FREIE UNIVERSITÄT BERLIN

Lern- und Forschungswerkstatt für Literarische Bildung

Herzlich Willkommen zur

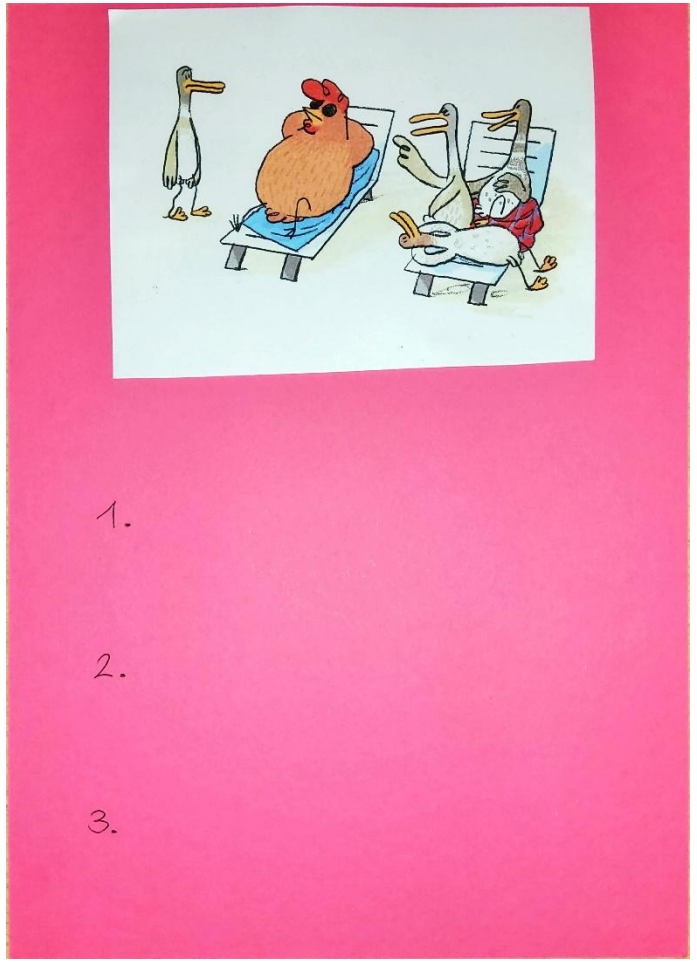
Lesung mit Ulrich Hub!

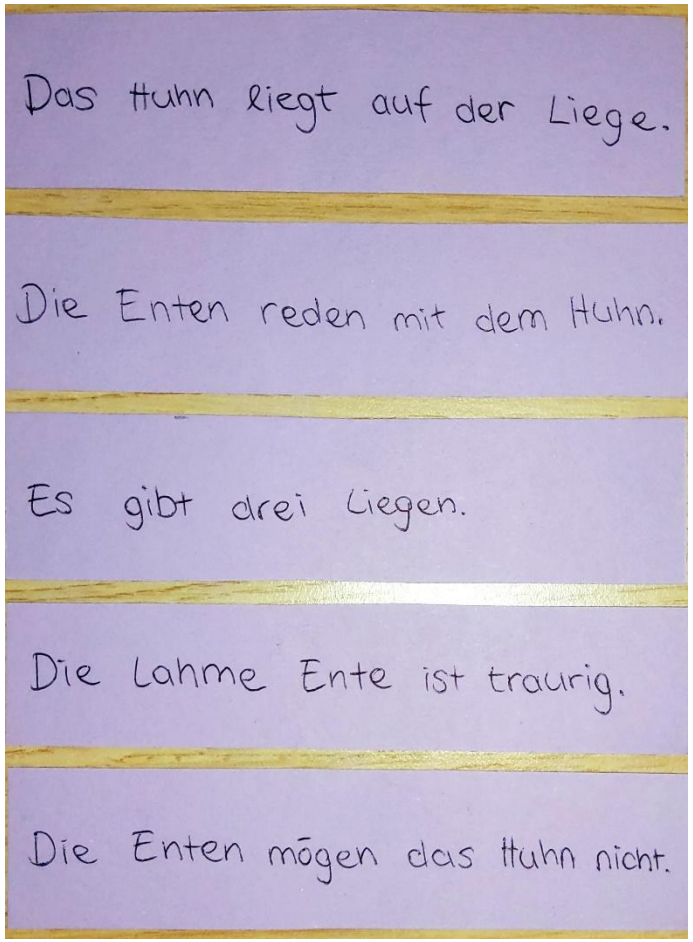
Dr. Anna-Lena Demi | Prof. Dr. Lis Schüler

Kl. 1

Lesespiel: Richtig oder falsch?

