

Aktuelle Kinderliteratur im Deutschunterricht

Ein Unterrichtsmodell zu *Herr Schnuffels* von David Wiesner. (Aus dem Englischen von Paula Hagemeyer)

2.- 3. Jahrgangsstufe. Ein Teil der Unterrichtsvorschläge ist für inklusive Lerngruppen geeignet.

Herausgegeben von Gina Weinkauff unter Mitarbeit von Judith Kessler

Verfasserinnen:

- Ghzal Ayobi (Annotation, Zum Text, Didaktische Überlegungen, Bausteine A und B)
- Madlen Bunge (Bausteine B und C)
- Judith Kessler und Michaela Schaffer (Baustein A)

Das Unterrichtsmodell entstand am Institut für deutsche Sprache und Literatur der Pädagogischen Hochschule Heidelberg im Seminar *Aktuelle Kinder- und Jugendliteratur im Deutschunterricht* (Wintersemester 2016/2017).

Es ist Teil des Projekts [Literarisches und mediales Lernen im Deutschunterricht – Unterrichtsmodelle zur KJL](#). Für dieses Projekt wurde ein eigenes Kompetenzmodell entwickelt. Hinweise dazu und zu den literaturdidaktischen Konzeptionen, die bei der Entwicklung der Unterrichtsvorschläge herangezogen wurden, finden Sie [hier](#).

Annotation.....	3
Zum Text.....	4
Thema und Motive	4
Erzählen in Bildern.....	4
Figuren.....	7
Sprache	8
Zur Übersetzung	9
Ort des Geschehens, Wirklichkeitsmodell	9
Adressatentwurf, Gattungskontexte und Intertextualität	10
Didaktische Überlegungen.....	12
Wirkungs- und Anforderungspotential des Romans	12
Vorschläge zur Realisierung.....	13
A. Themen und Motive.....	14
A 1 Wie sehen Außerirdische aus?.....	14
A 2 Geschenke	16
A 3 Verborgene Welten.....	17
B. Erzählweise	19
B 1 Wie geht die Geschichte weiter?	19
B 2 Die Sicht des Katers	24
B 3 Betrachtung des Buchcovers.....	32
C. (Geheim-)Schriften.....	33
C 1 Schreiben des geheimen Plans.....	33
C 2 Die Geheimsprache der Außerirdischen	34
C 3 Erfinden der Klassengeheimsprache	35
Anhang	36
Verzeichnis der Aufgaben und Materialien	36
Literaturverzeichnis und Bildnachweis.....	37
Primärliteratur	37
Sekundärliteratur.....	37
Bildnachweis	38

Das Bilderbuch *Herr Schnuffels* von David Wiesner handelt von einem schwarzen Kater und seiner Begegnung mit einem Ufo voll winziger Außerirdischer.

Es erschien 2013 unter dem Titel *Mr. Wuffles!* in der Originalsprache Englisch und wurde 2014 von Paula Hagemeyer ins Deutsche übersetzt. Autor und Illustrator ist der US-Amerikaner David Wiesner (geb. 1956). Er ist ein renommierter Bilderbuchautor, der für seine Bücher und Illustrationen bereits diverse Preise erhielt. Wiesner graduierte an der Rhode Island School of Design 1978 mit einem Bachelor of Fine Arts in Illustration und lebt heute mit seiner Frau und seinen beiden Kindern in Milwaukee/Wisconsin (vgl. Perlentaucher o.J.). Seine Arbeiten wurden in zahlreichen internationalen Magazinen und Zeitungen, z.B. Tages-Anzeiger und New York Times veröffentlicht (vgl. Small 2006). Zu seinen bekanntesten Werken gehören *Tuesday* (1991), *The Three Pigs* (2001), *Flotsam* (2006) und *Art & Max* (2010) Er ist einer der beiden Autoren, die bislang die Caldecott Medal – einen der bedeutendsten Kinderbuchpreise in den USA - dreimal erhalten haben (vgl. Wiesner o.J.a). 2015 wurde Wiesner für *Herr Schnuffels* mit dem Deutschen Jugendliteraturpreis in der Sparte Bilderbuch ausgezeichnet. Auf Wiesners Website findet man unter anderem einen Kommentar zur Entstehungsidee von *Mr. Wuffles!* und deren Umsetzung, die mehrere Jahre in Anspruch nahm (vgl. Wiesner o.J.b).

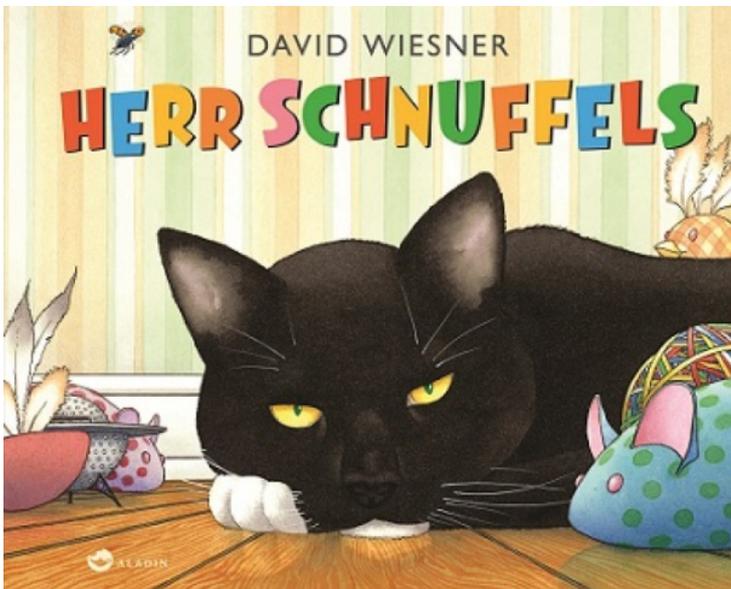


Abb.1: Herr Schnuffels
© Hamburg: Aladin Verlag 2014

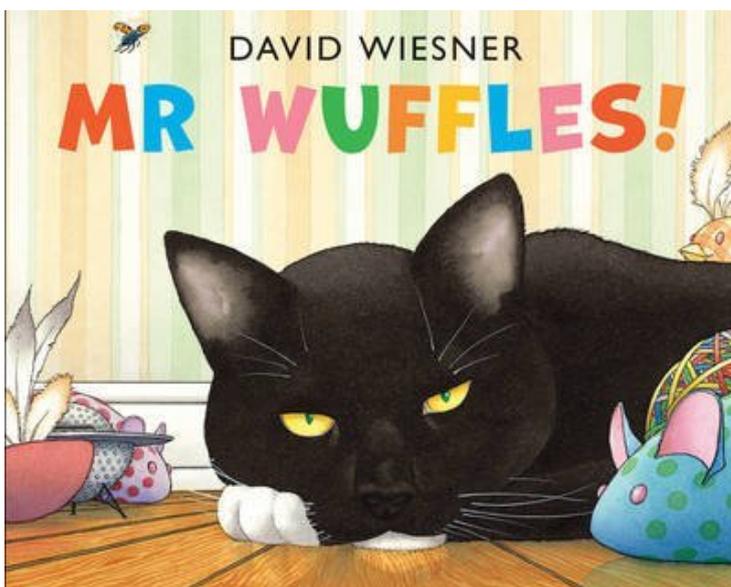


Abb. 2: Mr. Wuffles! © New York:
Clarion Books 2013

Thema und Motive

In dem Bilderbuch trifft ein gelangweilter Stubenkater auf einen Trupp kleiner, insektenartiger Außerirdischer mit ihrem Raumschiff. Es kommt zu einer wilden Verfolgungsjagd, der sich die Gejagten schließlich durch eine findig geplante Flucht mit der Unterstützung einheimischer Insekten entziehen.

Das Wirkungspotential eines literarischen Werkes lässt sich nicht auf seine Themen reduzieren. Dessen ungeachtet bietet das Bilderbuch seinen Betrachtern die Möglichkeit, Zusammenhänge zu drei zentralen Themenbereichen herzustellen: Problemen der Eltern-Kindbeziehung, Begegnungen mit dem Fremden, Begegnungen mit der Schrift.

Herr Schnuffels wird von seinem Besitzer mit Unmengen an Katzenspielzeug versorgt, das er überaus mürrisch und desinteressiert aufnimmt. Der Besitzer, der im Buch nur am Rande vorkommt und dessen Gesicht nicht zu sehen ist, scheint ein schwer beschäftigter Mensch zu sein, der es nicht einmal schafft, die Preisschilder der Spielzeuge zu entfernen. Nachdem er Herrn Schnuffels den neuen Spielzeugfisch präsentiert und dieser sich abwendet, startet er keinerlei weitere Versuche, sich anderweitig mit seinem Kater zu beschäftigen. Die Tatsache, dass dem Hausbesitzer bislang nicht aufgefallen ist, dass sich in seinem Haus eine Ameisenkolonie eingenistet hat, die sich mit Herrn Schnuffels bekriegt, spricht ebenfalls dafür, dass er nicht oft zu Hause ist. Herr Schnuffels ist keinesfalls - so wie der Name vermuten lässt - ein verschmuster Kater. Es erfolgen keine Kuscheleinheiten mit dem Besitzer, viel mehr spürt man, dass er in seiner eigenen Welt abseits von der des Menschen lebt. Es wird nicht deutlich, ob sich Herr Schnuffels mehr Zuwendung und Liebe seitens seines Besitzers wünscht. Auch scheinen sonst keine weiteren Bewohner im Haus zu leben, die den Kater unterhalten könnten. Der Versuch des Besitzers durch materielle Dinge eine Beziehung zu seinem Kater zu bekommen, erinnert ein wenig an das Verhalten viel beschäftigter Eltern, die auf ähnliche Weise versuchen, ihr schlechtes Gewissen gegenüber ihren vernachlässigten Kindern zu beschwichtigen.

In vielen Details werden die Beziehungen zwischen dem Kater, den Insekten und den Außerirdischen als Begegnungen mit dem Fremden und Unbekannten ins Bild gesetzt. Themen, wie das gegenseitige Kennenlernen, der Abbau von Vorurteilen, Gastfreundlichkeit, Hilfe, Unterstützung aber auch Verfolgung und Ausgrenzung, die Notwendigkeit, sich in einer fremden Situation und Umgebung zurechtfinden zu müssen, spielen gegenwärtig angesichts von Kriegen, Flucht und Verfolgung, eine wichtige Rolle.

Die Außerirdischen verständigen sich in einer hieroglyphenartigen Geheimschrift, deren Entschlüsselung insbesondere für Kinder, die selbst gerade mit dem Erwerb der Schriftsprache zu tun haben, reizvolle Erfahrungen bietet.

Erzählen in Bildern

Seitengestaltung und Bildfolgen

Die Kunst des Erzählens durch Bildsequenzen in Bilderbuchform hat David Wiesner bereits in seinen anderen Büchern, z. B. *Strandgut* (2007) oder *Die drei Schweine* (2013) gezeigt. Auch in diesem Buch wird der Verbaltext im wahrsten Sinne des Wortes an den Rand gedrängt - in die Rahmengeschichte.

Hierzu merkt Wiesner an: „The interesting thing about wordless story telling is that it allows the reader to tell the story in their own words“ (Wiesner / HMH 2013)

Die schwarzen Panels stellen jeweils den Zeitrahmen dar. Interessant hierbei ist, die abwechselnde Verwendung oder Vermeidung des Raums zwischen den Panels, des sogenannten Gutters. Bei genauer Betrachtung fällt auf, dass Wiesner diese Verwendung vom Ort der Handlung abhängig macht.

Findet die Handlung im Zimmer des Hauses statt, so wird eine weiße Lücke zwischen den einzelnen Panels verwendet, die einen starken Kontrast zum schwarzen Panelrahmen bewirkt (Herr Schnuffels, [26]). Die Lücken werden dabei nicht als eigenständiges Liniensystem zwischen den Panels wahrgenommen, sondern als Hintergrund, auf dem die Panels montiert sind. Somit ergibt sich das Gerüst der Lücken aus der Größe, Form und Montierung der Panels auf einer Seite.

Ist aber der Ort des Geschehens das Raumschiff oder das Versteck unter der Heizung, so wird der weiße Raum zwischen den Panels vermieden. Hier werden diese dicht aneinander angeordnet, lediglich ein

grauer Hintergrund hinter den Strips, die durch schwarze Panelrahmen unterteilt sind, hebt sie vom Hintergrund ab. Der graue Hintergrund lässt den Raum des Raumschiffes und unter der Heizung geheimnisvoll wirken.

Durch die meist längeren, waagrechten Lücken wird deutlich, dass die Leserichtung entlang der Zeilen und nicht entlang der Spalten erfolgen soll.

Auf der letzten Seite des Buches findet man ein sogenanntes Splash-Panel, das im gesamten Buch ein einziges Mal vorkommt (Herr Schnuffels, [32]). Dabei handelt es sich um ein Panel mit schwarzem Panelrahmen, das sich über eine ganze Seite bzw. einen sehr großen Teil einer Seite erstreckt und somit eine besondere Wirkung auf den Leser bzw. die Leserin ausübt (vgl. Read Write Think 2005). Obwohl es sich hier um den Ort unter der Heizung handelt, verwendet Wiesner ausnahmsweise einen weißen Hintergrund statt des grauen hinter dem Panel. Als Leser könnte man hier vermuten, dass dies einen Hinweis auf den Aufbruch der Ameisen in die Welt des Katers darstellt, die im Buch durch weiße Gutter gekennzeichnet ist.

Der variationsreiche Wechsel zwischen ganzseitigen Bildern und Seiten mit mehreren, variabel angeordneten Panels und das ständige Heran- und Herauszoomen bauen eine wahrhaft katzenhafte Spannung zwischen schnellen, actionreichen Sequenzen und ruhigen Momenten des konzentrierten Lauerns auf, in denen die Zeit fast stillsteht.

Darüber hinaus herrschen enge Bildfolgen, die einen chronologischen und kontinuierlichen Ablauf von Ereignissen zeigen. Bedeutend dabei sind die Perspektiven, die mal die Katzenperspektive stärken - dann ist das Raumschiff sehr klein und der Fluchttort unter dem Schrank nur ein schmaler Spalt - und mal die Perspektive der Außerirdischen - dann ist die Katze bedrohlich groß.

Die Größenunterschiede kann man aber auch über einen längeren Zeitraum nicht wahrnehmen, da man oft das Gefühl hat, sich im Mikrokosmos zu bewegen. Da die Handlung aber nicht durch die Augen einer Figur wahrgenommen wird und häufig - wie im Film - ein „entfernter“ Standpunkt einer Kamera den Abstand zu betonen scheint, haben wir es mit einer Erzählerfokalisierung zu tun (vgl. Krichel 2006a und 2006b).

Darüber hinaus trifft man bei diesem Bilderbuch auf das episodische Erzählen, denn hier wird die „zeitlich klassisch lineare Einzelgeschichte von einer ganzen Reihe narratologischer Einheiten abgelöst“ (Potsch 2014, 14).

Eingerahmt wird die ganze Geschichte in eine Handlung, die bereits vor der Titelseite einsetzt: Ein Mensch, der während der Geschichte nur am Rande vorkommt, will Herrn Schnuffels mit einem Spielzeugfisch zum Spielen animieren. Dieser wendet sich jedoch gelangweilt ab. Die Szene wiederholt sich am Ende, allerdings mit einer Spielzeugrakete.

Die Einzelbilder sind teils monoszenisch (Herr Schnuffels, [8]), teils pluriszenisch, angelegt (Herr Schnuffels, [9], [26], [28]), teils sind sie auf die Wiedergabe eines einzigen Handlungsmomentes beschränkt, teils zeigen sie simultan ablaufendes Geschehen. Auch die Anzahl, Größe und Aussehen der Panels unterscheiden sich häufig. Durch die Ziegelmauer-Anordnung wird die Zusammenfassung der Panels zu Zeilen unterstützt. Dabei werden oft zwei- bis vierzeilige Strips mit jeweils ein bis fünf Panels in unterschiedlicher Größe pro Zeile verwendet.

