblingsjacke hält er im Arm wie ein Kuscheeltier. Patrick hört überhaupt nicht auf, ihn anzustarren.

Als er schließlich stumm mit unseren Taschen zu seinem Wagen hinuntergeht, sieht Onkel Carl uns an.

»Puuuuh! Also gut. Hier hab ich ein paar Abschieds-

Birdie flüstert mir ins Ohr: »Ich hab Bauchschmerzen, ist vermutlich was Ernstes. Ich glaub nicht, dass wir heute umziehen können.«

Ich öffne ein Auge. »Was Ernstes?«

Birdie lehnt sich vor und flüstert: »Im kritischen Stadium.«

»Da ist nichts kritisch«, sage ich und setze mich auf. »Na gut«, sagt er, »aber Bauchschmerzen habe ich wirklich.«

Zwischen den staubigen Lamellen der Jalousie hindurch spähe ich nach draußen. In zwei Stunden will Patrick uns abholen. »Ich auch, Birdie.«

Birdie rückt sein Handtuch beziehungsweise Kopftuch zurecht und zieht es unter dem Kinn straff. »Sehe ich aus wie Audrey Hepburn? Mit dem Kopftuch?«

»Wie wer?«

»Audrey Hepburn, du weißt doch: *Charade*, *Frühstück bei Tiffany*, *My Fair Lady*.«

Ich warte darauf, dass er gleich wieder von Mama und ihrer Leidenschaft für alte Filme anfängt, aber er sagt nichts.

»Mit Sonnenbrille würdest du mehr wie Audrey Hepburn aussehen«, sage ich. »Aber für den Anfang ganz gut.«

Er lächelt leicht, nimmt das Tuch aber ab und drapiert es diesmal wie einen Lampenschirm um den Kopf. Dann nimmt er ein Modemagazin vom Couchtisch und schlägt es auf. »Vielleicht sollten wir heute in die Bibliothek gehen«, sagt er.

Ich sage nichts, denn auch wenn er vielleicht so tut, als wäre heute ein Tag wie jeder andere in unserem Leben

geschenke für euch. Ich bin mir zwar sicher, dass ich euch schon morgen wiedersehe – aber egal. Ich weiß, zu Fuß ist es ganz schön weit von Patricks Haus bis hierher aber ich verspreche euch, wenn ihr mich je Besucher kommt, dann gibt es einen Eisbecher vom *Fry Shack* oder noch was Besseres.«

»Wir kommen dich auch so besuchen«, sage ich »Ganz ohne Bestechung.«

»Gut, aber ich brauchte diese große Geste, sonst fang ich noch an zu weinen. Also hier, nehmt schon.«

Rückblick

Eine Woche nach Mamas Tod erschien Patrick bei Mrs. Spater. Die kannten wir schon, solange wir lebten, denn wir wohnen zur Miete in der Haushälfte neben ihr. Sie war die Hausbesitzerin, aber gleichzeitig war sie auch unsere Freundin. Und obwohl sie schon zweiundachtzig ist, war es selbstverständlich für sie, sich um uns zu kümmern, bis jemand von der Familie sich zeigte.

Patrick hatten wir nie zuvor gesehen. Irgendwie sah er zu alt aus, um Mamas Bruder zu sein. Mama hatte nie von ihm gesprochen, und ich kannte auch keine Familienfotos, auf denen er zu sehen war. Vom Onkel Carl hatte sie drei Bilder, aber auch die hatte sie nicht bei uns aufgestellt, anders als Fotos von uns oder von Freunden.

Onkel Carl hatten wir tatsächlich vier Jahre zuvor einmal kennengelernt, als er und seine damalige Freundin mit dem Motorrad zu uns nach Oregon kamen. Mama hatte gar nicht damit gerechnet, ihn zu sehen. Er drückte uns alle fest und schenkte uns Gummibärchen und je-

dem zwei Honey Bunny Buns, sogar Mama.

»Ich bin Patrick. Beths Bruder.« Patricks Stimme war wie das leise Grummeln eines Berges. Zuerst hatte ich keine Ahnung, wer Beth sein sollte, für mich hatte der Name gar nichts mit Mama zu tun. »Du und dein Bruder, ihr kommt jetzt mit mir«, sagte er zu uns, nachdem er eingetreten war. Er kam mir traurig vor, aber ich habe ihn nicht weinen sehen.

Von Patrick gab es keine Umarmungen und auch keine Honey Bunny Buns. Patrick sah uns einfach nur an, bis Mrs. Spater ihm zeigte, wo unsere Taschen standen.

Es war fast so, als wäre er gekommen, um ein teures Familienerbstück entgegenzunehmen – schon etwas Wichtiges, Bedeutendes, aber auf jeden Fall nichts Lebendiges. Nicht seine Nichte und seinen Neffen.

In dem Moment hätte ich das gern in mein Notizbuch geschrieben, zu den anderen Beobachtungen. Mein Notizbuch hatte ich in einer kleinen Tasche, die ich auf dem Rücken trug, doch ich blieb still sitzen.

Patrick wohnt in einer Schuhkachtel. Zumindest sieht es für mich so aus – wie eine riesige Schuhkachtel, aus der jemand ein paar Rechtecke und Quadrate als Türen und Fenster herausgeschnitten hat. Das Dach ist fast völlig flach, so als wäre den Leuten das Baumaterial ausgegangen.

Birdie sieht mich an, ich zucke nur mit den Achseln.

Im Haus folgen wir Patrick schweigend eine Treppe hoch. Er stellt unsere Taschen ab, öffnet erst zwei Zimmertüren und dann die Tür zu einem Bad. Überall sind

Im Haus folgen wir Patrick schweigend eine Treppe hoch. Er stellt unsere Taschen ab, öffnet erst zwei Zimmertüren und dann die Tür zu einem Bad. Überall sind die Vorhänge geschlossen, er zieht sie aber nicht auf, sodass alle Räume im Dämmerlicht liegen, obwohl es schon fast zehn Uhr morgens ist und die Sonne scheint. Patrick geht zur Treppe zurück und bleibt dann stehen. Ein Hund bellt.