Aufgabe:
Schaue dir das Bild genau an.
Lies dir die fünf Sätze durch und entscheide dann, welche drei zutreffen.
Lege diese drei unter das Bild.



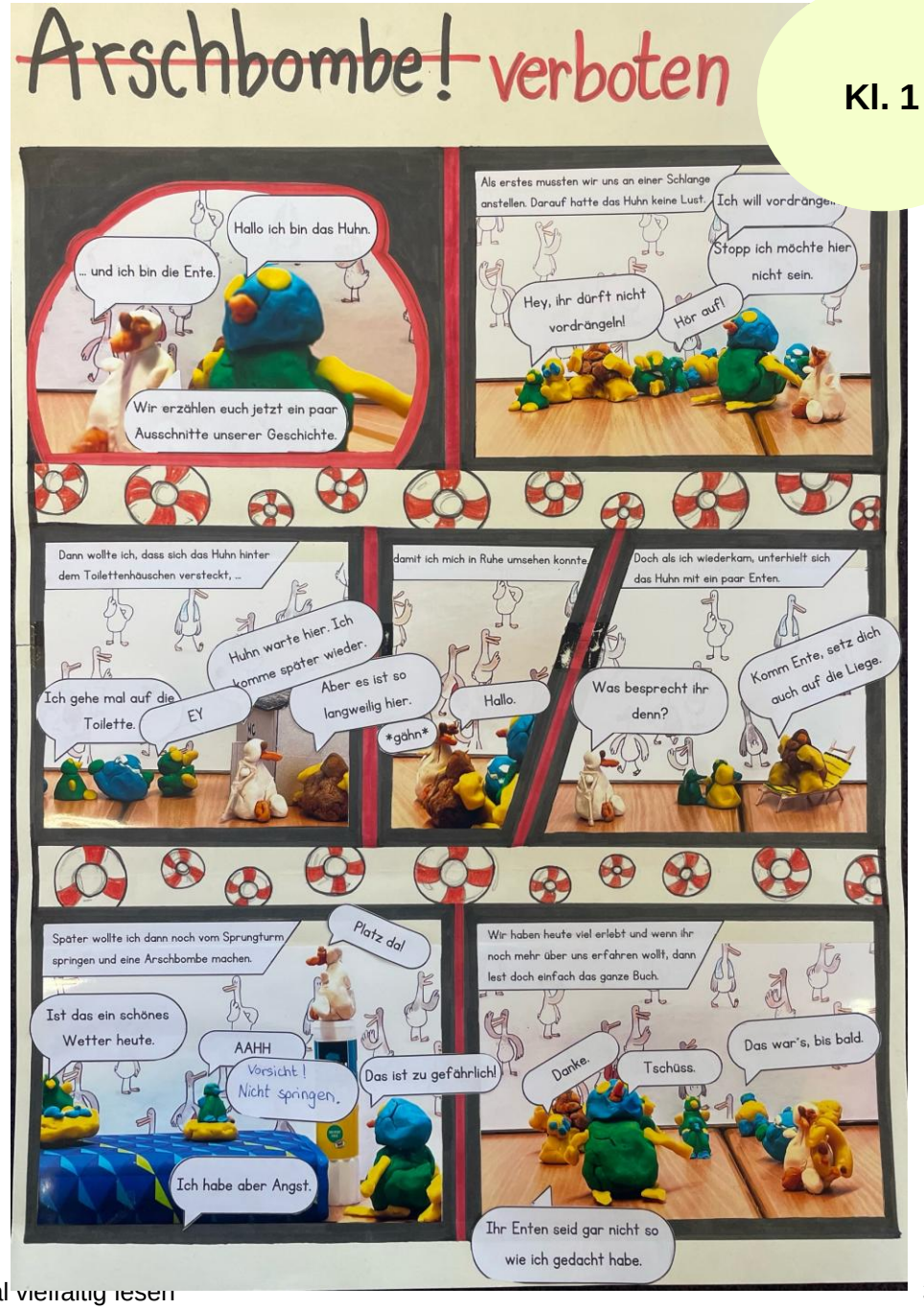


Subjektive Involviertheit: Nacherzählung im Comic

Kl. 1

Aufgabe:

Die Kinder erzählen ausgewählte Teile des Buches auf Grundlage ihrer subjektiven Wahrnehmung in Form eines Comics nach. Sie entscheiden dafür selbst, welche Szenen sie darstellen, kneten dafür eigene Figuren und platzieren diese vor einem Hintergrund. Anschließend überlegen sie, was die Figuren sagen könnten, um die Sprechblasen für den Comic zu benutzen.