Mal kommen großflächig ganzseitige Bilder vor, die sich teilweise sogar auf zwei Seiten verteilen (Herr Schnuffels, [16], [17]), bei anderen Bildern wiederum bedient sich Wiesner vielmehr stilistischer Erzählmittel des Comics, die es erlauben Bilder zu unterteilen oder in Panels aufzubauen. Die üppigen, sehr detaillierten Illustrationen laden zum Betrachten und Entdecken ein. Das Erkennen der Details trägt hierbei eine nicht zu unterschätzende Bedeutung.

Farbgebung, Figurengestaltung, Atmosphäre

Die Illustrationen im Buch sind mit Wasserfarben und Tinte gezeichnet, wobei sich Malweise und Farbtechnik nicht auf den ersten Blick erschließen lassen (vgl. Wiesner o.J.b). Durch die Farbwahl gelingt es Wiesner, die Atmosphäre der Geschichte darzustellen. Herr Schnuffels, die Außerirdischen, die Insekten, sowie Ort und Räume der Handlung sind mit kräftigen, satten Farben dargestellt. Die einzelnen Figuren und Objekte haben, wie auch bei Comics üblich, eine schwarze Umrandung, um sie vom gleichfarbigen Hintergrund abzuheben. Die fiktionale Handlung der Geschichte bildet einen Kontrast zu dem realistischen Stil der bildlichen Darstellung.

Wiesner verwendet für den Körper des Katers ein tiefes Schwarz und für seine Augen ein leuchtendes Gelb und sattes Grün. Die rosa-weißen, leicht verschwommenen Ohren des Katers (Herr Schnuffels, [8])

deuten auf den Gebrauch von Wasserfarben hin. Beeindruckend sind vor allem die realistischen Körperbewegungen des Katers.

In einem Interview mit *HMH Books* erzählt Wiesner, dass er im realen Leben einen schwarz-weißen Kater besitzt, von dem er sich bei der Entwicklung und Illustration des Buches hat inspirieren lassen. „And so I decided what better model to use than one of my own cats“ (Wiesner / HMH 2013).

Um die eleganten Schleichbewegungen einer Katze detailgetreu nachzeichnen zu können, ließ er sogar seine Katze mit einer Spezialkamera filmen und beobachten. David Wiesner beschreibt seine Arbeitsweise folgendermaßen:

„Cats, regardless of weight or amount of fur, adhere to a body template. There is a uniform line and gesture to their posture and shape. If you can draw one cat, you can draw them all. No two dogs are alike. Each one is a puzzle unto itself.“ (Sutton / Wiesner 2013)

Die fünf Außerirdischen haben – so wie man sich Außerirdische in der Regel vorstellt – eine knallgrüne Hautfarbe und leuchtend große Glubschaugen. Ihre Roben besitzen ebenfalls knallige satte Farben in Rot, Blau und Grün. Auch für die Figuren der kleinen grünen Männchen hatte Wiesner eine Vorlage.

Auf seiner Website beschreibt er sein Vorgehen folgendermaßen: „Some of my research involves model making. Here is a head of my alien character. I can hold this at any angle to get a quick sketch of the shape. I wanted to see how the fabric of the alien robes would fold and drape, so I had a friend create a costume for this wooden model. I can pose it and see the movement of the material in different situations – running, sitting, etc. I also set up directed lighting to define the shadows.“ (Wiesner o.J.c).

Die Ameisen sind in einem satten violetten Ton, der Marienkäfer in einem satten orangenen Ton und ebenfalls im realistischen Stil dargestellt. Die schwarzen Glubschaugen und die Fühler, die beinahe aussehen wie die Augenbrauen eines Menschen, die sich zu einer bösen Miene verziehen, verleihen den helfenden Insekten eine geheimnisvolle ernste Ausstrahlung. Lediglich der Mund, der durch einen schlichten schwarzen Strich dargestellt ist, deutet hin und wieder auf ein Lächeln hin (Herr Schnuffels, [19]). Durch ihr ähnliches Aussehen (Kopf- und Augenform, Körpergröße) erscheinen die Figurengruppen der Ameisen und der Außerirdischen wesensverwandt.

Der Besitzer und somit der einzige Mensch in der Geschichte, wirkt durch die Art der Illustration Wiesners schattenhaft und unreal, weder das Gesicht noch das Geschlecht sind zu erkennen. Während er auf der ersten Seite durch die schlichte, gerade geschnittene Jeans und die robuste Hand eher männlich wirkt, deutet die Wölbung am Oberkörper am Ende eher auf das weibliche Geschlecht hin.

Bei der Gestaltung der Räume setzt Wiesner auf die Wirkung heller und dunkler, warmer und kalter Farben sowie auf medial geprägte Vorstellungen von UFOs und Aliens und erzeugt damit eine eigenartig ambivalente Atmosphäre, die zwischen Idyll, Klischee und existenzieller Bedrohung changiert.

In einem Interview mit *Big Blue Marble Blog* erzählt Wiesner zu der Entstehungsgeschichte seiner Illustration folgendes: „Mr. Wuffles! was a long time coming together, which began with that cover I did for *Cricket* magazine in 1993. On the front was an image of a flying saucer that had landed in the desert. The crew has emerged and is posing for a picture. When you opened the back to see the full image, it is revealed that they have in fact landed in a sandbox and are tiny. In 2001 I began to try and turn this idea into a book. The opening was visually terrific. We follow the ship as it lands and the visitors begin to explore. Fingertips then enter one frame to set up the turn of the page that reveals the true nature of the situation. The trouble was, I couldn't come up with anything else that good for the rest of the story. I tried on and off for several years, but it never gelled [...] One thing that did come out of these attempts was the idea that each species would speak in a different language. This was a very appealing visual concept. And then one day as I was drawing random things in my sketchbook, a solution appeared. I drew a flying saucer – a common occurrence – but this time I covered the ship with little pointy things. I really liked the texture of it. And I thought, 'You know, my cat would love to scratch its neck on this. What a cool cat toy.' And there was my story. I immediately saw a funny and antagonistic relationship between the cat and the little aliens. The story just flowed out.“ (Sheffield / Wiesner 2013).

Format und Covergestaltung

Das gebundene, großformatige Bilderbuch (23,6 x 1 x 28,7 cm) hat eine hochwertige Aufmachung. Das dicke matte Papier und die gewählte Farbpalette des Künstlers passen sehr gut zu Ort, Handlung und Atmosphäre der Geschichte. Das Cover des Buches zeigt einen schwarz-weißen Kater mit leuchtend gelbgrünen Augen, der mit einem düsteren und gleichzeitig gelangweilt und müde wirkenden Blick apathisch zwischen diversem Katzenspielzeug liegt und dabei dem Betrachter tief in die Augen schaut. Diesem fällt sofort der Kontrast zum darüberstehenden Buchtitel auf, der mit bunten Großbuchstaben in den Buchdeckel eingepreßt ist. Der Kater wirkt nämlich ganz und gar nicht niedlich, sondern eher arrogant, gefährlich und unberechenbar. Die Rückseite des Buchcovers zeigt hinter dem Text Blumenmotive, einen Marienkäfer mit seinem Schatten und oben links einen weiteren Schatten – vermutlich den des Katers. Nach dem Lesen des Buches wird klar, dass es sich hierbei um die Wand mit der Blumentapete des Besitzers handelt. Auch die Rückseite erzeugt einen widersprüchlichen Eindruck. Die harmlose Gemütlichkeit der Blumentapete kontrastiert mit dem bedrohlich wirkenden Schatten des Katers, der auf den kleinen Marienkäfer hinabblickt und auf diese Weise die Dramatik der im Buch dargestellten Ereignisse voraussehen lässt.

Figuren

Sämtliche Figuren werden ausschließlich auf der Bildebene charakterisiert, sie sind eher flächenhaft und statisch angelegt und für den Betrachter stellt sich die psychologische Brisanz der Figurenbeziehungen – insbesondere die der Beziehung zwischen dem Kater und seinem Besitzer – als Leerstelle dar.

Der Besitzer oder die Besitzerin kommt während der Geschichte nur am Rande vor, er wird überaus sparsam und lediglich implizit charakterisiert. Selbst sein/ihr Geschlecht ist schwer zu bestimmen. Auf der ersten Seite wirkt die Figur durch die schlichte gerade geschnittene Jeans und die robuste Hand eher männlich, am Ende des Buches deutet die Wölbung am Oberkörper eher auf das weibliche Geschlecht hin. Auch die Blumentapeten unterstützt diese Deutung der Figur. Sie tritt nur dreimal kurz in Erscheinung - am Anfang, in der Mitte und am Ende der Erzählung - und erfährt vom Kater ebenso wenig Beachtung wie die Geschenke, mit denen sie diesen überhäuft.

Herr Schnuffels wird im Buch explizit charakterisiert. Er hat zu seinem Besitzer keine enge Bindung und lässt sich nicht von den vielen Spielzeugen, die dieser ihm schenkt, beeindrucken. Als der Kater allerdings das Raumschiff mit den gelandeten Außerirdischen entdeckt, ist er wie ausgewechselt, denn plötzlich ist der sonst faule Kater lebendig, neugierig und in Jagdlaune.

David Wiesner hat der Figur den Namen des Katers eines der Freunde seines Sohnes gegeben („Mr. Wuffles“; vgl. Wiesner / HMH 2013), der irreführenderweise eher an eine niedliche Schmusekatze denken lässt als an ein übellaunisches Raubtier im Kleinformat.

„Within the story the cat has a whirl attitude, you know as most cats do, and i wanted to contrast this attitude with a cute catname“ (Wiesner / HMH 2013)

Zu den Besonderheiten des Bilderbuches gehören die Perspektivwechsel und das Auftreten ganzer Figurenkollektive, deren Angehörige teils auf subtile Weise individualisiert dargestellt werden.

So wirken die fünf Außerirdischen nur auf den ersten Blick alle gleich. Bei genauer Betrachtung der äußerlichen Merkmale und des Verhaltens der einzelnen kleinen grünen Männchen, erkennt man durchaus Unterschiede.

Einer der Außerirdischen trägt eine rote Robe mit einem sonnenartigen Symbol auf der Vorderseite (Herr Schnuffels, [11]) und wirkt durch seine Verhaltensweise wie der Anführer. So ist er bspw. derjenige, der mit ernster Miene und durch Handbewegungen seinen Kameraden den Weg zeigt (Herr Schnuffels, [11]) und den Ameisen zur Begrüßung die Hand gibt (Herr Schnuffels, [18]). Zudem schauen die anderen Außerirdischen bei allen „Teambesprechungen“ immer auf den Außerirdischen in roter Robe (Herr Schnuffels, [11]), hinter dem sie sich beim plötzlichen Auftauchen der Ameisen auch unsicher verstecken (Herr Schnuffels, [18]). Dies deutet ebenfalls auf seinen besonderen Status als Anführer hin.

Ein weiterer Außerirdischer in grüner Robe mit einer Antenne auf dem Kopf [Herr Schnuffels, 10] scheint eine Art Techniker, Pilot oder Ingenieur zu sein, der im Vergleich zu seinen Kameraden über die meisten technischen Kenntnisse verfügt. Er sitzt nach der Landung des Raumschiffes an einem Monitor und bedient einen Hebel – vermutlich die Steuerung (Herr Schnuffels, [6]). Zudem fällt ihm zuerst das beschädigte Gerät auf. Dies deutet ebenfalls daraufhin, dass er für das Gerät verantwortlich zu sein scheint (Herr Schnuffels, [10]). Als sich die Außerirdischen das defekte Gerät ansehen, werden in seiner Sprechblase

deutlich mehr Symbolzeichen verwendet (Herr Schnuffels, [11]), die ebenfalls auf seine besonderen Kenntnisse hindeuten. Außerdem ist er derjenige, der gemeinsam mit Hilfe der Insekten versucht das Gerät wieder zu reparieren. Die drei anderen Außerirdischen in blauen Gewändern scheinen hingegen alle dieselbe Aufgabe und denselben Status zu haben.

Alle Außerirdischen zeigen sich als menschenähnliche Kreaturen, die sich freuen, ärgern, verzweifeln, trauern aber auch kämpfen, nachdenken und neue Kontakte knüpfen können.

Die Insekten, drei weithin realistisch dargestellte lila Ameisen und ein Marienkäfer verhelfen den Außerirdischen zur Flucht, indem sie deren beschädigtes Gerät reparieren und den Kater verwirren. Im Gegensatz zum Kater nehmen sie die geflüchteten Außerirdischen sofort auf, versorgen sie und freunden sich sogar mit ihnen an. Die Wandbemalungen unter der Heizung deuten auf bereits stattgefundenen Kriege zwischen den Insekten und dem Kater hin. Nach der Flucht der Außerirdischen bleiben die Insekten unter der Heizung zurück. Eine Ameise trägt die blaue Robe eines Außerirdischen, eine andere malt die Skizze an der Wand weiter. Als Betrachter hat man hier den Eindruck, dass die Geschichte noch lange nicht zu Ende ist und von den Ameisen und vom Marienkäfer noch fortgeführt werden kann. Vielleicht planen sie ebenfalls eine Flucht oder denken über einen Pakt mit dem Kater nach.

Sprache

Die einzige gesprochene Sprache, die wir lesen und verstehen können, ist die des Besitzers, der am Anfang, in der Mitte und am Ende der Geschichte vorkommt. Zudem tritt am Ende des Buches mit dem Katzenlaut bzw. der Interjektion „MIIIAAUUI“ eine für Comics typische Lautmalerei auf. Wiesner benutzt hierfür eine weiße Sprechblase. Die Titelfigur „spricht“ also nur ein einziges Mal.

Der Besitzer spricht insgesamt fünf Sätze in weißen runden Sprechblasen. Davon bringen zwei Sätze mit „Schau mal, Herr Schnuffels, ein neues Spielzeug!“ (Herr Schnuffels, [1]) und „Hier, Herr Schnuffels – los geht's!“ (Herr Schnuffels, [30]) im Imperativ seine Animationsversuche und gleichzeitige Aufforderung zum Spielen zum Ausdruck. Die zwei identischen Sätze „Ach, Herr Schnuffels“ (Herr Schnuffels, [1], [30]) zeigen dagegen seine Enttäuschung und beginnende Verzweiflung, ihre Wiederholung wirkt rhythmisierend. In der Mitte der Geschichte stellt der Besitzer Herrn Schnuffels die Frage: „Was gibt es denn da so Spannendes, Herr Schnuffels?“ (Herr Schnuffels, [20]), woraufhin dieser ihn mal wieder ignoriert. Alle fünf Sätze sind syntaktisch und lexikalisch einfach, leicht verständlich und teilweise umgangssprachlich. So wird bspw. bei der Aufforderung „Los geht's“ ein Apostroph verwendet, der das Pronomen „es“ umgangssprachlich zu „s“ verkürzt und mit dem vorhergehenden Wort verschmilzt. Interessant ist zudem, dass Wiesner ausschließlich Großbuchstaben verwendet.

Die fremden Wesen kommunizieren zwar intensiv, doch ihre Sprache besteht aus Piktogrammen, meist geometrischen Figuren, die an Hieroglyphenschrift erinnern, wohingegen die „Ameisensprache“ mit kleinen Strichen dargestellt ist. Bei den geometrischen Figuren der Aliens handelt es sich meist um Dreiecke, Kreise, Kringel, Ausrufe- und Fragezeichen und andere geometrische Figuren. Die einzigen Symbole, die wir als Zeichen direkt erkennen sind die Frage- und Ausrufezeichen, die relativ oft und mit der üblichen Bedeutung verwendet werden. Ameisen und Außerirdische verstehen sich untereinander problemlos.