»Das ist Duke. Der tut nichts.« Patricks Baseballkappe ist so tief heruntergezogen, dass ich seine Augen nicht sehen kann. Er steht da und reibt sich den Nacken, genau wie Onkel Carl das immer macht. »Ich muss jetzt ein paar Stunden weg, arbeiten. Im Kühlschrank sind ein paar Eier und Käse. Erdnussbutter, Thunfisch und noch ein paar andere Sachen stehen im Regal. Carl sagt, ihr könnt mit einem Herd umgehen.«

Ich nicke.

Im Flur ist es dunkel.

Irgendwo tickt eine Uhr.

Auf dem Weg hierher habe ich mir vorzumachen versucht, dass heute ein Wolfstag sei. Wolfstage waren Mamas größte Erfindung: spontane große Abenteuer. Aber so ein Wolfstag, das bedeutete, zu allem ja zu sagen. Bei Patrick einzuziehen bedeutet: Nein zu allem.

Nein zu Eisbechern im *Fry Shack*.

Nein zu Modemagazinen für Birdie.

Nein zu kurzen Wegen in die Stadt.

Kann das wirklich wahr sein? Patrick Mamas Bruder ist?

1

Seite 2

AUFGABE 1 : Beobachtungen

Nehmt euch ein weißes Blatt Papier und einen Stift.

Sucht euch einen schönen Platz mit eurem Stuhl, z.B. mit Blick aus dem Fenster oder in den Raum oder einen Ort auf dem Gelände.

Fangt an zu schreiben, was ihr seht, das kann nur ein Wort sein oder eine Beschreibung aus mehreren Worten oder ein ganzer Satz.

Schreibt jede neue Beobachtung in eine neue Zeile, so dass eure einzelnen Beobachtungen untereinanderstehen.

Ihr habt dafür 10-15 Minuten Zeit. Dann kommt ihr zurück.

Wieder zurück an eurem Tisch, nehmt ihr eine Schere und zerschneidet eure Zettel zeilenweise, so dass ihr viele einzelne Abschnitte erhaltet.

Sucht euch 10-12 dieser Abschnitte aus, die euch am besten gefallen und puzzelt daraus einen Text zusammen.

Klebt die einzelnen Abschnitte dann in dieser Reihenfolge auf einen Zettel und schreibt am Ende einen Titel darüber.

Jack trägt ihre Beobachtungen in ein Notizbuch ein, eine Art Tagebuch. Schaut es euch jetzt an und lest Beobachtung # 773, Seite 20-21 im Buch.

Beispiel:

Blick aus dem Fenster
die Sonne scheint hell
wolkenloser Himmel
ein Kind lacht
eisverschmiert
Sommer
...



Shoppen mit Patrick

Auf der ganzen zweistündigen Fahrt spricht Patrick kein Wort, und Birdie tut so, als würde er schlafen. Als wir beim Einkaufszentrum sind und auf den Parkplatz einbiegen, öffnet Birdie die Augen, schließt sie aber wieder, bis wir stehen.

Patrick atmet tief aus. »Gehen wir erst mal was essen.«

Er steigt aus, und ich öffne die Beifahrertür: Birdie hat die Augen noch immer geschlossen.

»Komm schon, Birdie«, sage ich. »Du musst wenigstens etwas essen. Ich weiß doch, dass du Hunger hast.«
»Hab ich nicht.«

»Aber mitkommen musst du trotzdem.«

Er greift in seine Tasche, kramt eine Weile darin herum, holt seine Wutmütze heraus und setzt sie auf. Patrick wirft einen Blick darauf, sagt aber nichts.

Wir folgen ihm in die Etage mit den Restaurants und bestellen gebratene Nudeln, Fleisch und Gemüse in einem Fast-Food-Restaurant namens *Panida Wok*. Patrick ist fast schon fertig mit Essen, als er endlich etwas sagt.

»Es gibt hier verschiedene Läden, in denen wir uns umschauen können. Auf jeden Fall will ich Sachen für ihn haben, die wirklich passen. Nicht solche, die um

den Körper herumschlottern. Etwas Ordentliches für die Schule. Hosen und Hemden.« Er sieht Birdie an.
»Und eine neue Jacke.«

Birdie legt die Esstäbchen weg.

Patrick steht auf. »Fertig?«

Ich glaube, Birdie hat nicht mehr als zwei Bissen gegessen. Den Rest kippt er in den Müll. Ich mach's genauso, und dann folgen wir Patrick in einen Laden mit Kinderklamotten.

»Hosen, T-Shirts, eine Jacke, vielleicht ein paar Shorts. Dürfte nicht allzu lange dauern.« Patrick atmet wieder tief aus, dann geht er mit großen Schritten in den Laden. Ich glaube nicht, dass er uns gemeint hat.