Lesespiel: Richtig oder Falsch?

Kl. 1

Schaut euch das Bild an. Welche 3 Sätze sind wahr?

Die lahme Ente und das blinde Huhn spielen Verstecken.

Das blinde Huhn fühlt sich schlecht.

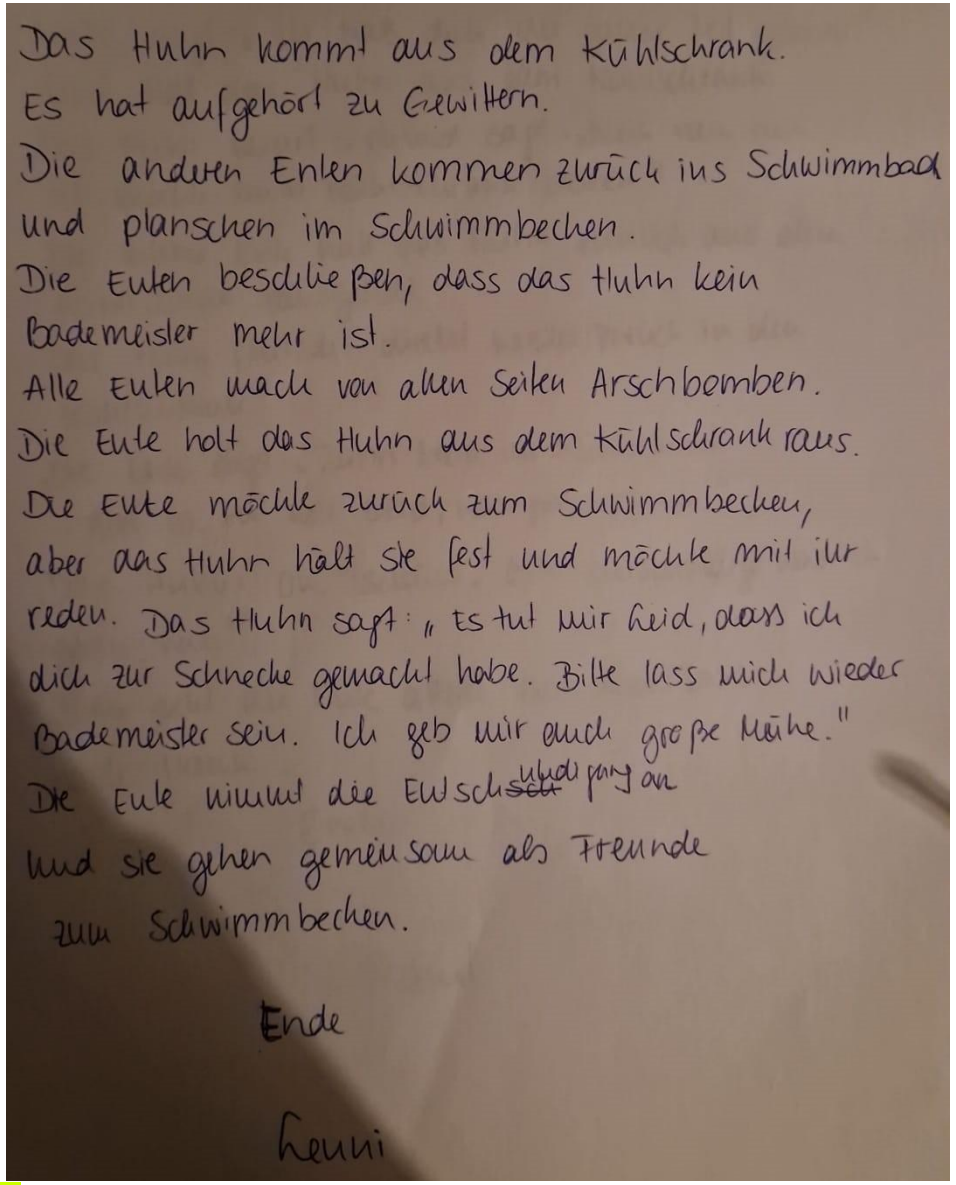
Im Kühlschrank sind Eiswürfel.

Die lahme Ente findet das blinde Huhn im Kühlschrank.

Das blinde Huhn hat sich selbst im Kühlschrank eingesperrt.