Wiesner hat für die Entwicklung der „Geheimsprache“ der Außerirdischen sogar einen Linguisten zu Rate gezogen. Näheres dazu verrät die nachfolgend wiedergegebene Passage aus einem Interview mit Jennifer Sheffield, die sich ihrerseits als Linguistin zu erkennen gibt:

„[Sheffield:] I understand you consulted with a linguist to help derive the aliens' language. As a linguist myself, I've been fascinated with the system of symbols and keep trying to work out what different parts mean. Aside from the group photo, where I'm fairly certain I know exactly what the camera alien is saying and what the response is, I haven't been able to pull any of the rest of it apart. (Well, except that the square might mean "Ow," and Δ! is clearly a widely used, strong interjection of some kind.) Do you have a specific translation in mind for each element and utterance, or are they just meant to convey the general sense of what's going on?

[Wiesner:] Creating a fully translatable language is a tall order and not something I was aiming for. But, I did want repetition of forms/symbols, which is a significant part of any language. I created a group of about 30 symbols based on geometric forms.

You're right about the photo scene and the triangle. Also, I figured that the engineer – the one in the green robe (Think Scotty from Star Trek) – would speak a lot of technical jargon. His word

balloons have the most symbols. I doubled them up as in fractions. This method of increasing the number of characters was a nice visual solution that I got from Nathan Sanders, a linguist at Swarthmore.

The languages are visual signifiers. While they aren't literally readable, the gist of their meaning can be inferred from the context of the pictures. Body language, gesture, and facial expressions convey what's happening. It's this kind of visual storytelling that picture books excel at." (Sheffield / Wiesner 2013)

An anderer Stelle gibt Wiesner folgende Antwort auf die Frage, ob man die Sprache der Aliens dekodieren kann: "The triangle is a sort of all-purpose exclamation. Sometimes it appears alone and sometimes it has modifiers. [...]. Assuming someone recognizes the universal symbol for cheese — a circle with a triangular slice missing — they should be able to read the panel where the aliens and bugs are getting their picture taken." (Sutton / Wiesner 2013)

Zur Übersetzung

Die Übersetzerin Paula Hagemeier bleibt sehr nah am englischen Originaltext, der seiner Knappheit und sprachlichen Einfachheit wegen keine allzu großen Übersetzungsprobleme aufwirft.

Der einzige Satz des Besitzers, der nicht wortgetreu ins Deutsche übersetzt wird, ist „Hey, Mr. Wuffles – blast off!“. Statt der Grußformel „Hey“, heißt es in der deutschen Ausgabe „Hier“.

Die in der Originalausgabe verwendete englische Transkription des Miauens „MROWW!“ scheint etwas besser zu der Figur zu passen als das deutsche „MIIIAAUI“.

Auf den Namen des Katers kam Wiesner, da einer der Freunde seines Sohnes seine Katze so rief und er auf der Suche nach einem niedlich klingenden Namen war, der im Kontrast zum Verhalten des Katers steht. Anders als bei der Originalausgabe, steht auf dem Cover der deutschen Übersetzung kein Ausrufezeichen hinter dem Namen des Katers. „Mister Wuffles!“ ist eine Anrede an die Figur, die dessen Fehlverhalten aus der Sicht sämtlicher anderer Figuren zu sanktionieren scheint. *Herr Schnuffels* ist als Buchtitel konventioneller, denn es ist einfach der – niedlich wirkende – Name der Hauptfigur der Geschichte. Der deutsche Titel führt den Leser also noch ein wenig mehr aufs Glatteis als der englische.

Das Wort „Mr.“ wurde mit „Herr“ wortwörtlich übersetzt. „wuffle“ (plural wuffles) als Nomen bedeutet im Englischen „sanfter Schnupfen“ und wird als Synonym für „sniff or snort“ verwendet. Als Verb bedeutet „to wuffle“ demnach „schniefen“ und „schnauben“. Ein Zusammenhang zwischen der eigentlichen Bedeutung des Wortes und dem Verhalten des Katers besteht nicht. Mit dem Wort „wuffles“ wird im Englischen aber auch Verniedlichung und Schmusen assoziiert, ebenso wie dies im Deutschen mit dem Namen „Schnuffels“ der Fall ist. Versucht man aus dem Namen „Schnuffels“ Verben zu erschließen, so kommt man auf die Worte „schnuffeln“ bzw. „schnüffeln“.

Dies bedeutet u.a. „(meist von Tieren) in kurzen, hörbaren Zügen durch die Nase die Luft einziehen, um einen Geruch wahrzunehmen“ und in der Umgangssprache „[aus Neugier] etwas, was einem anderen gehört, heimlich, ohne dazu berechtigt zu sein, durchsuchen, um sich über ihn zu informieren [...] im Auftrag Ermittlungen durchführen, [heimlich] bestimmte Informationen beschaffen“ (Dudenredaktion o.J.).

Die umgangssprachliche Bedeutung trifft auf den Protagonisten des Bilderbuches in etwa zu. In der deutschen Ausgabe deuten die Dollarzeichen auf den Preisschildern, die auch jungen Lesern schnell auffallen werden, auf das Herkunftsland des Buches hin.

Ort des Geschehens, Wirklichkeitsmodell

Die Geschichte spielt in einem beinahe spießig eingerichteten Zimmer eines Hauses mit Holzdielen und Steinfassade in einem ländlichen Gebiet, womöglich einem Dorf (Herr Schnuffels, [29]), das auf wohlhabende Besitzer hindeutet. Die „altmodischen“ Blumentapeten, die schlichte Holzkommode, das eingerahmte Landschaftsbild und das Bild von der Porzellankanne an der Wand lassen auf einen älteren Besitzer – vermutlich eine ältere Dame – schließen. Bei genauerer Betrachtung entdeckt man Kleinigkeiten, die darauf hinweisen, dass sich das Haus in Amerika oder Kanada befindet - wie z.B. die Dollarzeichen an den nicht abgetrennten Preisschildern (Herr Schnuffels, [2]), die Dollarmünze unter der Heizung (Herr Schnuffels, [21]), das Lüftungsgitter an der Wand (Herr Schnuffels, [27]) und die mit

geometrischen Ornamenten versehene Heizungsverkleidung (Herr Schnuffels, [31]), die typisch für diese Länder ist. Es gibt keinerlei Hinweise auf die Zeit, in der die Geschichte spielt und auch sonst keine weiteren Hinweise, wie viele Menschen – außer dem Besitzer - tatsächlich in dem Haus leben. Persönliche Gegenstände des Bewohners finden sich nur unter der Heizung (Herr Schnuffels, [21]), sonst wirkt das Zimmer, bis auf die Spielzeuge des Katers, die frei umherliegen (Herr Schnuffels, [2]), ordentlich aufgeräumt und ein wenig steril.

Die Darstellungsart der Orte und Handlungsräume erscheint widersprüchlich, so als täte der Betrachter gut daran, dem Augenschein nicht allzu sehr zu trauen. Zum Beispiel verwendet Wiesner für den Wohnort der Ameisen, in dem die Außerirdischen Zuflucht finden, sehr dunkle Farben und teilweise erdige Töne. Lediglich das durch die Außerirdischen geworfene Licht erhellt an einigen Stellen den dunklen Raum. Durch die Farbwahl und die Wandbemalungen erinnert der Ort an eine dunkle, geheimnisvolle Höhle, aber auch gleichzeitig an eine kuschelige und geschützte „Versteckecke“. Die Farben des Zimmers, in dem Herr Schnuffels lebt, sind dagegen hell und einladend. Die Bedrohlichkeit dieses Raums (für die Außerirdischen) ist dem Auge des Betrachters verborgen.

Das winzige Raumschiff der Außerirdischen, das in dem Zimmer landet und in dem sie sich anfangs befinden, erinnert an eine fliegende Untertasse aus Metall. Der Innenraum ist verschwenderisch mit Space-Shuttle-Attributen, wie leuchtenden Schaltern, Anzeigen und Monitoren ausgestattet, so wie die Darstellung der grünen Männchen sich an populären Alien-Vorstellungen orientiert

Hierzu merkt Wiesner in einem Interview folgendes an: “I like the idea that they’ve been visiting Earth. One thing is for sure, though: when they do reveal themselves, they’d better be in saucer-shaped ships. Whether the saucer is an efficient shape for space travel is irrelevant. They’ve been monitoring our media for years, and they know perfectly well what our expectations are. It will be an unbearable letdown if they show up in a tube or a cone or a sphere. We want saucers.” (Sutton / Wiesner 2013).

Das Wirklichkeitsmodell des Buches umfasst bis zum Eintreffen der Außerirdischen eine realfiktive und mit deren Erscheinung auch eine fantastische Ebene.

Adressatenentwurf, Gattungskontexte und Intertextualität

Das 2014 in Deutschland erschienene und 2015 mit dem deutschen Jugendliteraturpreis ausgezeichnete Bilderbuch *Herr Schnuffels* vom US-amerikanischen Schriftsteller David Wiesner erzählt im intertextuellen Spiel mit Kunstgeschichte und Erzähltraditionen eine spannende Verfolgungsjagd mit einem Kater als Hauptfigur und hinterlässt beim Betrachter einen bleibenden Eindruck (vgl. Hoffmann 2017).

Das Buch hat einen komplexen textimmanenten Adressatenentwurf, der auch erwachsene Leser/Betrachter einschließt. Herr Schnuffels ist nicht – wie man anfangs durch den Titel vermutet – eine gemütliche Haustiergeschichte, sondern Sciencefiction in Bilderbuchform. Wiesner schafft es, mit dieser überraschenden Geschichte, die im Gegensatz zu der konventionellen Gestaltung des Buchcovers steht, die Erwartungshaltung des Adressaten zu durchbrechen.

Erwachsene Betrachter entdecken vielleicht Bezüge zum „Star-Trek“-Serienkosmos oder zu den non-verbalen Sprachzeichen der Comic-Tradition. Einen der Vorläufer für seine Hieroglyphenschrift nannte David Wiesner in einem Interview: es ist der Vogel „Woodstock“ aus den „Peanuts“ von Charles M. Schulz. Später demonstriert Wiesner die Ähnlichkeit, die ihm erst nachträglich bewusst wurde, in seinem Blog (Wiesner o.J.d).

Zudem ist der intertextuelle Horizont dieses Bilderbuches von den zahlreichen humoristisch negativierten Katzenfiguren in Animationsfilm, Comic und Cartoon zwischen Disneys Kater Luzifer aus *Cinderella* (1950) und Jim Davis' Kater Garfield (1978f.) bevölkert, zu denen sich Gulliver, Alice und andere Figuren aus fantastischen Erzählungen gesellen, deren Abenteuer um das Motiv grotesk verzerrter Größenverhältnisse kreisen.

Das Buch umfasst bis zum Eintreffen von Außerirdischen eine realfiktive Ebene und mit deren Erscheinen auch eine fantastische Ebene. David Wiesner verwendet virtuos Elemente des Comics und aus zahlreichen

anderen Gattungskontexten und macht von all dem auf so originelle Art Gebrauch, dass es schwerfällt es einer Gattung zuzuordnen. Der intertextuelle Horizont ist im Prinzip auch kindlichen Betrachtern zugänglich, ebenso, wie Humor und Spannung auch Erwachsene erreichen können, so dass das vielschichtige Werk großen und kleinen, belesenen und weniger belesenen Rezipienten eine Vielzahl von Gratifikationen und viel Raum für Entdeckungen bei der wiederholten Betrachtung bietet.

Für dieses Projekt wurde ein eigenes Kompetenzmodell entwickelt. Hinweise dazu und zu den literaturdidaktischen Konzeptionen, die bei der Entwicklung der Unterrichtsvorschläge herangezogen wurden, finden Sie unter: https://www.ewi-psy.fu-berlin.de/einrichtungen/arbeitsbereiche/grundschulpaed-deutsch/unterrichtsmodelle/pdf-downloads/Fachdidaktische_Grundlagen.pdf

Wirkungs- und Anforderungspotential des Romans

Das Bilderbuch hat eine spannende Handlung: auch als Erwachsener, möchte man es nicht zur Seite legen, bis man nicht herausgefunden hat, wie das kuriose Abenteuer endet. Kindliche Betrachter fühlen sich vielleicht in ein aufregendes Versteck- oder Fangspiel hineingezogen. Dass ein unscheinbarer, winziger Ort, den jeder Leser aus seinem eigenen Zimmer kennt, so viele überraschende Bewohner und Gegenstände beherbergt, regt vielleicht entsprechende Fantasien über die geheime Welt hinter den Heizkörpern des eigenen Zuhauses an, wenn sich dort schon keine Wandbemalung sehen lässt, könnte man zumindest eine Ameisenkolonie vorfinden.

Faszinierend ist zudem, wie das Bilderbuch beinahe ohne Wörter auskommt. Comictypische Sprechblasen sind kaum mit Wörtern in unserer Schrift bestückt, sondern mit hieroglyphenähnlichen Zeichen, die nur erahnen lassen, was tatsächlich gesprochen wird. Auf diese Weise werden alle Betrachter in die Situation von Schulanfängern versetzt, die der Schrift ihre Geheimnisse entlocken müssen.

Für die Originalausgabe gibt es unterschiedliche Altersangaben von drei bis acht Jahren. In Deutschland wird es ab einem Alter von 5 Jahren empfohlen.

Obwohl das Bilderbuch einen niedrigen Textanteil hat, werden sich Kinder, die der Schriftsprache noch gar nicht begegnet sind, vermutlich ein wenig schwer damit tun.

Vor dem Beginn des Schriftspracherwerbs fehlen wichtige Voraussetzungen zum „Lesen“ der Bilder und zum Verstehen der Funktion der Hieroglyphenschrift. Das Buch macht auf verschiedene Weise erfahrbar, wie Zeichen und Bilder als Kommunikationsmittel genutzt werden können und ermöglicht so elementare Zugänge zur Bild- und Schriftkultur.

Kleine relevante Details zu entdecken und daraus einen Zusammenhang zum Inhalt zu erschließen gehören zu den wichtigen Anforderungen, die man zum Verständnis dieses Buches benötigt. Das Spannende hierbei ist, dass je öfter man das Buch betrachtet, umso mehr winziger Einzelheiten entdeckt.

Um die Handlung im Ganzen verständlich zu machen, bedarf es genügend Raum für das Betrachten der Bilder, den Austausch von Eindrücken und Vermutungen und gelegentlich vielleicht einer Erklärung durch einen Erwachsenen. Das Buch ist in der gesamten Grundschulzeit eine reizvolle Lektüre, als Klassenlektüre in der ersten Jahrgangsstufe könnte es zu schwierig sein. Die nachfolgenden Unterrichtsvorschläge sind für die 2. bis 3. Jahrgangsstufe bestimmt und können größtenteils auch in inklusiven Lerngruppen durchgeführt werden.

Vorschläge zur Realisierung

Die hier folgenden Realisierungsvorschläge verstehen sich als Anregung und erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie konzentrieren sich auf die folgenden Aspekte:

- A. Themen und Motive
- B. Erzählweise
- C. (Geheim-)Schriften

Eine feste Reihenfolge ist nicht vorgesehen. Auch die Unterrichtsvorschläge und Materialien innerhalb der Bausteine können selektiv eingesetzt werden und sind nicht an eine feste Abfolge gebunden. Jeder einzelne Unterrichtsvorschlag wurde einem oder mehreren Kompetenzbereichen zugeordnet und mit einem didaktischen Kommentar sowie einer Empfehlung zu Möglichkeiten der Verortung im Rahmen der gesamten Unterrichtseinheit versehen.

Die Textmenge in diesem Bilderbuch ist sehr überschaubar. Dass die SuS den wenigen Text bereits selbst lesen können, wird im überwiegenden Teil der Unterrichtsvorschläge vorausgesetzt. Ein Teil der Unterrichtsvorschläge eignet sich für inklusive Lerngruppen. Sie sind entsprechend gekennzeichnet.

Damit die SuS mit dem Buch arbeiten können, sollten mehrere Exemplare in der Klassenbibliothek vorhanden sein.

Im Anhang befindet sich ein Verzeichnis der Aufgaben und Materialien, das einen guten Überblick bietet. Einige der Aufgaben können auch lektürebegleitend eingesetzt werden. Darum ist im Verzeichnis ebenfalls vermerkt, welche Kapitel die SuS schon gelesen haben sollten, bevor sie die eine oder andere Aufgabe angehen.