Birdie zieht seine Wutmütze so tief herunter, wie es nur geht, und verschränkt die Arme. »Ich geh da nicht rein. Nein. Nein. Nein.«

»Ich fürchte, wir haben keine Wahl. Willst du nicht lieber mitreden können bei dem, was er kauft?«

»Aus dem Laden hier will ich schon mal gar nichts.«

»Ich weiß, ich weiß.« Patrick steht an einem der Kleiderständer gleich am Eingang des Ladens und sieht zu uns herüber. Ich knie mich hin. »Hör zu, ich weiß, dass du das hier nicht willst. Es ist schrecklich. Aber ich denk mir was aus, ja? Wenn du jetzt mitmachst, dann schenke ich dir den Rest von meinen Honey Bunny Buns. Du kannst sie alle haben, und wir machen einen neuen Plan.«

Birdie schaut in den Laden hinein und sagt: »Ich will jetzt nicht mehr darüber reden. Die Sachen, die wir kaufen, sind nicht für mich. Wir kaufen Klamotten für einen Jungen namens ... Norman. Und Norman trägt nur total

öde, völlig unoriginelle Kleidung.« Ich nicke ihm zu.
»Norman kann heute nicht kommen, weil er eine Krankheit hat, bei der er nicht aus dem Haus darf. Aber er ist genauso groß wie ich, also tu ich ihm den Gefallen.« Damit geht er in den Laden hinein und verschwindet zwischen den Kleiderständern.

Birdie probiert alles an, was ich ihm in die Umkleekabine bringe. Patrick durchstreift den ganzen Laden, sucht hier ein paar Jeans aus und da ein T-Shirt.

Wir wiederholen dieses Verfahren noch zweimal, einmal in einem Secondhandladen und einmal an einem Laden namens *Kleine Raupе*, wo die meisten Sachen für Krabbelkinder zu sein scheinen. Als wir fertig sind, hat Birdie fünf Paar Hosen, ein Paar Shorts für den Sportunterricht, acht Hemden, einen Pullover, ein Sweatshirt, eine schwarze Jacke und ein Paar weiß-blaue Tennisschuhe. Bevor wir den letzten Laden verlassen, legt Patrick noch einen Gürtel und eine blaue Beanie auf den Stapel vor der Kassiererin.

Die meisten Sachen haben ganz unauffällige Farben, denn Birdie hasst Sachen, auf denen Bildchen von Traktoren oder Sportgeräten oder Superhelden aufgedruckt sind. Die sähen alle gleich aus, sagt er, wieso sollte man sich da Gedanken machen? Er glaubt nicht, dass Norman sich dafür interessieren würde. »Der hat Wichtiges im Kopf.«

Wir sind schon auf dem Weg zum Parkplatz, als Birdie auf einmal über eine seiner großen Plastiktüten stolpert und ein Mann hinter ihm fast mit ihm zusammenprallt. Inzwischen ist es spät geworden, fast Essenszeit, und so ist es sehr voll im Einkaufszentrum. »Pass doch auf!«, sagt der Mann. Dann schaut er auf und sieht Patrick, der zu Birdie geht. Ein Junge bleibt ganz in der Nähe stehen. Er ist etwa in Birdies Alter, und ich bin mir fast sicher, dass ich ihn schon einmal gesehen habe.

»Patrick«, sagt der Mann. »Dich hätte ich hier am allerwenigsten erwartet.«

Patrick nimmt Birdie die große Plastiktüte aus der Hand. Ohne ein Lächeln sagt er: »Ross.«

Der Junge starrt Birdie an. Endlich erkenne ich ihn und auch seinen Vater. Es ist Ross, der Freund von Janets Mutter. Der Junge heißt Teddy und ist ein Mitschüler von Birdie, einer, der Birdie von Anfang an schikaniert hat, seit wir hergezogen sind. Teddy zupft seinen Vater am Hemd und flüstert ihm etwas zu. Der schaut erst zu Birdie hinüber und dann zu Patrick. »Und, alter Junge, Klamotten gekauft?«

»Nur ein paar Kleinigkeiten«, antwortet Patrick. »Man sieht sich.«

Patrick versucht, Birdie wegzuziehen, aber Ross redet weiter. »Mein Sohn hat mir erzählt, dass dieser Junge die anderen Kinder in der Schule immer ablenkt. Teddy kann sich kaum konzentrieren.«

Patrick legt seine freie Hand an den Gürtel und guckt Ross finster an, bevor er leise sagt: »Ich hoffe, das kommt in Zukunft nicht mehr vor.«

Ross lacht spöttisch. »Das ist wohl nicht dein Ernst,

guck ihn dir doch an, wie er angezogen ist. Es ist ja nicht mal Halloween, und selbst wenn, wär's immer noch unpassend. Der Junge gehört geradegebogen, aber schnell. Ich sag's dir, Patrick.«

Birdie rückt näher an mich heran, und ich nehme seine Hand.

»Du hast mir gar nichts zu sagen«, antwortet Patrick. »Geht einfach weiter.«

Wieder lacht Ross und verzieht höhnisch das Gesicht. »Was ist denn mit dir los, Mann? Hast du ein Problem?« Er schüttelt den Kopf. »Aber was sag ich? Du hast dich ja schon in der Schule immer für was Besseres gehalten.«

»Der Junge braucht nur ein bisschen Unterstützung, also lass ihn in Ruhe.«

»Glaubst du, du steckst so ein Bürschchen in neue Klamotten, und plötzlich ist alles anders? Wenn er meinen Sohn weiter belästigt, dann gibst's ein Problem, und das löse ich auf meine Art.«

Teddy starrt uns an.

Patrick nimmt Birdie am Arm und zieht ihn in Richtung Parkplatz. Birdie lässt aber meine Hand nicht los, und so stolpere ich hinterher.

Wir sind schon ein Stück entfernt, da ruft Ross hinter uns her: »Ich hoffe, ihr hattet einen netten Einkaufsbummel, Ladys.« Wieder lacht er, aber es ist kein Lachen, in das man einstimmen möchte.

Wir steigen ins Auto, und Patrick fährt sofort los. Mein Herz rast, und noch als wir auf den Highway einbiegen, halte ich Birdies Hand.

Die ganze Zeit erwarte ich, dass Patrick irgend so

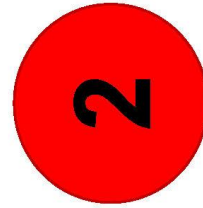
etwas sagt wie *Hört nicht auf Ross* oder *Der Typ ist ein Idiot*, aber da kommt nichts.