Kühlschrankgespräch: Diktierendes Schreiben und Leporello

Kl. 1



Das Huhn kommt aus dem Kühlschrank.
Es hat aufgehört zu Gewittern.
Die anderen Enten kommen zurück ins Schwimmbad und planschen im Schwimmbecken.
Die Enten beschließen, dass das Huhn kein Bademeister mehr ist.
Alle Enten machen von allen Seiten Arschbomben.
Die Ente holt das Huhn aus dem Kühlschrank raus.
Die Ente möchte zurück zum Schwimmbecken, aber das Huhn hält sie fest und möchte mit ihr reden. Das Huhn sagt: „Es tut mir leid, dass ich dich zur Schnecke gemacht habe. Bitte lass mich wieder Bademeister sein. Ich gib mir auch große Mühe."
Die Eule nimmt die Entschuldigung an
und sie gehen gemeinsam als Freunde zum Schwimmbecken.

Ende

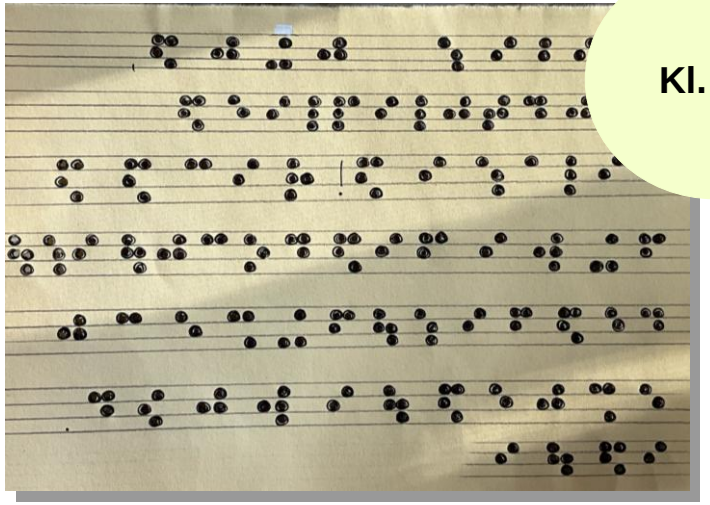
Henri

Aufgabe:
Überlege dir, wie die Szene nach dem Gewitter weitergehen könnte. Die Ente steht vor dem Kühlschrank und hat gerade das Huhn gefunden. Denke daran, wie die beiden zuletzt gestritten haben und ob sie sich nun vertragen.

Die Aufgabe wurde gelöst, indem wir uns mit jeweils einem Kind zusammengesetzt haben und dieses uns die Szene diktiert hat. Zuerst wurden mündlich Ideen besprochen, wie die Szene aussehen könnte, und im Anschluss ging es an das diktierende Schreiben.
Als Leseprodukt ist für jedes Kind ein Leporello entstanden. Enthalten sind ein Bingo-Spiel und Ente und Huhn als Charaktere mit den Namen, die die Kinder geschrieben haben.

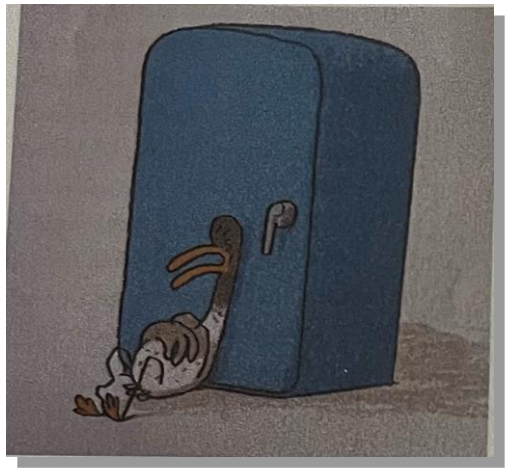
Kl. 2-6

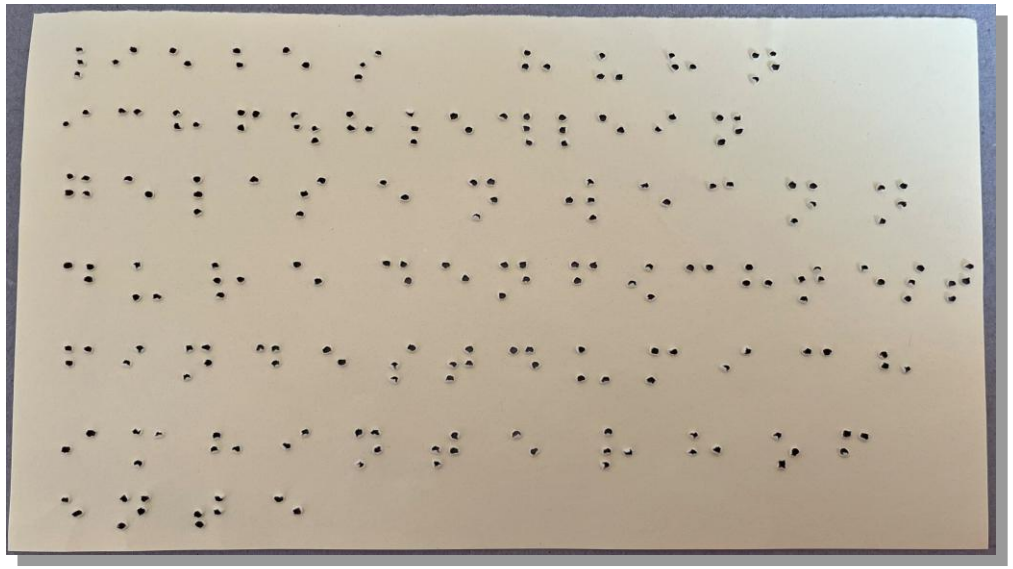
Schriftsysteme: Eine Nachricht an das blinde Huhn