A. Themen und Motive

A 1 Wie sehen Außerirdische aus?

Kompetenzbereiche: Wahrnehmen und Analysieren, Verstehen und Reflektieren, Sich Mitteilen und Austauschen, Sich Ausdrücken und Gestalten

Zeitbedarf: 90min

Jahrgangsstufenempfehlung: 2. – 3. Schuljahr (auch im inklusiven Setting möglich)

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: vor der Betrachtung des Bilderbuches

Didaktischer Kommentar: Dieser Vorschlag dient zur Förderung des Imaginationsvermögens im Hinblick auf die Science-Fiction-Motivik. Der auditive Einstieg soll die SuS dazu anregen, ihre Vorstellungen von Außerirdischen zu artikulieren, zunächst verbal, dann zeichnerisch. Abhängig von den medialen Vorerfahrungen der SuS und ihren zeichnerischen Möglichkeiten werden die Arbeiten der SuS ganz unterschiedlich ausfallen. SuS, die Anregungen benötigen, können sich anhand der angebotenen schwarz-weiß-Zeichnungen Ideen holen.

Beschreibung des Verlaufs: Die SuS versammeln sich im Sitzkreis. Ausgelöst durch einen akustischen Impuls (*Classic Alien sound effects*, s.u.) entspinnt sich ein Gespräch über UFOs, Raumschiffe und Außerirdische.

Mögliche Fragen:

- Wie könnten Aliens aussehen? Wieso?
- Glaubt ihr, sie sind dem Menschen ähnlich?
- Wie könnten Aliens sich bewegen?

Nach der Gesprächsrunde soll jedes Kind auf einer DIN-A3 Seite mit Buntstiften, Filzstiften oder Wachsmalstiften ein Bild von einem Außerirdischen, so wie es sich ihn vorstellt, malen. Gegebenenfalls kann die Lehrperson einzelnen SuS als Anregung die beigefügten Zeichnungen vorlegen. Zum Abschluss stellen die SuS in einem Museumsrundgang ihre Bilder vor und erzählen ihre individuellen Geschichten dazu. Anschließend können die Bilder während des Behandlungszeitraumes des Bilderbuches in der Klasse aufgehängt werden.

Material: *Classic Alien sound effects*. YouTube:
<https://www.youtube.com/watch?v=qHK4YjgDV9s>,

Din-A3-Bögen in Klassenstärke, Buntstifte, Filzstifte, Wachsmalstifte, Strichzeichnungen in schwarz-weiß (Arbeitsblatt Aliens)

Aliens

Wenn du noch keine eigenen Ideen für dein Alien hast, können dir diese Bilder helfen.

Denk dran: Ein Alien kann auch ganz anders aussehen!

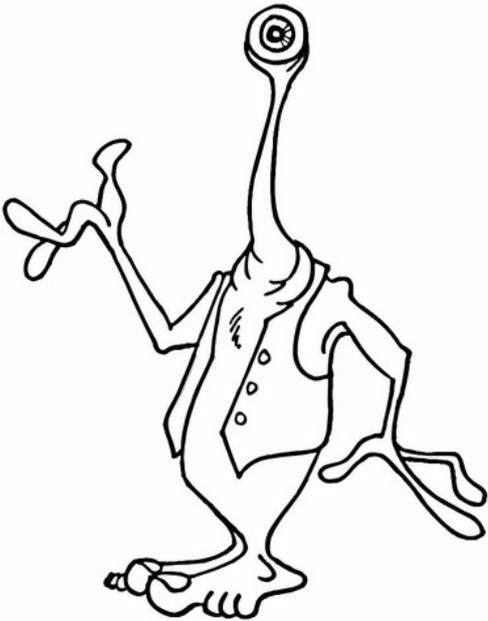


Abb. 3: Alien © Supercoloring o.J.a

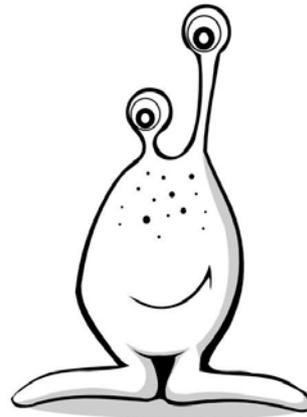


Abb. 4: Malvorlage Alien © Schulbilder o.J.



Abb. 5: Peace to earth © Supercoloring o.J.b

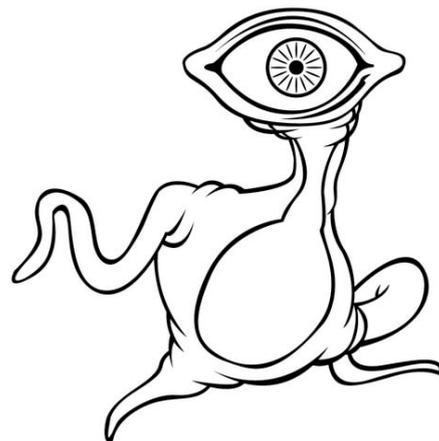


Abb. 6: Alien Cyclop © Supercoloring o.J.c

Kompetenzbereiche: Wahrnehmen und Analysieren, Verstehen und Reflektieren, Sich Mitteilen und Austauschen, Sich Ausdrücken und Gestalten

Zeitbedarf: 90min

Jahrgangsstufenempfehlung: 2. – 3. Schuljahr (auch im inklusiven Setting möglich)

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: Vor der Begegnung mit dem Bilderbuch

Didaktischer Kommentar: Geschenke sind ein wichtiges Motiv in *Herr Schnuffels*. Der folgende Unterrichtsvorschlag dient dazu, die SuS für dieses Motiv zu sensibilisieren. Er zielt darauf ab, die Imaginationsfähigkeit, die Perspektivenübernahme und das Empathievermögen der SuS zu fördern.

Beschreibung des Verlaufs: Der Vorschlag besteht aus einem Einstieg und drei möglichen Anschlussaufgaben.

Einstieg: Die Kinder sitzen im Sitzkreis. Die Lehrperson verteilt in der Mitte in Geschenkpapier verpackte Päckchen. Um die Imagination der Kinder anzuregen, sollten die Päckchen unterschiedlich groß sein und verschiedene Formen haben. Anschließend kommt die Klasse über das Schenken ins Gespräch.

Mögliche Leitfragen:

- Welche Geschenke wünscht ihr euch?
- Über welches Geschenk würdet ihr euch freuen? Und warum?
- Über welches Geschenk würdet ihr euch ärgern? Und warum?
- Über welche Geschenke freuen sich andere, über die ihr euch nicht freut? Und warum?
- Über welche Geschenke freut ihr euch, über die sich andere nicht freuen? Und warum?
- Was verschenkt ihr gerne? Und warum?
- Zu welchen Anlässen gibt es bei euch Geschenke?
- Warum schenken wir uns etwas?
- Müssen Geschenke etwas kosten, damit sie anderen eine Freude machen?

Anchlussaufgaben: Die Anschlussaufgaben dienen dazu das Unterrichtsgespräch zu vertiefen. Die SuS können sich entweder frei eine der drei Möglichkeiten wählen oder die gesamte Klasse bearbeitet die gleiche(n) Anschlussaufgabe(n). Zum Abschluss bekommen die SuS die Möglichkeit ihre Ergebnisse vorzustellen.

Variante 1: Die SuS bekommen den Auftrag ein Bild zu den Themen Wunschgeschenke / Antiwunschgeschenke / Schenksituation zu malen oder zu zeichnen. Alternativ können sie auch einen Comic mit Sprechblasen zeichnen.

Variante 2: Die SuS bekommen den Auftrag, einen kurzen Text zum Thema „schenken“ zu verfassen. Dies könnte bspw. eine Wunschliste oder eine Antiwunschliste sein oder die SuS beschreiben ihr absolutes Wunschgeschenk / Antiwunschgeschenk.

Variante 3: Die SuS erarbeiten in Kleingruppen Rollenspiele zum Thema „schenken“.

Material: Geschenkpäckchen, Papier, Stifte, Requisiten für die Rollenspiele

Kompetenzbereiche: Wahrnehmen und Analysieren, Verstehen und Reflektieren, Sich Mitteilen und Austauschen, Sich Ausdrücken und Gestalten

Zeitbedarf: 90min (Variante 3: 135min-180min)

Jahrgangsstufenempfehlung: 2. – 3. Schuljahr (auch im inklusiven Setting möglich)

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: Nach Betrachtung des Bilderbuches

Didaktischer Kommentar: In Herr Schnuffels leben die Insekten hinter der Heizung in einer verborgenen Welt. Der folgende Unterrichtsvorschlag soll die SuS dazu anregen, das Motiv der verborgenen Welten zu variieren. Der Unterrichtsvorschlag soll das Imaginationsvermögen der SuS fördern und ihre Wahrnehmung auf das Motiv der verborgenen Welten richten.

Beschreibung des Verlaufs: Der Vorschlag besteht aus einem Einstieg und drei möglichen Anschlussaufgaben.

Einstieg: Die Lehrperson geht mit der Klasse nach draußen. Dort bekommen die SuS die Möglichkeit, die Umgebung zu erkunden. Dabei sollen sie unscheinbare Orte genauer betrachten zum Beispiel Steine umdrehen oder einen Teich mit einem „Fernglas in die Tiefe“ (Bauanleitung s.u.) betrachten. Es geht dabei nicht darum, den SuS Wissen zur Natur zu vermitteln, sondern ihnen dabei zu helfen, sich Gedanken zu machen, wie eine verborgene Welt aussehen könnte und ihre Imaginationsfähigkeit anzuregen.

Anschlussaufgaben: Variante 1 und Variante 2 können in Einzelarbeit, Partnerarbeit oder Gruppenarbeit durchgeführt werden. Es kann den Kindern freigestellt werden, welchen Vorschlag sie bearbeiten möchten. Variante 3 ist als Klassenprojekt gedacht. Da die Organisation des Klassenprojekts Zeit in Anspruch nimmt, sollte diese zusätzlich eingeplant werden. Die Tabelle mit den möglichen Fragen kann für alle drei Varianten genutzt werden. Die verschiedenen Fragen können in Form von Kärtchen ausgelegt werden und den SuS im Bedarfsfall Anregungen geben. Zum Abschluss bekommen die SuS die Möglichkeit ihre Ergebnisse vorzustellen.

Variante 1: Die SuS zeichnen eine verborgene Welt. Diese kann durch eine Karte symbolisiert werden, einen Plan enthalten oder bspw. einen Raum darstellen.

Variante 2: Die SuS verfassen Texte zum Thema „Verborgene Welten“. Mögliche Textsorten könnten ein Reisebericht, ein Lexikonartikel oder ein Brief oder eine Postkarte (die noch bemalt wird) an eine/n Freund/in sein, in dem von einem Aufenthalt in der verborgenen Welt berichtet wird.

Variante 3: Die Klasse erstellt gemeinsam einen Reiseführer zu einer verborgenen Welt. Dazu wird besprochen, wie diese Welt grob aussehen könnte und worüber die SuS berichten wollen. Danach werden die Themen verteilt und in Einzelarbeit, Partnerarbeit oder Kleingruppen erarbeitet. Dabei können die SuS kurze Texte verfassen und diese durch Zeichnungen, Bilder und Fotos ergänzen. Zum Abschluss werden die Arbeiten präsentiert. Falls möglich, können die Ergebnisse der SuS vervielfältigt werden und jedes Kind erhält seinen eigenen Reiseführer als Erinnerung.

Material: Papier, Stifte, Liste mit Fragen als Anregung

Bauanleitung für ein „Fernglas in die Tiefe“: Bundesamt für Naturschutz (o.J.): Die Naturdetektive – Projektideen für Kinder im Vor- und Grundschulalter – Handreichung für Erziehende und Gruppenleiter. Webseite Bundesamt für Naturschutz:

http://www.naturdetektive.de/fileadmin/NATDET/documents/Kapitel_1-10/15884-16560-1-kapitel6_wasser_handreichung_naturdetektive.pdf [Zugriff 13. Juni 2018]

Wie sieht die verborgene Welt aus?

Wie kommt man zu der verborgenen Welt?	Wer lebt in der verborgenen Welt?
Gibt es in der verborgenen Welt Menschen? Leben sie in Familien zusammen?	Gibt es in der verborgenen Welt Erwachsene? Wie verhalten sie sich? Was sind ihre Aufgaben?
Gibt es in der verborgenen Welt Kinder? Wie verhalten sie sich? Was dürfen sie?	Wie verständigen sich die Bewohner der verborgenen Welt miteinander? Wie reden sie miteinander?
Was machen die Bewohner in ihrer Freizeit?	Gibt es Berufe in der verborgenen Welt? Welche? Wer übt sie aus?
Gibt es in der verborgenen Welt Tiere? Können sie sprechen? Wie leben sie?	Gibt es in der verborgenen Welt Verkehrsmittel? Wie bewegen die Bewohner der verborgenen Welt sich fort?
Gibt es in der verborgenen Welt Fantasiewesen? Wie sehen diese aus? Wie verhalten sie sich?	Gibt es in der verborgenen Welt Smartphones, Computer, Fernseher?
Was essen die Bewohner der verborgenen Welt?	Gibt es in der verborgenen Welt Dörfer / Städte? Wie sehen die Landschaften in der verborgenen Welt aus?
Wo leben die Bewohner der verborgenen Welt? Wie sieht es dort aus?	Wie ist das Wetter in der verborgenen Welt? Ist es dort kalt oder warm?
Welche Sprachen sprechen die Bewohner der verborgenen Welt? Sprechen sie alle die gleiche Sprache?	Tragen die Bewohner der verborgenen Welt Kleidung? Wie sieht diese aus?

B. Erzählweise

B 1 Wie geht die Geschichte weiter?

Kompetenzbereiche: Teilhaben und Genießen, Wahrnehmen und Analysieren, Verstehen und Reflektieren, Sich Mitteilen und Austauschen, Sich Ausdrücken und Gestalten

Zeitbedarf: 90min-180min

Jahrgangsstufenempfehlung: 2.-3. Schuljahr (auch im inklusiven Setting möglich)

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: nach der Betrachtung des Bilderbuches

Didaktischer Kommentar: Das letzte Bild des Buches wirft viele Fragen auf und erweckt den Eindruck, dass die Geschichte noch längst nicht zu Ende ist. Die SuS werden durch genaue Bildbetrachtung und gegenseitigen Austausch auf die verschiedenen Details des Bildes und ihre Bedeutung aufmerksam. Dabei besteht die Gelegenheit, Eindrücke und Beobachtungen auszutauschen, Vermutungen zu äußern und Fragen zu stellen. Darüber hinaus sollen sie dazu angeregt werden aus dem Bild eine weiterführende Geschichte zu konstruieren und diese als Text aufzuschreiben oder als Comic darzustellen und auf diese Weise Erfahrungen mit dem grafischen Erzählen zu sammeln.

Beschreibung des Verlaufs: Die SuS versammeln sich im Halbkreis vor der Tafel. Die Lehrperson hängt eine Kopie der letzten Seite des Buches in Großformat an die Tafel, setzt einen stummen Impuls und wartet auf Äußerungen und Vermutungen der SuS, was sich auf dem Bild abspielen könnte. Die SuS diskutieren auch über den möglichen Fortgang der Geschichte und sammeln Ideen und Anregungen hierfür.

Mögliche Fragen:

- Was seht ihr?
- Was ist auffällig?
- Was glaubt ihr, weshalb die Ameisen die Gewänder der Aliens tragen?

Übergang:

- Was glaubt ihr, wie die Geschichte denn nun weitergehen könnte?