Ich biete Birdie an, ihm mit den Einkaufstüten zu helfen, aber er beachtet mich gar nicht und schleppt sie nach oben.

Patrick sieht ihm nach, dann geht er in die Küche und packt die Tüte vom Süßkartoffelladen aus. »Ich wusste nicht, was ihr mögt, deswegen habe ich von allem etwas gekauft.« Er legt ein großes Stück Schichtkuchen auf den Tisch, dazu einen kleinen Käsekuchen, eine kleine Aluform mit Auflauf, ein Stück Pie und eine Packung Kekse. Patrick holt Pappeller und Gabeln, schneidet sich selbst ein großes Stück von dem Kuchen ab und ein kleines Stück Pie und steckt seine Gabel in den Kuchen. Dann steht er da, den Teller in der Hand.

»Ich will nicht, dass er diese anderen Sachen noch mal trägt. Sorg dafür, dass er die neuen Sachen anzieht«, sagt er. »Dafür habe ich sie ihm gekauft. Sie passen ihm gut.«

Beim Gedanken an diese blöden Klamotten in ihren langweiligen »Jungsfarben« juckt es mich am ganzen Körper, und mir wird heiß.



AUFGABE 2 :

**Das bin ich.
oder
Das möchte ich sein.**

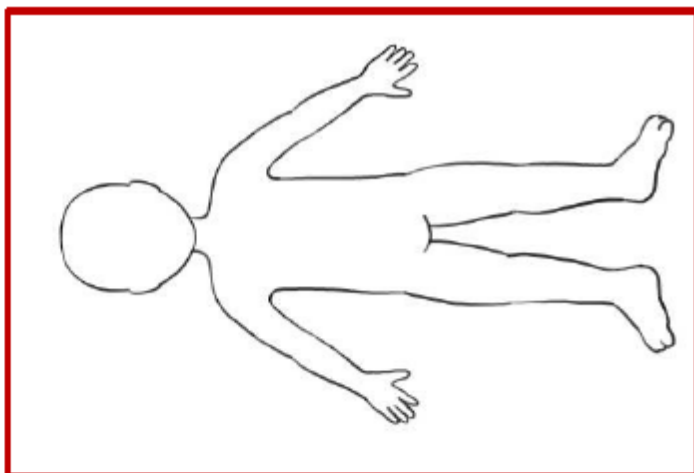
Nehmt euch eine Vorlage mit einem Körperumriss.

Nun malt euch mit den Filzstiften so an und aus, wie ihr gerne aussehen möchtet oder wie ihr seid.

Malt euch z.B. mit Haaren, Gesicht, Lieblingsanziehsachen – so wie ihr seid und ausseht.

Oder ihr malt euch so an und aus, wie ihr gerne wärt. Malt eure Haare länger oder kürzer oder bunt oder nehmt eine Kopfbedeckung; zieht euch an, was ihr schon immer mal anziehen wolltet – eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Du sollst dir gefallen. Du sollst so aussehen können, wie du es möchtest.



Birdie zuckt nur mit den Schultern und schaut hinunter auf sein *Buch der fabelhaften Ideen*.
Janet sieht mich fragend an, und ich zucke mit den Achseln. Sie macht einfach weiter. »Also, ich bin gekommen, um dir ein Geschenk zu bringen – genau genommen zwei Geschenke. Damit der Stich nicht mehr ganz so wehtut.« Sie zögert. »Obwohl, meiner Meinung nach solltest du an einen wie Teddy Garner keinen Gedanken verschwenden. Klar, du hast noch nicht so ein dickes Fell wie ich. Aber das wächst schon noch. Also, hier sind deine Geschenke!«

Sie reicht Birdie eine braune Papiertüte, und er schaut hinein.

»Ich dachte, damit könntest du die neue Gefängnisuniform ein bisschen aufpeppen, die Patrick dir aufgezungen hat«, sagt Janet.

Birdie holt einen Stirnreif hervor und eine Sonnenbrille. Der Reif besteht aus einem leuchtend roten Drahtbügel mit zwei spitzen Katzenohren. Die Sonnenbrille hat ein dickes weißes Gestell und verspiegelte himmelblaue Gläser.

»Die habe ich schon vor Ewigkeiten in einem Secondhandladen erstanden. Ich hatte immer vor, sie dir irgendwann zu schenken, aber es gab nie eine Gelegenheit. Anscheinend habe ich sie immer verwahrt, bis der richtige Moment da ist.«

Birdie hält beides einfach in den Händen.

»Jetzt komm schon«, sagt Janet. »Probier mal an. Patrick ist ja nicht da.«

Birdie setzt Stirnreif und Sonnenbrille auf, und Janet führt ihn vor den Spiegel an seiner Kommode.

150

»Perfekto!«, sagt sie. »Hey, bin ich nicht spitze? Wieso will ich überhaupt Friseurin werden? Stylistin für Stars, das wär's doch!«
Birdie lacht.

Janet dreht sich wieder zu mir. »Was ich dir noch erzählen wollte: Ich verreise mit meiner Mom. Wir besuchen ihre Schwester in Utah. Sie hat meine Tante zwar immer eine selbststüchtige Kuh genannt, aber ich hab anscheinend eine neue Cousine oder so bekommen, und meine Mom will unbedingt sofort hin.«

Ich nicke. Aber auf einmal spüre ich eine Leere in mir. Ein Gefühl von Verlassenheit.

So ähnlich muss es für Janet gewesen sein, als sie mitgekriegt hat, dass wir durchbrennen wollten. Nur dass es für sie vermutlich noch schlimmer war.

Janet sagt, sie geht jetzt besser, bevor unser Gefängniswärter zurückkommt. Sie legt kurz die Hand an Birdies Hinterkopf und wuschelt ihm durchs Haar. Er schaut noch immer lächelnd in den Spiegel.