Aufgabe: Ente beschließt, in ihren Hinterhof zurückzukehren. Stell‘ dir vor, sie würde eine kurze Nachricht für das blinde Huhn am Kühlschrank hinterlassen. Was könnte Ente schreiben? Stanze es in Blindenschrift in die Folie.

Bezug zum Buch: Da das blinde Huhn nichts sehen und somit keine normale Schrift lesen kann, muss Ente ihm in einem anderen Schriftsystem eine Nachricht schreiben bzw. hinterlassen. Nur mit Hilfe der Blindenschrift ist es für Huhn möglich, die Botschaft der Ente zu verstehen.





„Liebes Huhn, ich fühle mich allein gelassen! Wenn du reden möchtest, findest du mich im Hinterhof.
Ente“

Freundschaft und Ausgrenzung: Eine Mindmap der eigenen Lebenswelt

Kl. 6

Aufgabe:
Bildet zwei Gruppen und erstellt eine Mindmap zu den Oberthemen *Ausgrenzung* und *Freundschaft*. Überlegt, welche Begriffe und Emotionen ihr mit diesen Themen verbindet, und tragt sie in die Mindmap ein. Ihr könnt eure Ideen nicht nur in Worten ausdrücken, sondern auch durch Zeichnungen oder kleine Symbole ergänzen.

Freundschaft und Ausgrenzung: Ein Leseplakat gestalten

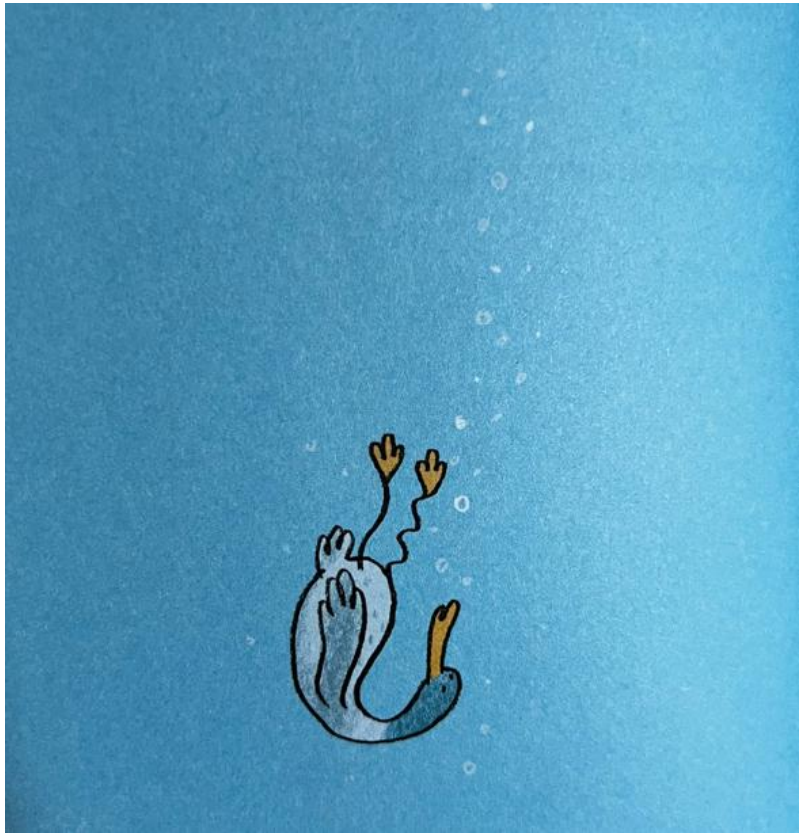
Kl. 1

Aufgabe:
Wir gestalten gemeinsam ein Lernplakat, das die wichtigsten Themen und Ergebnisse unseres Projekts zeigt.