Anschließend dürfen die SuS selbst entscheiden, ob sie ihre Fortsetzung als Geschichte aufschreiben oder als Comic darstellen möchten. Für eine etwaige Comic-Fassung werden weitere Hilfen bereit gestellt:

- SuS bekommen einen Din-A3 Bogen
- bei der Lehrperson können sich die SuS vorgefertigte, rechteckige und zurechtgeschnittene Panels in unterschiedlichen Größen abholen, die zu bemalen und anschließend auf dem DIN-A3 Bogen zu bekleben sind
- Hilfreich wäre eine vorherige Skizze auf einem Schmierblatt
- SuS dürfen selbst entscheiden, ob sie einen ein- oder mehrzeiligen Strip gestalten möchten
- SuS dürfen selbst entscheiden, ob sie Bunt-, Filz- oder Wachsmalstifte verwenden
- Sprechblasen sind erlaubt und können mit Buchstaben oder frei erfundenen Zeichen und/oder Symbolen versehen werden

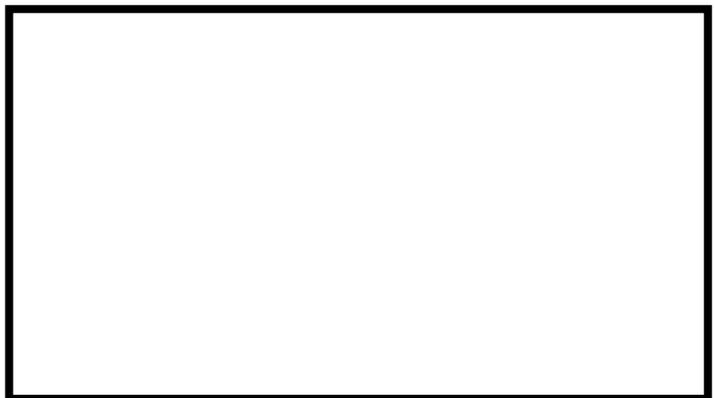
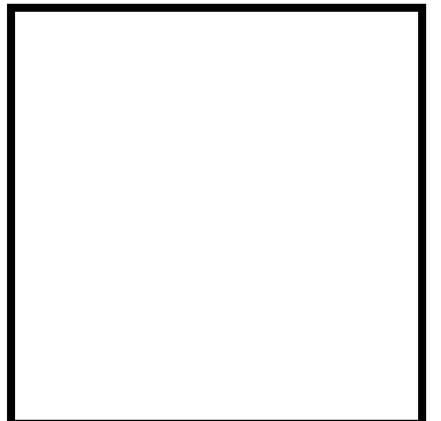
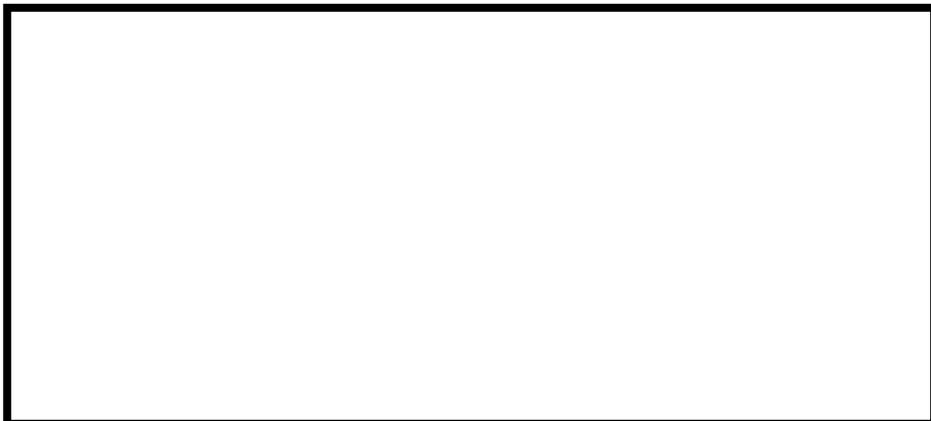
Die Lehrperson gibt Kindern, die nach einer gewissen Zeit keinerlei Ideen für den Anfang haben, Tippkarten mit Anregungen. Am Ende werden die Comics in einem Museumsrundgang präsentiert und die Geschichten vorgelesen..

Material: DIN-A3 Ausdruck der letzten Bilderbuchseite, AB: „Wie könnte die Geschichte weitergehen?“, Din-A3 Bögen in Klassenstärke, zugeschnittene Panels, Tippkarten, (Kleber, Schere, Stifte, ...)



Abb. 7: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [32]

Panels



Tippkarten

Tippkarte

Stell dir vor, die Aliens holen Verstärkung von anderen Wesen. Wie könnte die Geschichte weitergehen?

Tippkarte

Stell dir vor, Herr Schnuffels holt Verstärkung von einem weiteren Haustier. Wie könnte die Geschichte

Tippkarte

Was haben die Ameisen wohl mit den hinterlassenen Geräten, Gewändern und der Flagge der Aliens vor?

Tippkarte

Stell dir vor, die Ameisen und der Marienkäfer planen einen Ausbruch aus ihrem Versteck.

Kompetenzbereiche: Wahrnehmen und Analysieren, Verstehen und Reflektieren, Sich Mitteilen und Austauschen, Sich Ausdrücken und Gestalten

Zeitbedarf: 90min-135min

Jahrgangsstufenempfehlung: 2.-3. Schuljahr (auch im inklusiven Setting möglich)

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: nach der Betrachtung des Bilderbuches

Didaktischer Kommentar: Diese Unterrichtsidee zielt darauf ab, das Geschehen im Bilderbuch aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten, nämlich dem des Herrn Schnuffels. Indem sie seine Gedanken in Denkblasen schreiben oder zeichnen, reproduzieren die SuS nicht nur Teile der Handlung, sondern machen auch eine Erfahrung hinsichtlich der Erzählperspektive.

Beschreibung des Verlaufs: Die SuS versammeln sich im Halbkreis vor der Tafel. Die Lehrperson hängt eine Kopie der vorletzten Seite des Buches in Großformat an die Tafel, setzt einen stummen Impuls und wartet auf Äußerungen der SuS. Die SuS sollen das Bild beschreiben und überlegen, was den Kater in diesem Moment wohl durch den Kopf geht.

Im Anschluss schreiben oder malen die SuS Gedanken des Katers in Denkblasen oder sie verfassen einen Tagebucheintrag. Dafür wurde ein fünfseitiges Arbeitsmaterial zur Verfügung gestellt, das selbstverständlich auch selektiv genutzt werden kann. Als Hilfestellung können kleine Zettel mit entsprechenden Adjektiven bereitgestellt werden, wie z.B.: wütend, verärgert, verzweifelt, traurig, überrascht, neugierig, hungrig, glücklich, einsam, sauer, gelangweilt, müde. Zum Abschluss werden die SuS-Arbeiten präsentiert und besprochen. Bei der Besprechung sollen die gestalterischen Leistungen der SuS gewürdigt und ihre Interpretationen der Kater-Figur thematisiert werden.

Material: Ausdruck der letzten Seite in Großformat, Arbeitsblatt „Tagebucheintrag“, Arbeitsmaterial „Denkblasen“ (5 Seiten)

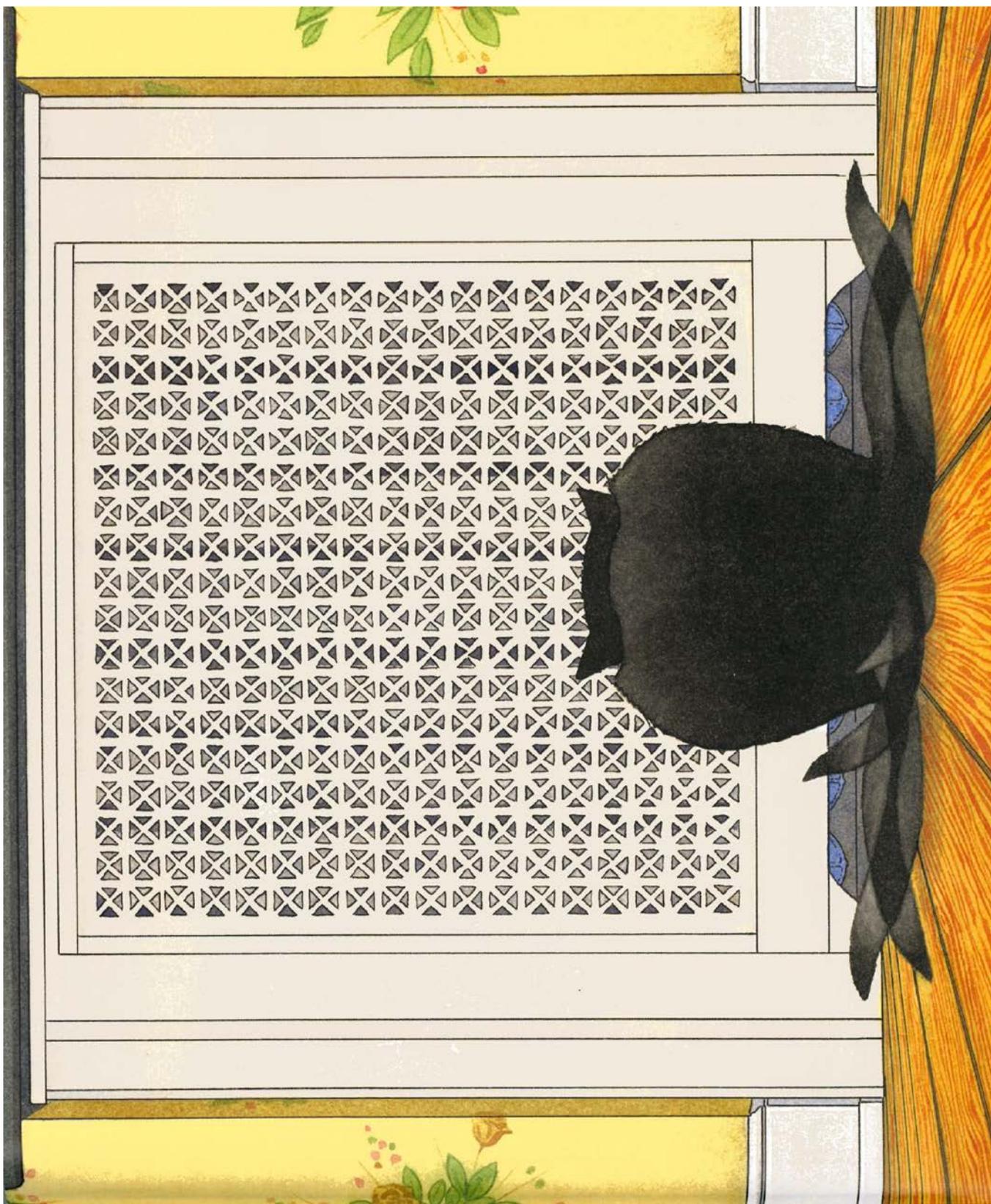


Abb. 8: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [31]

Was denkt Herr Schnuffels? (Seite 1)

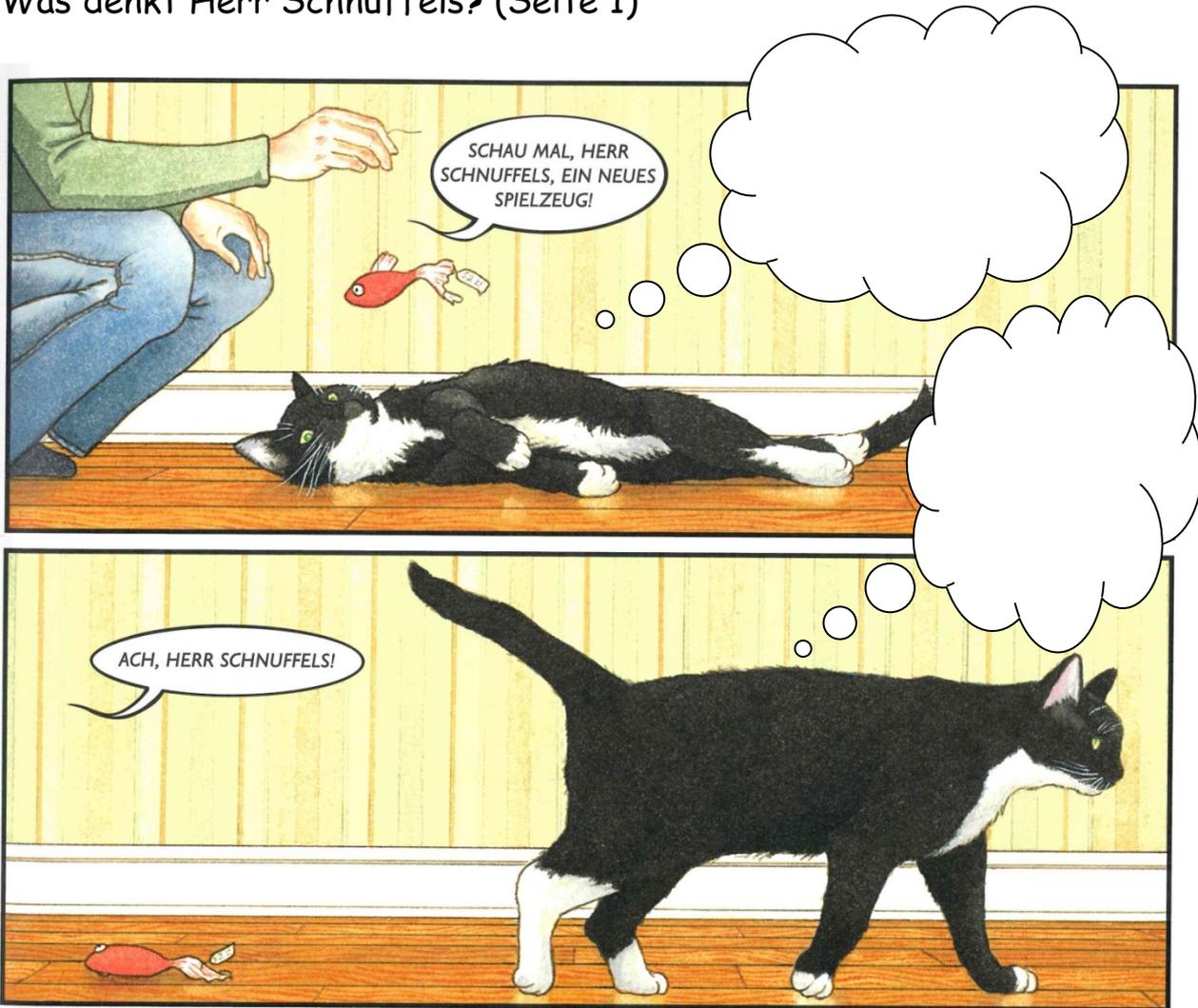


Abb. 10: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [1]
Abb. 11: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [1]

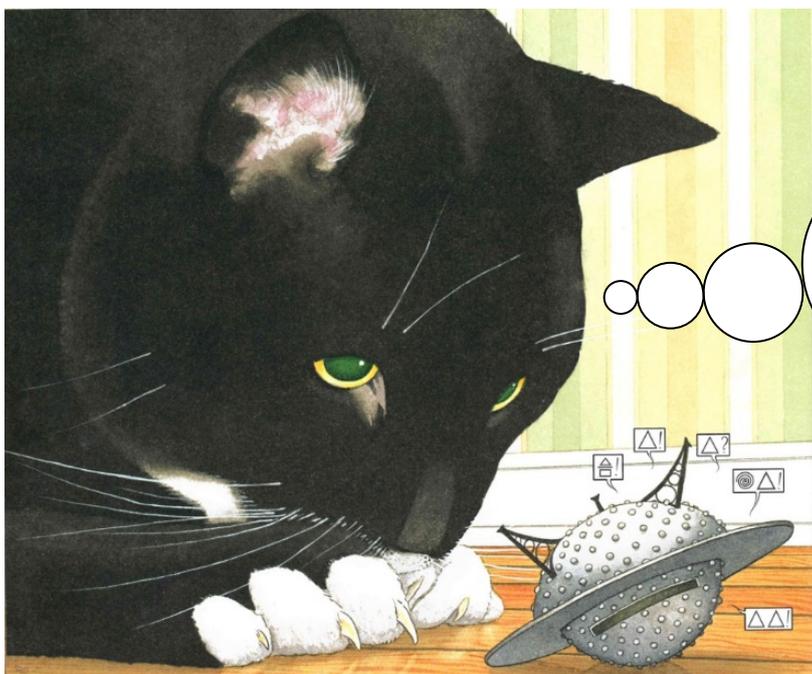


Abb. 12: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [8]