Wie Audrey Hepburn sieht er auf einmal aus.

Ganz plötzlich fühle ich, wie Freude mich überschwemmt wie eine große Flutwelle.

Dass Freude einen so überrollen kann, habe ich zum ersten Mal an dem Tag erlebt, als Birdie seine lila Lieblingsjacke bekommen hat. Damals war er sieben.

Diese Steppjacke mit einem Muster aus winzigen Herzen und Sternen hatte Mama gefunden, als sie wieder einmal im Secondhandladen vorbeischaute. Was Birdie gar nicht weiß: Mama hatte die Jacke eigentlich für mich gekauft. Aber als sie nach Hause kam, entdeckte Birdie

151

sie sofort ganz oben in einer ihrer Tüten und holte sie heraus. Er presste das Gesicht hinein, obwohl wir sie noch gar nicht gewaschen hatten.

Mama und ich standen in der Küche, und ich fragte: »Sollte die lila Jacke nicht für mich sein? Das hast du doch gesagt.«

»Ich weiß, Jackie, aber sieh ihn dir doch an.«

Mama wusste immer, wann ich eine finstere Miene machte, auch wenn sie mich in dem Moment gar nicht ansah. Sie legte einen Arm um mich und sagte: »Ich besorg dir eine andere.«

Sie drückte mich fest an sich und sagte: »Stell dir einfach vor, wie all diese dunklen Gefühle in dir von Birdies Freude verschluckt werden, von seiner Begeisterung für diese Jacke. Freude schafft so etwas nämlich, glaub mir. Selbst die Freude eines anderen Menschen kann alle schlechten Gefühle auslöschen, und du weißt ja, Freude kann wie eine Flutwelle über einen kommen.«

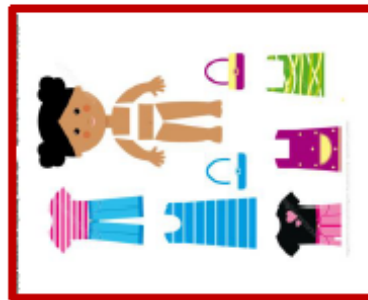
Ich sah Birdie zu, wie er die Jacke anprobierete, wie er sie gerade zog und den Reißverschluss am kometförmigen Anhänger hoch- und runterzog. Die Jacke war ihm noch viel zu groß, aber das war ihm egal. Lila war schon damals seine Lieblingsfarbe und ist es immer noch, außerdem liebt er alles, was glitzert und besonders ist, so etwas wie Kometen.

»Wusch«, flüsterte Mama, dazu bewegte sie eine Hand in Form einer Welle. Während ich Birdie in seiner Jacke ansah und mir diese riesige Flutwelle vorstellte, spürte ich, wie die dunklen, selbststüchtigen Gefühle verschwanden. Sie schrumpften immer mehr und sanken, tiefer und tiefer und tiefer, bis sie am Grunde des Meeres versanken.

152



AUFGABE 3 : Anziehpuppen



Anziehpuppen (Paper Dolls zum Download findet man im Internet in vielen Variationen. Hier seht ihr einige Beispiel. In Buchform gibt es Anziehpuppen leider nur für Mädchen oder nur für Jungen.

Und auch bei den Spielen gibt es mehr weibliche Anziehpuppen als männliche und alle entsprechen eher den traditionellen Rollenbildern.

Ihr erhaltet jetzt zwei Vorlagen: eine Anziehpuppe für Mädchen und eine für Jungen. Malt alles aus, so wie es euch gefällt, dann schneidet die einzelnen Objekte aus den Vorlagen aus. Die beiden Anziehpuppen legt ihr vor euch und die bemalten und ausgeschnittenen Kleidungsstücke von allen sammelt ihr in der Mitte. Dann zieht ihr euch die Kleidungsstücke heraus, die euch für eure Puppen am besten gefallen oder probiert Kleidungsstücke aus, die euch gar nicht gefallen oder zieht die Puppen ganz verrückt an.

Patrick brüllt zurück: »Wollt ihr mit nach Hause fahren?«

»Haben wir eine Wahl?«, rufe ich.

Als wir am Auto ankommen, zuckt Patrick mit den Schultern, aber seine Miene und seine Stimme sind ernst. »Wenn ihr in der Kälte lieber mit dem Bus zurückfahren wollt, von mir aus gerne.«

Ich antworte nicht. Birdie folgt mir auf die Beifahrerseite, und wir steigen ein. Im hinteren Teil der Fahrerkabine sitzt Duke und reckt die Schnauze vor, um Birdies Gesicht zu berühren. Birdie lehnt seinen Kopf an den alten Hund.

Wir fahren los, Patrick dreht die Heizung voll auf, und in den ersten Minuten spricht keiner von uns ein Wort.

»Es tut mir leid, dass ich euch nichts über die Sachen im Schuppen gesagt habe«, beginnt Patrick schließlich.

»Ich hatte es immer vor, aber dann wusste ich nicht, wie ich es euch sagen sollte. Ich wusste einfach nicht, wie man so eine Unterhaltung anfängt.«

»Ich habe alle Sachen von eurer Mama aufbewahrt, wäre eine Möglichkeit gewesen«, schlage ich vor. »Ich habe heimlich all eure Sachen gebunkert, eine andere.«

Ich verschränke die Arme vor der Brust.

»Ich weiß«, sagt Patrick.

»Ich glaube, vorhin hat mich niemand gehört«, brüllt Birdie in Richtung Windschutzscheibe. »Ich hab gesagt, ich zieh diese Klamotten nicht mehr an. Deshalb hoffe ich, dass meine Kommode und alles andere auch im Schuppen sind.«

Patrick umklammert das Lenkrad fester. »Ich hab dich gehört, Birdie.«

Aber hat er auch zugehört, frage ich mich.