Dafür nutzen wir:
1. Das Buch und seine Geschichte.
2. Die Wörter, die wir gelernt haben: Huhn und Ente.
3. Gedanken zu den Themen Freundschaft & Ausgrenzung, die wir in einer Mind Map gesammelt haben.

Schreiben: Unter Wasser

Kl. 1-6



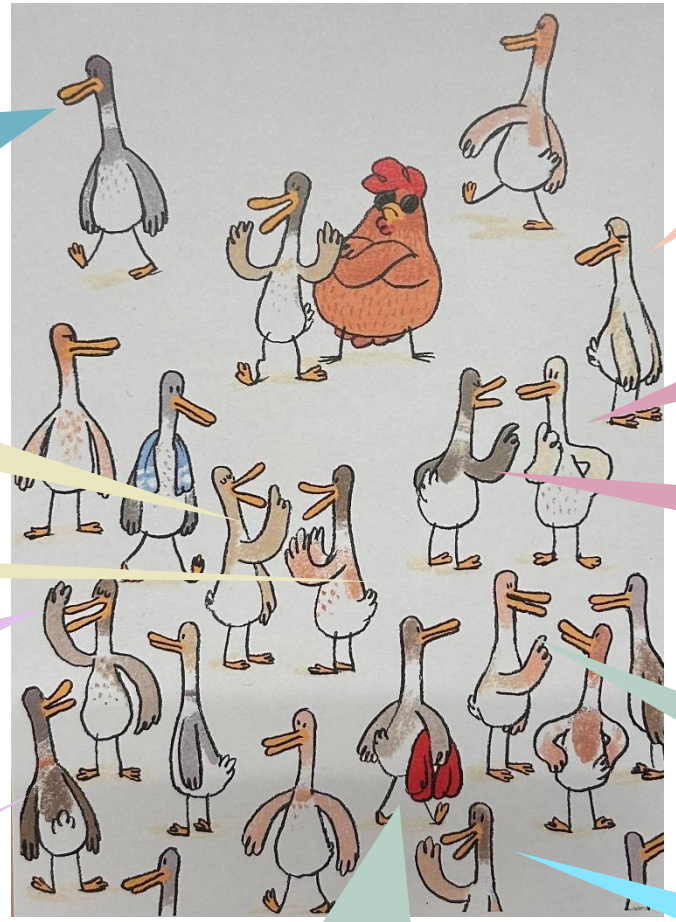
Als die lahme Ente unter Wasser sinkt, bereut sie ihr Verhalten gegenüber Huhn.

Was denkst du, könnte Ente noch einfallen?

Schreibe ihre Gedanken auf.

Gespräche im Freibad: Überlege, worüber die Enten sprechen, und nimm‘ das Gespräch in einer Sprache deiner Wahl auf.

Kl. 1-6



Hm, hätte ich besser meine Schwester mitgenommen… Ich kann hier niemanden verstehen.
(Russisch)

Sehe ich richtig? Ist das etwa ein Huhn?!
(Französisch)

Ich glaube Molly hat einen neuen Freund…
(Englisch)

Nur deinetwegen sind unsere Liegen jetzt besetzt!

Echt?!
(Englisch)

Oh! sollte ich etwa aufpassen?

Ich bin vom 10-Meter Brett gesprungen, ihr habt‘s nur nicht gesehen!
(Französisch)

Findest du dieses Freibad besser als das in London?
(Englisch)

Du lügst!
(Französisch)