Was denkt Herr Schnuffels? (Seite 2)

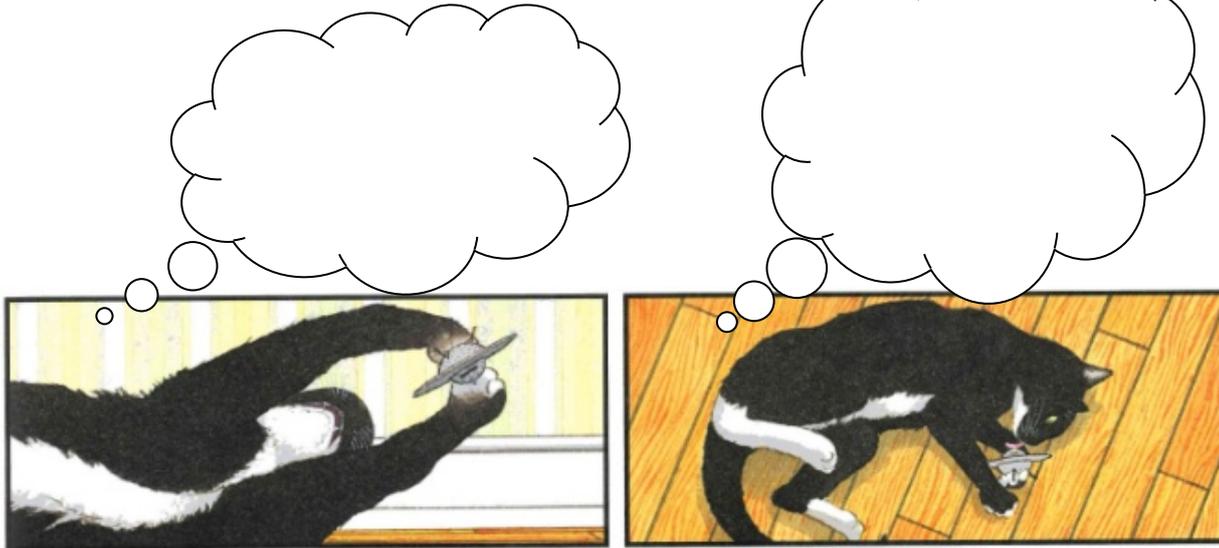


Abb. 13: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [9]
Abb. 14: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [9]

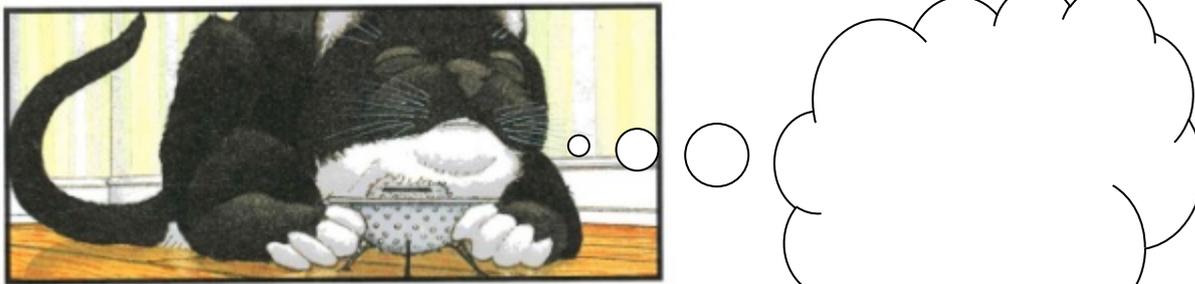


Abb. 15: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [9]

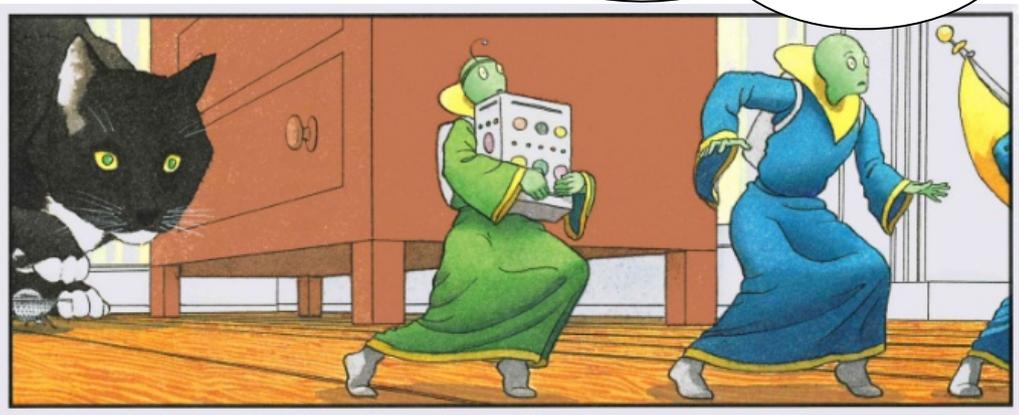


Abb. 16: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [12]

Was denkt Herr Schnuffels? (Seite 3)

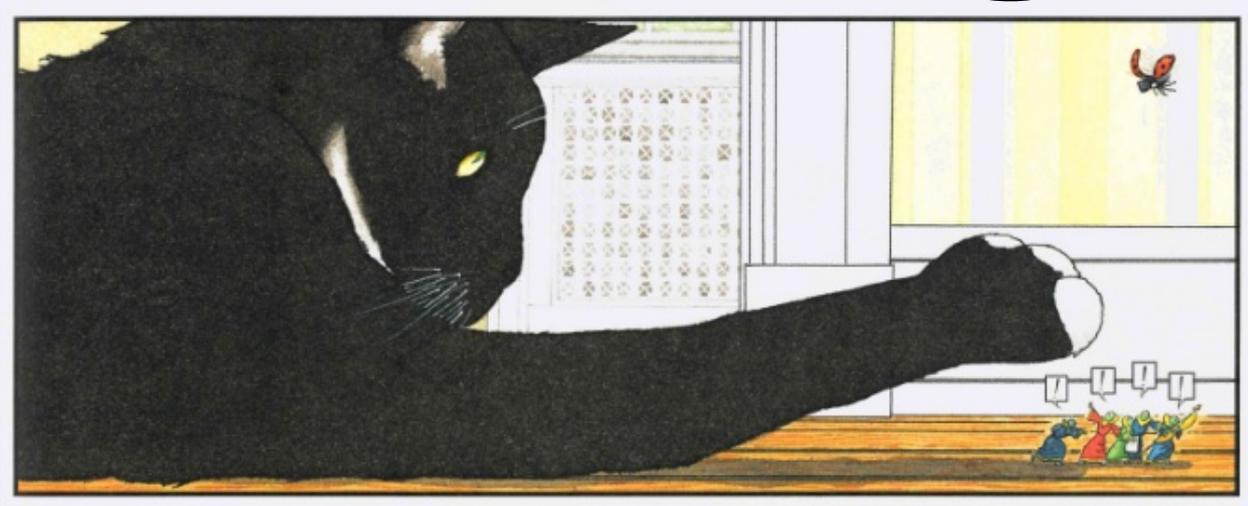
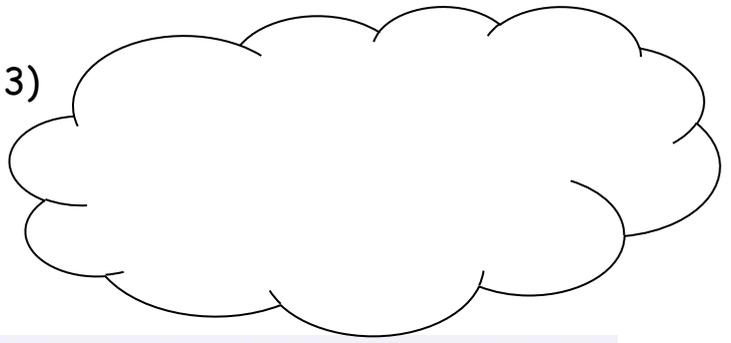


Abb. 17: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [13]

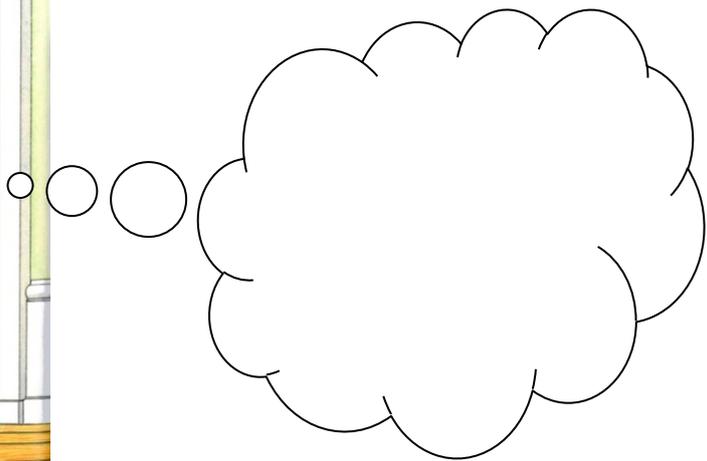


Abb. 18: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [14]

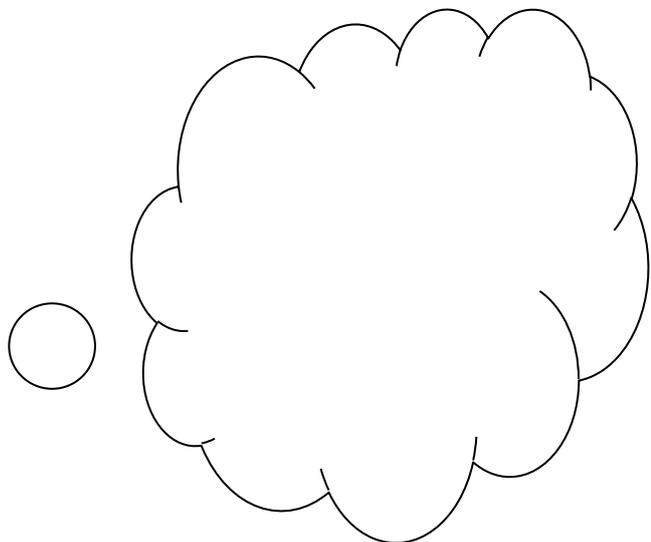
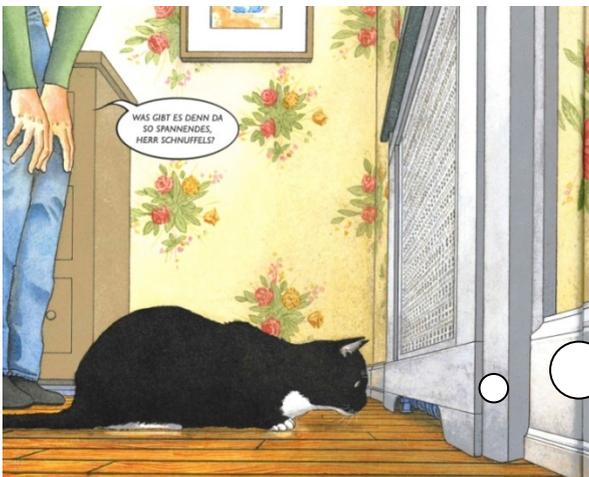


Abb. 19: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [20]

Was denkt Herr Schnuffels? (Seite 4)

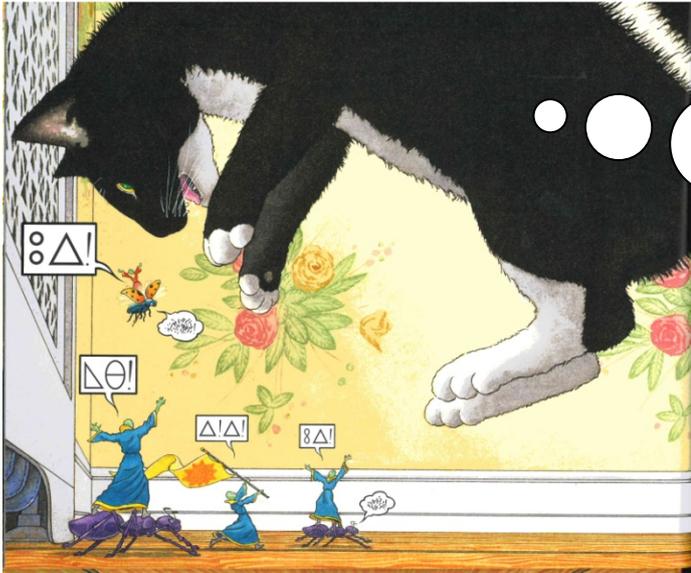


Abb. 20: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [24]

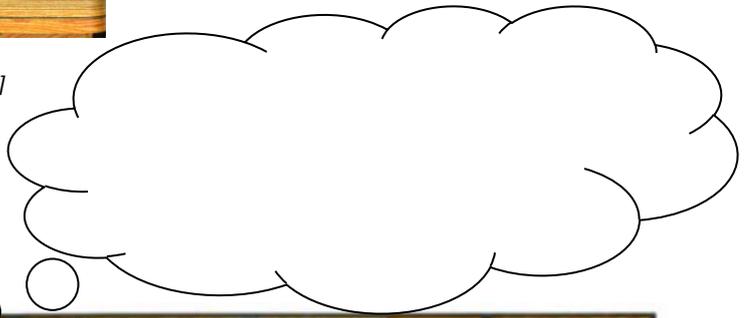
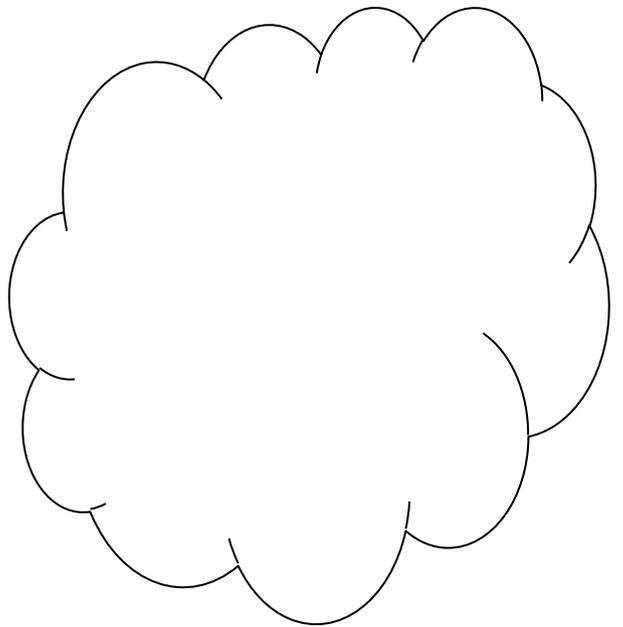


Abb. 21: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [25]