Nach einer Weile macht Patrick einen neuen Anlauf. »Seht mal, das alles ist neu für mich. Meine Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, dass ihr in Sicherheit seid, und ich tue mein Bestes. Aber ... « Er bricht ab und seufzt tief.

»Aber vielleicht bin ich nicht besser in diesem Job als mein idiotischer Bruder.«

»Der Unterschied ist nur der, dass Onkel Carl uns tatsächlich gern hat«, sage ich. »Wir sind uns ziemlich sicher, dass du Duke lieber magst als uns.«

Patrick wirft mir einen Blick zu, und zum ersten Mal sieht er völlig geschockt aus. »Was redest du da?«

»Wir wissen doch, dass du nicht gerne mit uns zusammen bist. Duke nimmst du überall mit hin. Mit ihm bist du ständig zusammen, mit uns gerade mal zwei Stunden im Garten. Das ist aber auch schon alles.«

»Das stimmt doch nicht«, sagt Patrick.

»Doch, das stimmt.« Er versteht mich einfach nicht. Also ist es zwecklos weiterzureden. Als wir zurück sind, parkt er das Auto, lässt den Motor und die Heizung aber laufen. Alle drei schauen wir hinüber zum Siloschuppen. Ich will wissen, was darin ist. Ich will jeden Karton aufmachen, jeden Sack, jede Schublade.

Aber gleichzeitig ist es so, als wären Geister im Schuppen. Freundliche Geister größtenteils, die ich gern kennenlernen würde. Und doch sind es Geister, und wie sollen Geister in dieses neue Leben passen?

»Seht mal, es ist vermutlich nicht leicht für euch, das zu verstehen, aber ich musste erst mal mit meinen eigenen Gefühlen gegenüber eurer Mama umgehen. Vor sehr langer Zeit hatten wir beide einen Streit. Sie brauchte

meine Hilfe, und statt sie zu unterstützen, habe ich sie weggeschickt. Damals ist sie gegangen und niemals wiedergekommen, und alles war mein Fehler.«

Ich weiß nicht, worum es bei jenem Streit ging, aber irgendetwas sagt mir, dass das im Moment nicht das Wichtigste ist.

»Und was ist mit deinen Gefühlen für uns?«, fragt Birdie plötzlich.

Patrick schiebt seine Kappe hoch und seufzt.

»Anfangs waren sie mit der Erinnerung an eure Mama verknüpft. Ich war wütend auf sie, aber ich war auch wütend auf mich, weil ihr zwei mich an meinen großen Fehler von damals erinnert habt.«

Er reibt sich übers Kinn. »Aber inzwischen möchte ich euch wohl einfach kennenlernen.«

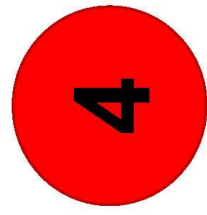
Im Haus geht Licht an.

»Okay. Also, ich bin Jack, und das hier ist Birdie«, sage ich. Duke stupst Patrick in den Nacken.