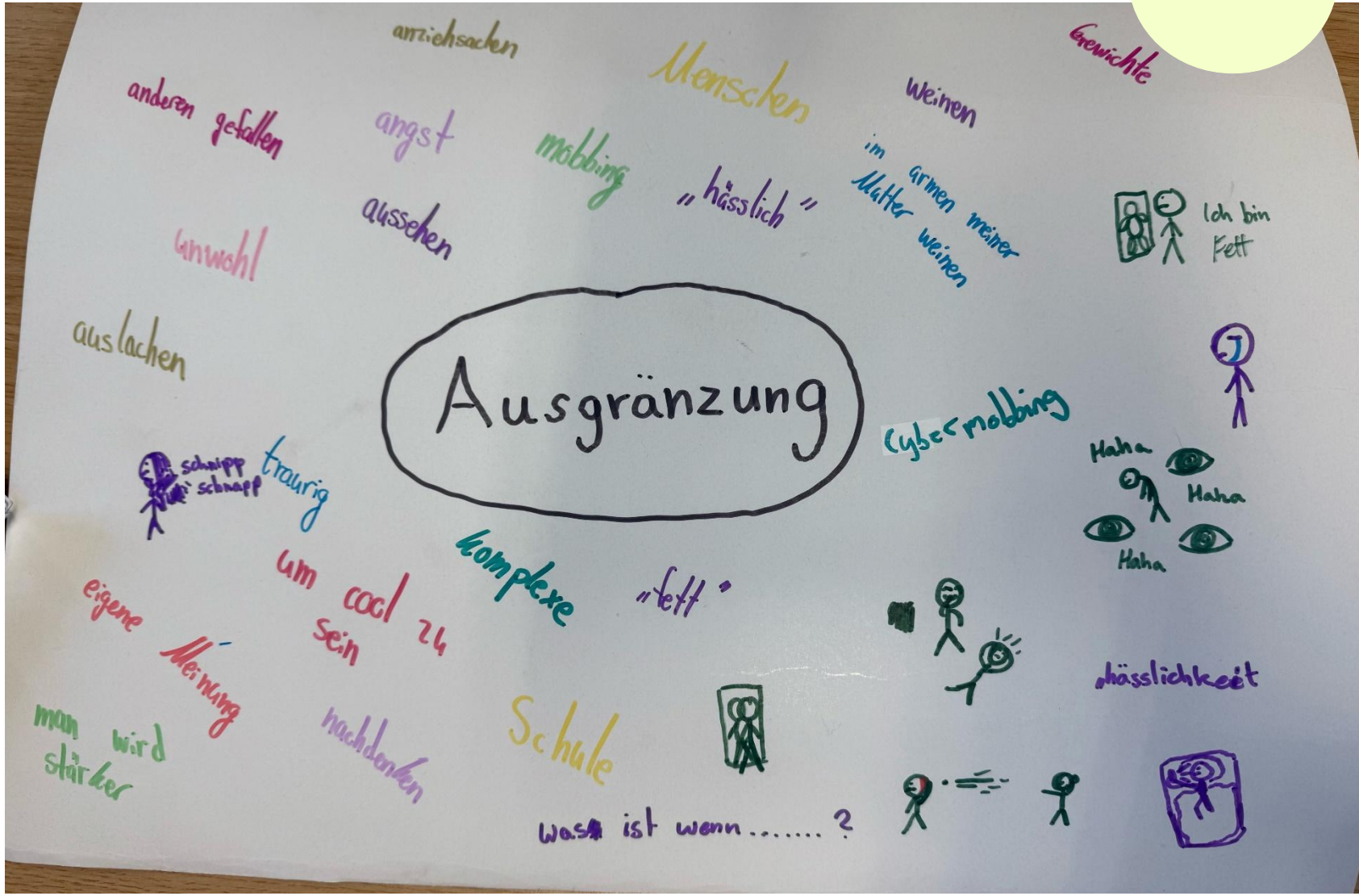
Oh! Ihr seid auch aus London?
(English)

Ich brauche die Taucherbrille!
(Spanisch)

Freundschaft und Ausgrenzung: Eine Mindmap der eigenen Lebenswelt

Kl. 6

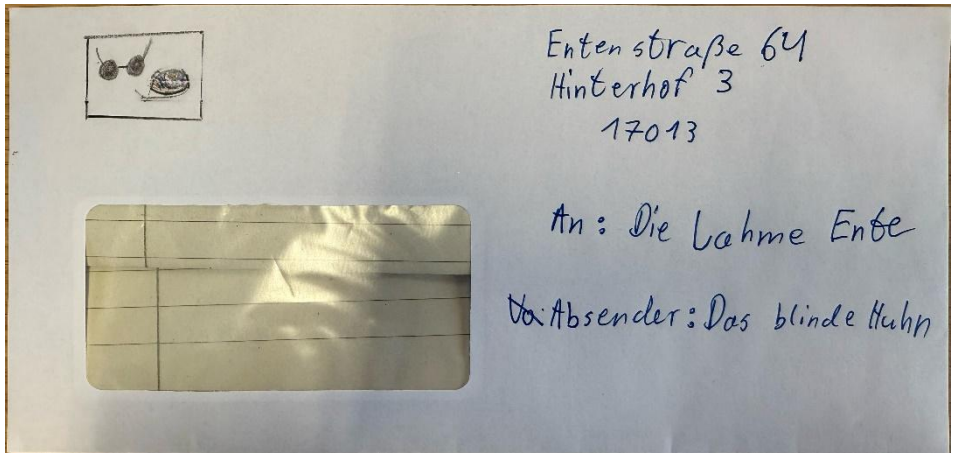
Aufgabe:
Bildet zwei Gruppen und erstellt eine Mindmap zu den Oberthemen *Ausgrenzung* und *Freundschaft*. Überlegt, welche Begriffe und Emotionen ihr mit diesen Themen verbindet, und tragt sie in die Mindmap ein. Ihr könnt eure Ideen nicht nur in Worten ausdrücken, sondern auch durch Zeichnungen oder kleine Symbole ergänzen.