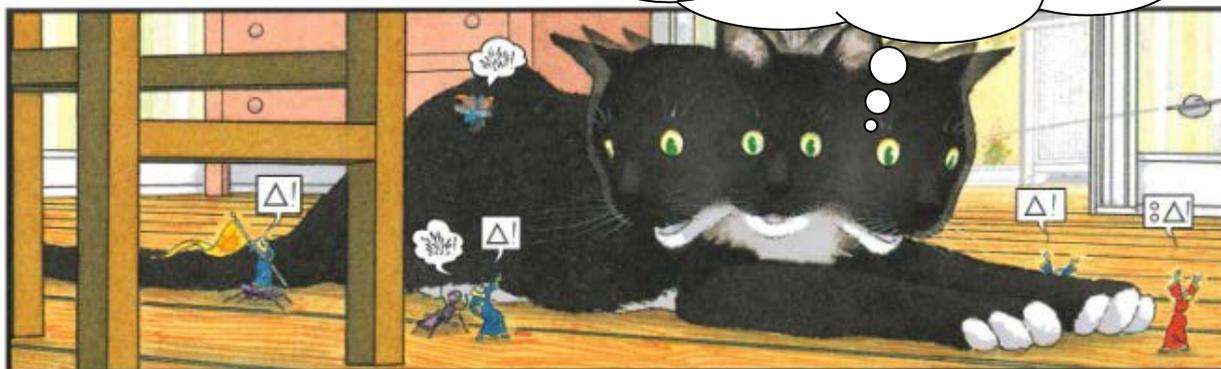
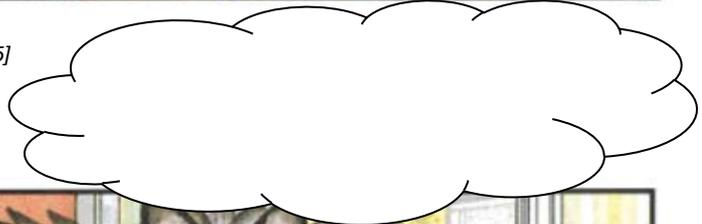


Abb. 22: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [25]

Was denkt Herr Schnuffels? (Seite 5)

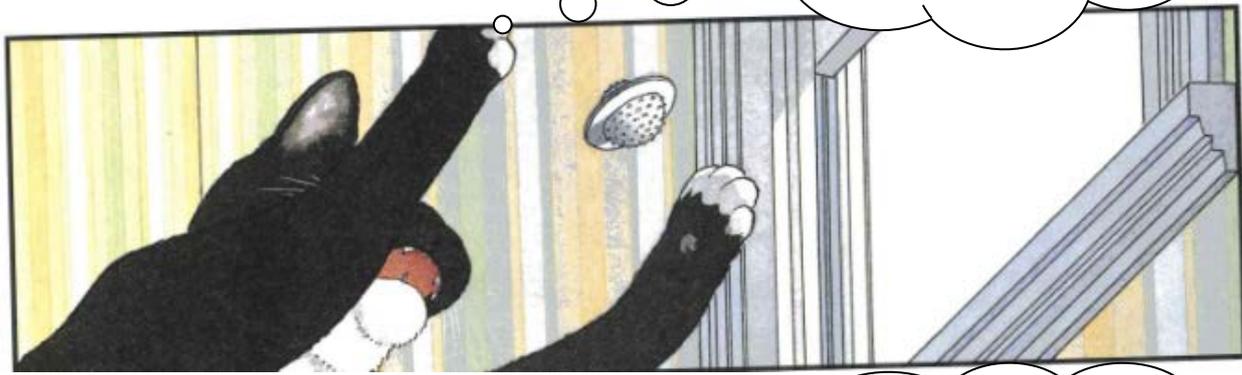


Abb. 23: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [29]



Abb. 24: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [29]

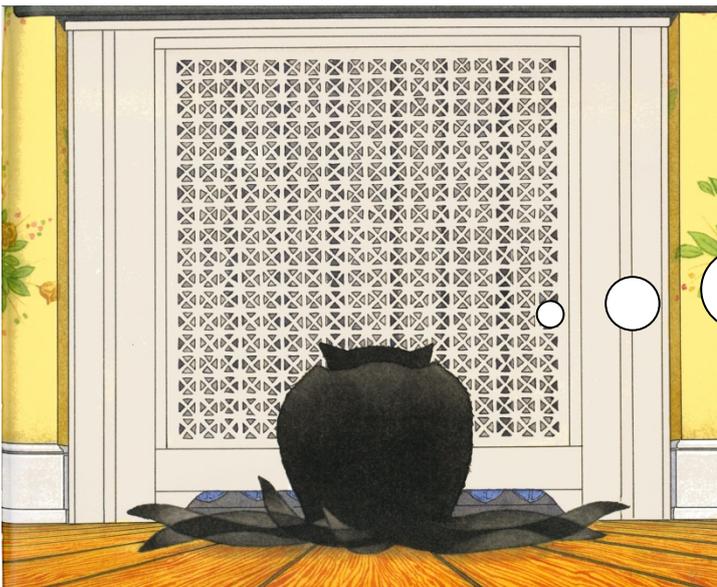
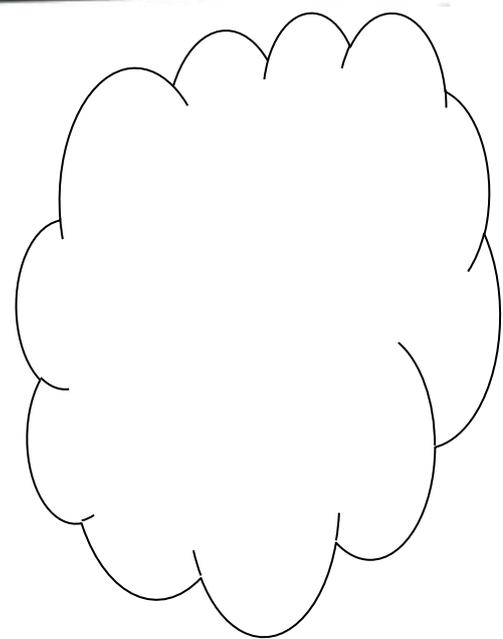
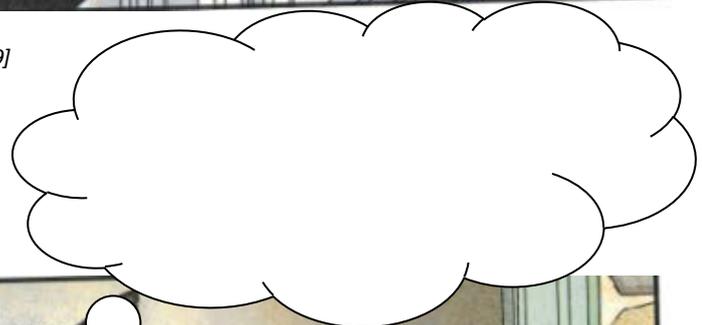
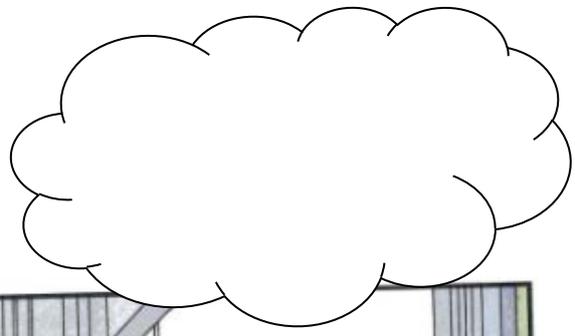


Abb. 25: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [31]



Kompetenzbereiche: Wahrnehmen und Analysieren, Sich Mitteilen und Austauschen, Sich Ausdrücken und Gestalten

Zeitbedarf: 45min

Jahrgangsstufenempfehlung: 2. Schuljahr (auch im inklusiven Setting möglich)

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: Vor dem Lesen der Lektüre

Didaktischer Kommentar: Die SuS betrachten das Cover des Bilderbuches und tauschen in einem Unterrichtsgespräch ihre Eindrücke und Beobachtungen aus, stellen Vermutungen zur Handlung an und äußern Fragen. Ziel ist die Sensibilisierung des Wahrnehmungsvermögens und der Imagination. Im Anschluss malen oder zeichnen sie ein Bild zum möglichen Inhalt des Buches. Bei der Würdigung der Schülerarbeiten sollen die Kinder auch sagen, wie sie auf ihre jeweiligen Ideen gekommen sind. Die Bilder können im Klassenzimmer aufgehängt und zu einem späteren Zeitpunkt der Einheit noch einmal in Augenschein genommen werden.

Mögliche Impulsfragen:

Wer ist Herr Schnuffels? Passt dieser Name zur Katze/ Ist es ein ungewöhnlicher Name für eine Katze? Wie haben die Kinder ihre Haustiere genannt? Wovon könnte das Buch handeln, wenn man das Cover sieht? Was passiert wohl in diesem Bilderbuch? Was denkt Herr Schnuffels wohl gerade? Wo schaut er hin? Was sagt seine Körpersprache? Was sagen die Objekte aus, die noch auf dem Buchcover zu sehen sind?

Beschreibung des Verlaufs: Die Kinder setzen sich in den Kinositz. Zur Präsentation des Buchcovers gibt es verschiedene Möglichkeiten. Entweder man verwendet das Buch selbst oder man scannt das Cover und projiziert es an die Wand. In einem ersten Durchgang können die SuS sich frei äußern, die Lehrkraft beschränkt sich auf Nachfragen (Wie meinst Du das? Kannst Du das noch genauer beschreiben?) oder gesprächsförderliche Interventionen (Was meinen die anderen dazu? Hat jemand noch etwas ähnliches/ anderes beobachtet?). In einem zweiten Durchgang werden die SuS aufgefordert, sich eine Geschichte anhand des Covers auszudenken. Anschließend bekommen die SuS die Möglichkeit ihre Ideen auf ein Blatt Papier zu malen. Abschließend werden die Ergebnisse nochmals in einer Gesprächsrunde aufgegriffen. Nachdem nun jedes Kind eine eigene Vorstellung der Handlung im Kopf hat, kann das Bilderbuch gelesen und betrachtet werden.

Material: Bilderbuch „Herr Schnuffels“, Beamer, Weiße Blätter, Stifte

C. (Geheim-)Schriften

C 1 Schreiben des geheimen Plans

Kompetenzbereiche: Wahrnehmen und Analysieren, Sich Mitteilen und Austauschen, Sich Ausdrücken und Gestalten

Zeitbedarf: 45min-90min

Jahrgangsstufenempfehlung: 2.-3. Schuljahr

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: die SuS haben das Bilderbuch bis zur Seite 21/22 betrachtet

Didaktischer Kommentar: Auf den Seiten 21 und 22 sieht man, wie die Aliens gemeinsam mit den Ameisen die kleinen Gegenstände inspizieren und passende Scheiben für ihr Schaltelement abtrennen. Auf der Seite 23 befindet sich eine Darstellung des geheimen Plans der Aliens. Diese sollen die Kinder entschlüsseln und dann in der Zeichensprache der Aliens aufschreiben.

Beschreibung des Verlaufs: Als Einstieg wird das Bild verwendet, welches zeigt, dass die Aliens es gemeinsam mit den Insekten geschafft haben, das kaputte Schaltelement zu reparieren.



Abb. 26: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [23]

Die Lehrperson soll nun mit den Schülerinnen und Schülern einen Sitzkreis bilden, damit über das Bild diskutiert werden kann. Es soll herausgefunden werden, dass zwar das Schaltelement repariert wurde, aber die Freude darüber nur von kurzer Dauer sein kann, weil sie noch einen geheimen Plan schmieden müssen, um den Kater Herr Schnuffels zu überlisten. Nachdem diese Erkenntnis gewonnen wurde, wird nun das folgende Bild gezeigt.

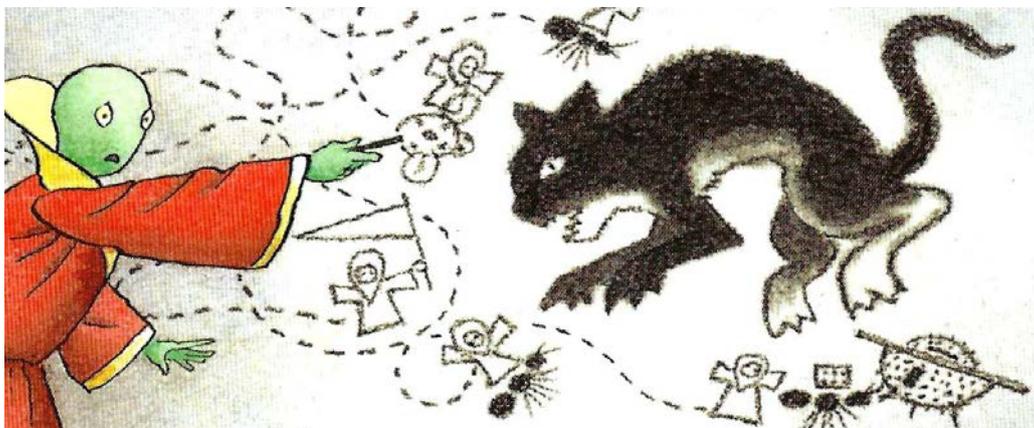


Abb. 27: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [23]

Dieses Bild legt den geheimen Plan für die Leser offen. Zunächst sollen die SuS sich äußern, was sie genau sehen sowie Vermutungen zum Ablauf des Plans äußern. Nachdem das mündliche Gespräch stattgefunden hat, sollen die Schülerinnen und Schüler nun selbstständig den geschmiedeten Plan aufschreiben. Im Anschluss sollen die Schüler und Schülerinnen noch die Möglichkeit bekommen, ihre

Texte vorzulesen. Nach dieser Unterrichtseinheit sollte die Neugier der Kinder gestillt werden und die nächsten Seiten gemeinsam im Kinositz betrachtet werden. Damit alle Beteiligten in der Klasse die vielen kleinen Details sehen können, ist es von Vorteil, die Bilder zu Scannen und mithilfe des Beamer an die Wand zu projizieren.

Material: Bilderbuch „Herr Schnuffels“, die zwei Bilder aus dem Bilderbuch (siehe oben), Arbeitsblätter oder Deutschheft, Stifte, alternativ zum Bilderbuch Laptop mit den gescannten Bildern und Beamer

C 2 Die Geheimsprache der Außerirdischen

Kompetenzbereiche: Wahrnehmen und Analysieren, sich Mitteilen und Austauschen, sich Ausdrücken und Gestalten

Zeitbedarf: 45 Minuten

Jahrgangsstufenempfehlung: 2.-3. Schuljahr

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: Nach der Lektüre

Didaktischer Kommentar: In vorangegangenen Gesprächen über das Bilderbuch sollten bereits erste Diskussionen zu der Schrift der Außerirdischen stattgefunden haben. In diesem Realisierungsbaustein soll es darum gehen, die unterschiedlichen geometrischen Symbole zu erkennen, eventuell zu benennen und später (C3) eine eigene Geheimsprache innerhalb der Klasse zu entwickeln.

Beschreibung des Verlaufs: Nachdem das Bilderbuch komplett betrachtet wurde, soll die Geheimschrift der Außerirdischen nochmals genauer in den Blick genommen werden. Hierzu gibt die Lehrperson folgenden stummen Impuls.

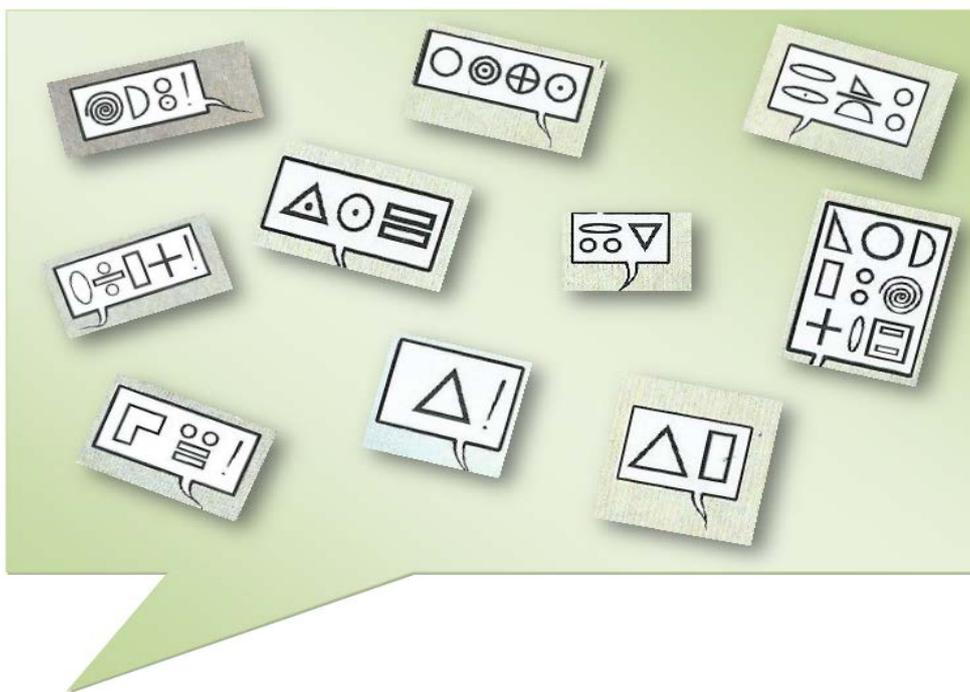


Abb. 28: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [19], [21], [23]

Die SuS haben Gelegenheit sich in einem offenen Unterrichtsgespräch über Ihre Wahrnehmung der Zeichen auszutauschen. Danach erhalten die SuS die Aufgabe, in Gruppen- oder Partnerarbeit herauszufinden, wie viele Symbole der Autor für die Sprache der Außerirdischen verwendet hat. Es müssen also genügend Exemplare des Bilderbuches zur Verfügung stehen. Es bietet sich an, dass die Lehrperson quadratische Notizzettel zur Verfügung stellt, da es so später leichter fällt, die einzelnen gefundenen Symbole an der Tafel zu sammeln. Nach der Arbeitsphase werden dann alle gefundenen Symbole gesammelt, sodass am Ende dieser Einheit alle Symbole an der Tafel abgebildet sind. David Wiesner hat sie seiner Homepage zusammengestellt.