»Ich bin Patrick, Beths Bruder. Euer Onkel.«

256

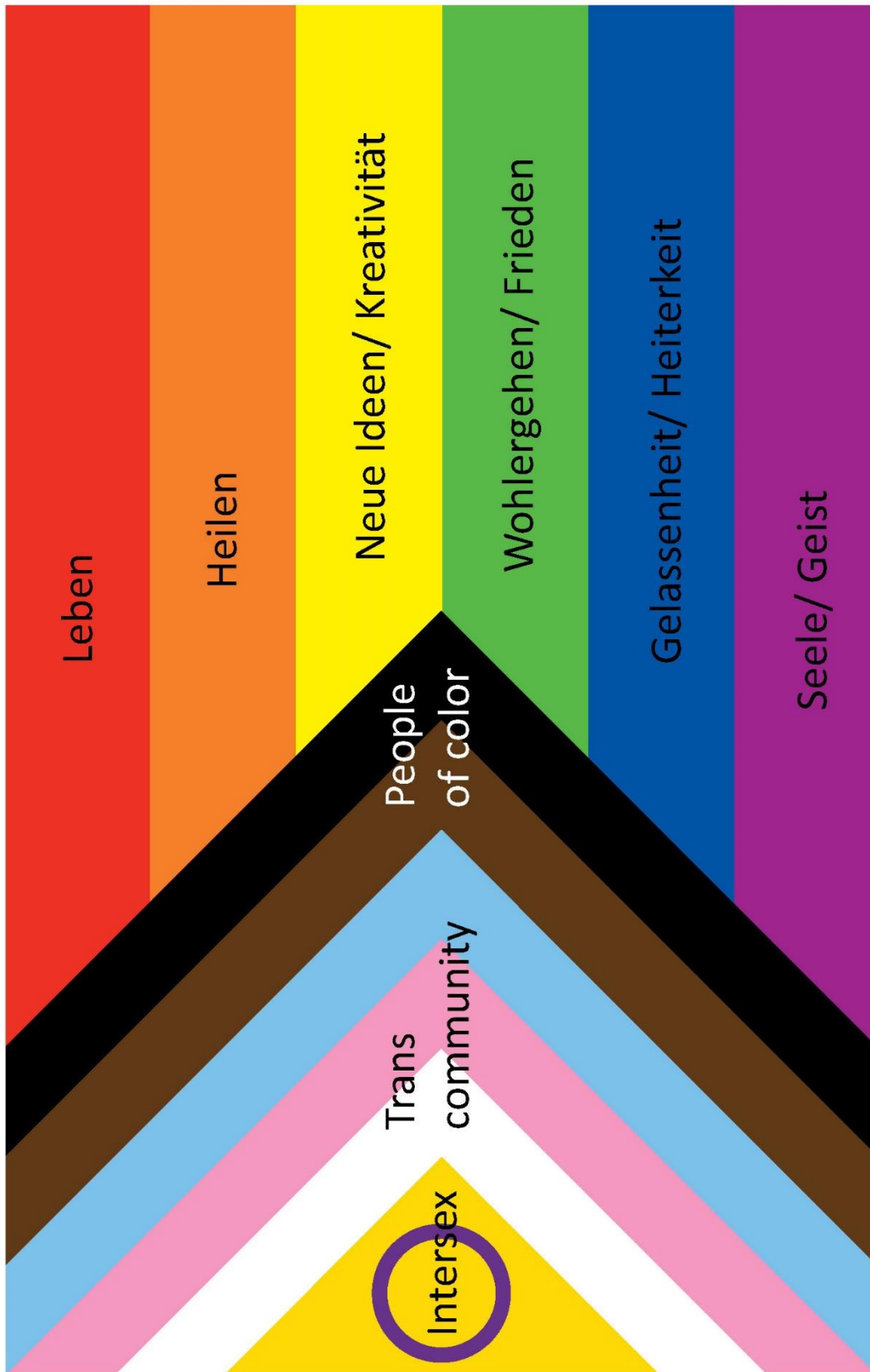
255

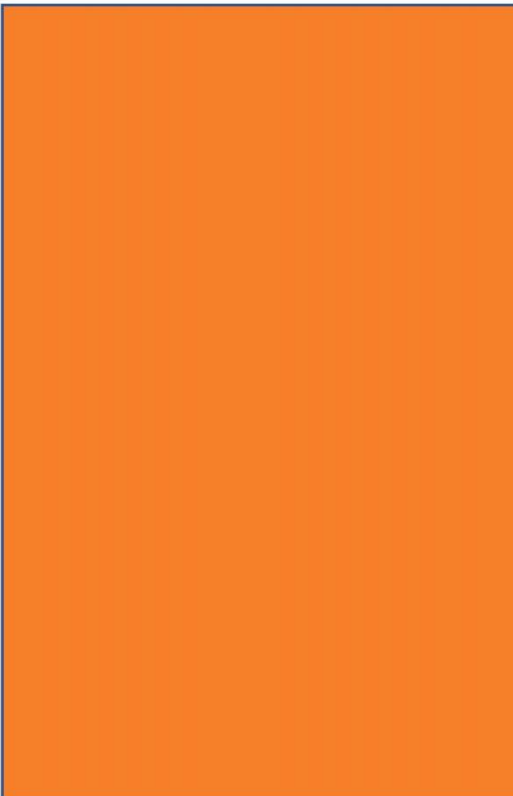
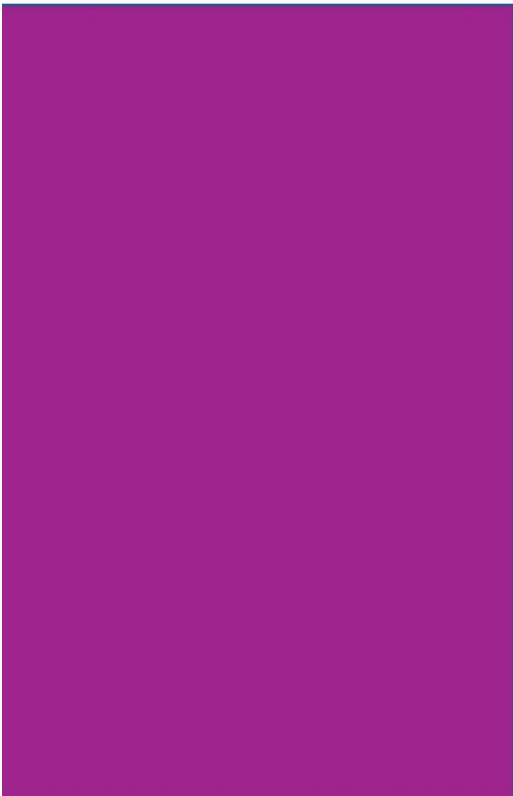
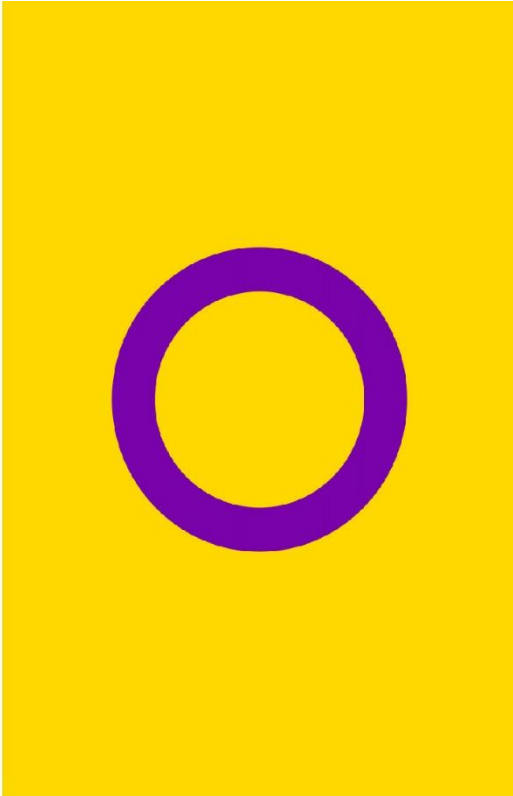