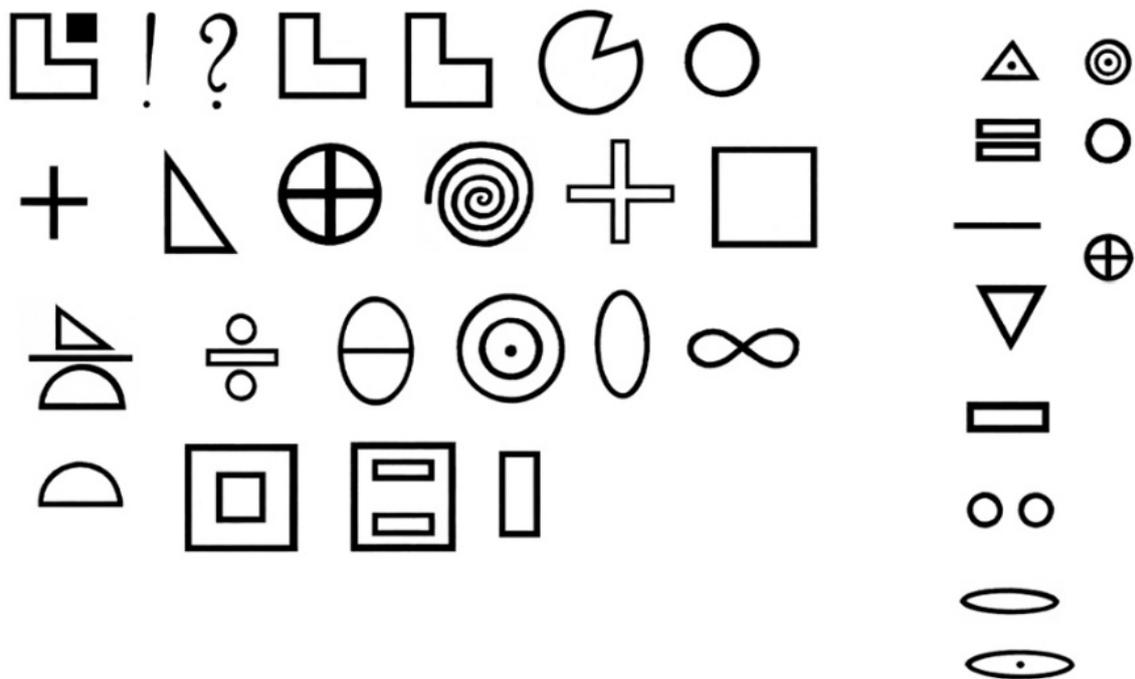


Abb. 29: Say what? © David Wiesner o.J.

Material: Bilderbuch „Herr Schnuffels“, die Sprechblase mit den vielen Ausschnitten aus dem Bilderbuch, Stifte, Zettel, Magnete, Tafel

C 3 Erfinden der Klassengeheimsprache

Kompetenzbereiche: Wahrnehmen und Analysieren, Sich Mitteilen und Austauschen, Sich Ausdrücken und Gestalten

Zeitbedarf: 90min-180min

Jahrgangsstufenempfehlung: 2.-3. Schuljahr

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: nach dem Lesen der Lektüre, nach dem Realisierungsbaustein C2

Didaktischer Kommentar: Das Bilderbuch sowie der Realisierungsbaustein C2 sollte zuvor behandelt sein. Ideal wäre es, wenn die gesammelten Symbole sich noch an der Tafel befinden. Dieser Baustein eignet sich besonders gut, um mit dem Bilderbuch abzuschließen. Ziel ist es, mit Hilfe der Symbole aus dem Bilderbuch, eine eigene Geheimsprache innerhalb der Klasse zu entwickeln. Diese stärkt dabei das Gemeinschaftsgefühl innerhalb der Klasse und vermittelt ein Zusammengehörigkeitsgefühl.

Beschreibung des Verlaufs: Als Einstieg dienen die gesammelten Symbole an der Tafel aus dem Realisierungsbaustein C2. Gemeinsam wird im Plenum überlegt, wie die Symbole innerhalb der Klasse verständlich gemacht werden können. Zunächst muss besprochen werden, ob die Symbole für einzelne Wörter oder gar ganze Sätze repräsentativ sein sollen. Anschließend haben die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, sich Gedanken zu machen, welche Redewendungen besonders oft im Schulalltag fallen. Im Anschluss werden in Kleingruppen den Symbolen einzelne Sätze oder Wortgruppen zugeordnet. Da es zahlreiche Symbole gibt, ist darauf zu achten, dass jedes Kind die Möglichkeit bekommt, eigene Vorschläge mit einbringen. Nach der Erarbeitungsphase wird im Plenum den einzelnen geometrischen Symbolen Sätze oder Wörter zugeordnet, sodass man Ende jedes der geometrischen Symbole eine Bedeutung hat. Diese werden dann schriftlich festgehalten und eine Art Legende angefertigt, welche mehrfach kopiert wird, sodass nach dieser Einheit jedes Kind eine Legende mit der Klassengeheimsprache besitzt. Wichtig ist, dass diese im weiteren Unterrichtsverlauf wieder aufgegriffen wird. So kann die Lehrperson den einleitenden Schritt machen, indem sie die leeren Sprechblasenzettel an einen zentralen Ort legt und erste geheime Botschaften an die Schülerinnen und Schüler verteilt.

Materialien: die gesammelten Symbolkarten der SuS aus C2, Stifte, Zettel

Verzeichnis der Aufgaben und Materialien

Nr.	Thema	Zeitpunkt und Verortung	Verfahren
A 1	Wie sehen Außerirdische aus?	Vor der Betrachtung des Bilderbuches	Unterrichtsgespräch, Handlungsorientierte Verfahren
A 2	Geschenke	Vor der Betrachtung des Bilderbuches	Unterrichtsgespräch, Handlungs- und produktionsorientierte Verfahren
A 3	Verborgene Welten	Nach Betrachtung der Lektüre	Unterrichtsgespräch, Handlungs- und produktionsorientierte Verfahren
B 1	Wie geht die Geschichte weiter?	Nach der Betrachtung des Bilderbuches	Unterrichtsgespräch, Handlungs- und produktionsorientierte Verfahren
B 2	Die Sicht des Katers	Nach der Betrachtung des Bilderbuches	Unterrichtsgespräch, Produktionsorientierte Verfahren
B 3	Betrachtung des Buchcovers	Vor der Betrachtung des Bilderbuches	Unterrichtsgespräch, Handlungs- und produktionsorientierte Verfahren
C 1	Schreiben des geheimen Plans	Nach Betrachtung des Bilderbuches bis S. 21/22	Handlungs- und produktionsorientierte Verfahren
C 2	Die Geheimsprache der Außerirdischen	Nach der Betrachtung des Bilderbuches	Handlungs- und produktionsorientierte Verfahren
C 3	Erfinden der Klassengeheimsprache	Nach dem Realisierungsbaustein C2	Handlungs- und produktionsorientierte Verfahren

Literaturverzeichnis und Bildnachweis

Primärliteratur

Wiesner, David (2014): Herr Schnuffels. Übers: Hagemeier, Paula. Hamburg: Aladin Verlag

Wiesner, David (2013): Mr. Wuffles!. New York: Clarion Books

Sekundärliteratur

Born, Monika (2006): Bilderbücher - gemalte und verdichtete Welt. In: Born, Monika / Michael Sahr (Hg.): Kinderbücher im Unterricht der Grundschule. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren

Dehn, Mechthild (2014): Visual literacy, Imagination und Sprachbildung. In: Knopf, Julia / Ulf Abraham (Hg.): BilderBücher. Band 1: Theorie. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren

Dudenredaktion (o.J.): „schnüffeln“ auf Duden online. Website Duden online: <https://www.duden.de/suchen/dudenonline/schn%C3%BCffeln> [Zugriff 13.04.18]

Hoffmann, Jeannette (2017): Katzenkrimis im Gespräch. Ein- und mehrsprachige Grundschul Kinder reden, schreiben und zeichnen zu den grafischen Geschichten Herr Schnuffels (Wiesner) und Detektiv John Chatterton (Pommaux). Website Literalität und Partizipation:

http://symposion-deutschdidaktik.de/fileadmin/dateien/downloads/aktivitaeten/veranstaltungsarchiv/Tagungsprogramm_mit_Abstracts.pdf [Zugriff 13.04.18]

Krichel, Marianne (2006a): Erzähltheorie und Comic. Vortrag. Koblenz, 17. November 2006. Website ComFor: http://www.comicforschung.de/tagungen/06nov/06nov_krichel.pdf [Zugriff 13.04.18];

Krichel, Marianne (2006b): Erzählerische Vermittlung im Comic am Beispiel des amerikanischen Zeitungscomics Calvin and Hobbes. Trier: Wissenschaftlicher Verlag 2006

Leubner, Martin / Anja Saupe / Matthias Richter (2012): Literaturdidaktik. 2. akt. Auflage. Berlin: Akademie Verlag [EA 2010, 3. akt. Aufl. 2016]

Paefgen, Elisabeth K.(1998): Textnahes Lesen. 6 Thesen aus didaktischer Sicht. In: Belgrad Jürgen / Karlheinz Fingerhut (Hg.): Textnahes Lesen. Annäherungen an Literatur im Unterricht. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren

Perlentaucher (o.J.): David Wiesner. Website Perlentaucher.de – Das Kulturmagazin: <https://www.perlentaucher.de/autor/david-wiesner.html> [Zugriff 13.04.18]

Potsch, Sandra (2014): Fragmentierte Welten und verknüpfte Schicksale. Formen episodischen und mehrsträngigen Erzählens in Literatur und Film. Magdeburg: University of Bamberg Press

Read Write Think (2005): Comic Vocabulary Definitions and Examples: Layout & Design. <http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/comic/comicdefinitions-design.pdf> [Zugriff 13.04.18]

Sahr, Michael (1998): Leseförderung durch Kinderliteratur: Märchen, Bilder -und Kinderbücher im Unterricht der Grundschule. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren

Sheffield, Jennifer / Wiesner, David (2013): Author Interview: David Wiesner. Website Big Blue Marble Bookstore: <http://bigbluemarblebooks.blogspot.de/2013/11/author-interview-david-wiesner.html> [Zugriff 13.04.18]

Small, David (2006): Fish in Focus. Website Sunday Book Review: <https://www.nytimes.com/2006/11/12/books/review/Small.t.html> [Zugriff 13.04.18]

Sutton Roger / David Wiesner (2013): Five questions for David Wiesner by Roger Sutton. Website The Horn Book. Publications about books for children and young adults: <http://www.hbook.com/2013/09/authors-illustrators/five-questions-for-david-wiesner/> [Zugriff 13.04.18]

- Waldmann, Günter (2011): Produktiver Umgang mit Literatur im Unterricht. Grundriss einer produktiven Hermeneutik. Theorie – Didaktik –Verfahren – Modelle. 7. unveränderte Auflage. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren [EA 1998]
- Weinkauff, Gina (Hg.) (2014): Aktuelle Kinderliteratur im Deutschunterricht. Ein Unterrichtsmodell zu Der unvergessene Mantel von Frank Cottrell Boyce (übersetzt von Salah Naoura). Website Zentrum für Kinder- und Jugendliteratur (PH Heidelberg): http://www.ph-heidelberg.de/fileadmin/ms-didaktische-werkstaetten/Zentrum-KuJ-Literatur/Unterrichtsmodell_Boyce_Mantel.pdf [Zugriff 13.04.18]
- Weinkauff, Gina / Gabriele von Glasenapp (2017): Kinder- und Jugendliteratur. 3. überarb. und erw. Aufl. Paderborn: UTB / Schöningh [EA 2010]
- Wiesner, David / HMH Books (2013): Three-time Caldecott winner David Wiesner introduces Mr. Wuffles! (Coming Fall 2013). Website YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=HjNSxn3MVaM> [Zugriff 13.04.18]
- Wiesner, David (o.J.a): The origin of a Wordless Author. Website David Wiesner: <http://www.houghtonmifflinbooks.com/authors/wiesner/bio/bio.shtml> [Zugriff 13.04.18]
- Wiesner, David (o.J.b): Creative Process: Mr Wuffles. Website David Wiesner: <http://www.hmhbooks.com/wiesner/wuffles-images.html?num=1#> [Zugriff 13.04.18]
- Wiesner, David (o.J.c): Creative Process: Mr Wuffles. Website David Wiesner: <http://www.hmhbooks.com/wiesner/wuffles-images.html?num=11> [Zugriff 13.04.18]
- Wiesner David (o.J.d): Woodstock. Website David Wiesner: <http://www.davidwiesner.com/work/say-what/woodstock/> [Zugriff 13.04.18]

<i>Bildnachweis</i>

- Abb. 1: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014
- Abb. 2: Mr. Wuffles! © New York: Clarion Books 2013
- Abb. 3: Supercoloring (o.J.a): Alien. Website Supercoloring: <http://www.supercoloring.com/coloring-pages/fantasy-mythology/alien> [Zugriff 23.05.18]
- Abb. 4: Schulbilder (o.J.): Malvorlage Alien. Website Schulbilder: <https://www.schulbilder.org/malvorlage-alien-i9964.html> [Zugriff 23.05.18]
- Abb. 5: Supercoloring (o.J.b): Peace to earth. Website Supercoloring: <http://www.supercoloring.com/coloring-pages/fantasy-mythology/alien> [Zugriff 23.05.18]
- Abb. 6: Supercoloring (o.J.c): Alien Cyclop. Website Supercoloring: <http://www.supercoloring.com/coloring-pages/fantasy-mythology/cyclop> [Zugriff 23.05.18]
- Abb. 7: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [32]
- Abb. 8: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [31]
- Abb. 9: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [31]
- Abb. 10: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [1]
- Abb. 11: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [1]
- Abb. 12: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [8]
- Abb. 13: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [9]
- Abb. 14: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [9]
- Abb. 15: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [9]
- Abb. 16: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [12]

- Abb. 17: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [13]
- Abb. 18: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [14]
- Abb. 19: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [20]
- Abb. 20: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [24]
- Abb. 21: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [25]
- Abb. 22: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [25]
- Abb. 23: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [29]
- Abb. 24: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [29]
- Abb. 25: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [31]
- Abb. 26: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [23]
- Abb. 27: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [23]
- Abb. 28: Herr Schnuffels © Hamburg: Aladin Verlag 2014, [19], [21], [23]
- Abb. 29: Wiesner David (o.J.): Say what?. Website David Wiesner:
<http://www.davidwiesner.com/work/say-what/> [Zugriff 23.05.18]