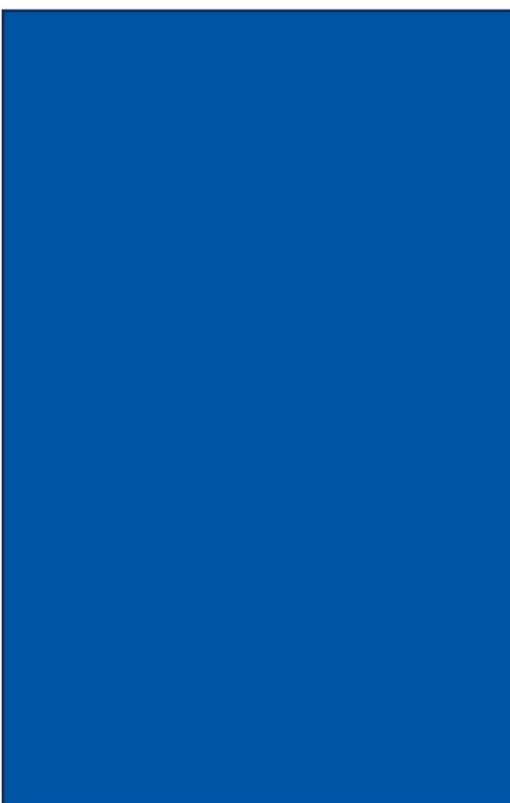
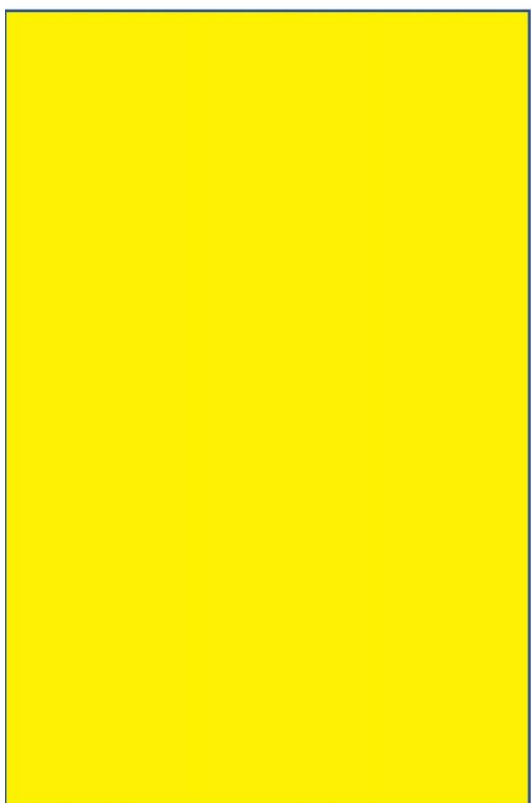
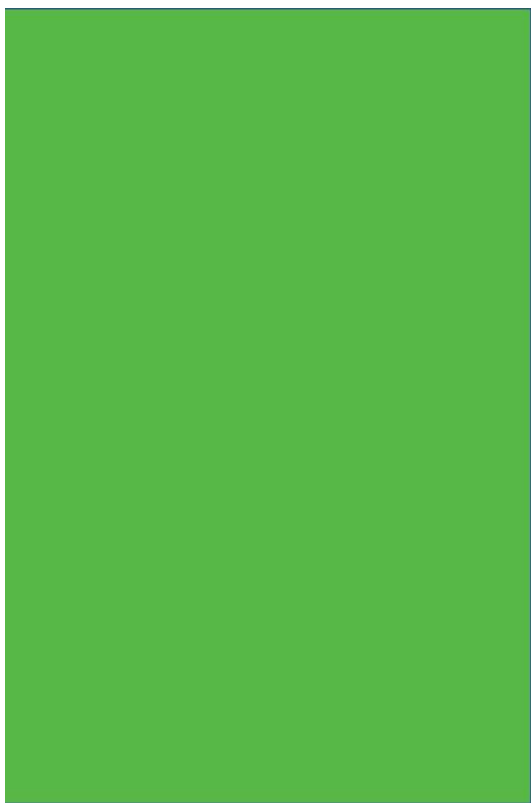
Queergestreift – Flaggenkunde

Progressive Pride Flag









Heilen

Wohlergehen/
Frieden

Leben

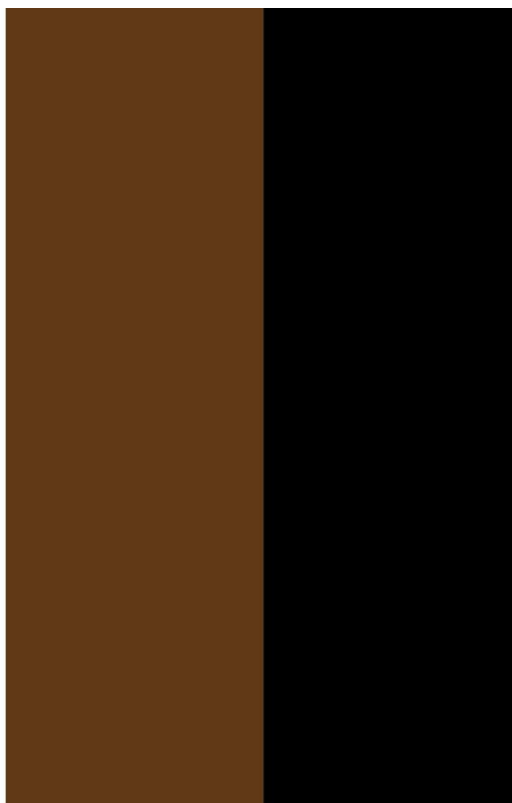
Neue Ideen/
Kreativität

Seele/
Geist

Trans
community

Gelassenheit/
Heiterkeit

People of Color



Intersex

Jede Farbe hat eine Bedeutung:
Pink steht für **Sexualität**, **Rot** für das
Leben, **Orange** für **Heilung**, **Gelb** für
die Sonne, **Grün** für **die Natur**,
Türkis für **die Kunst**, **Blau** für
Harmonie und **Lila** für **Spiritualität**.