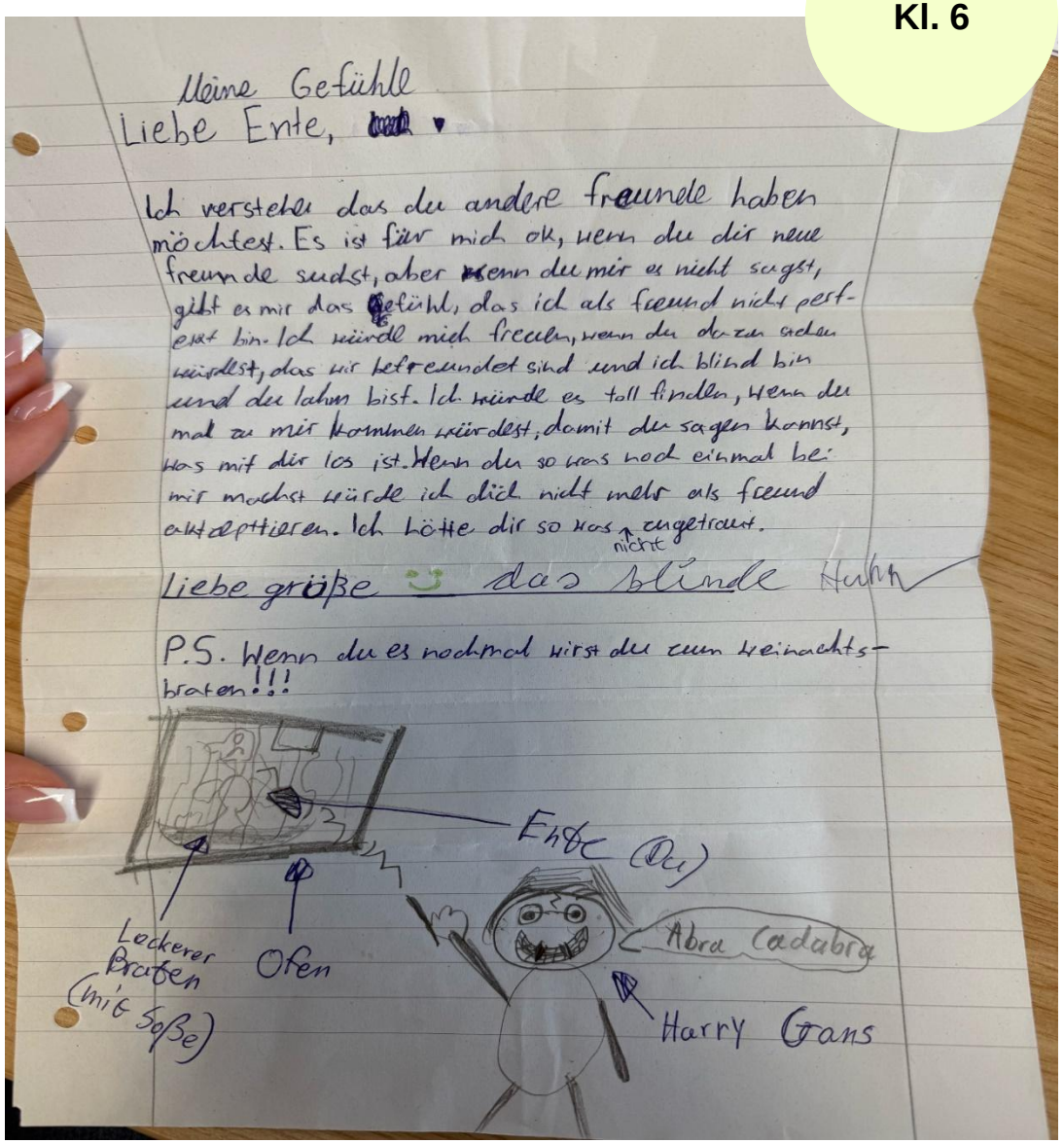


Perspektivübernahme: Briefe an Ente und Huhn

Kl. 6

Aufgabe:
Teilt euch in zwei Gruppen auf und schlüpft in die Rolle eines der beiden Hauptcharaktere. Verfasst einen Brief, in dem ihr euch in die Charaktere versetzt. Dabei sollt ihr die aktuelle Situation schildern, wie sich euer Charakter fühlt und warum. Am Ende tauschen die Gruppen ihre Briefe aus und lesen sie sich gegenseitig vor.



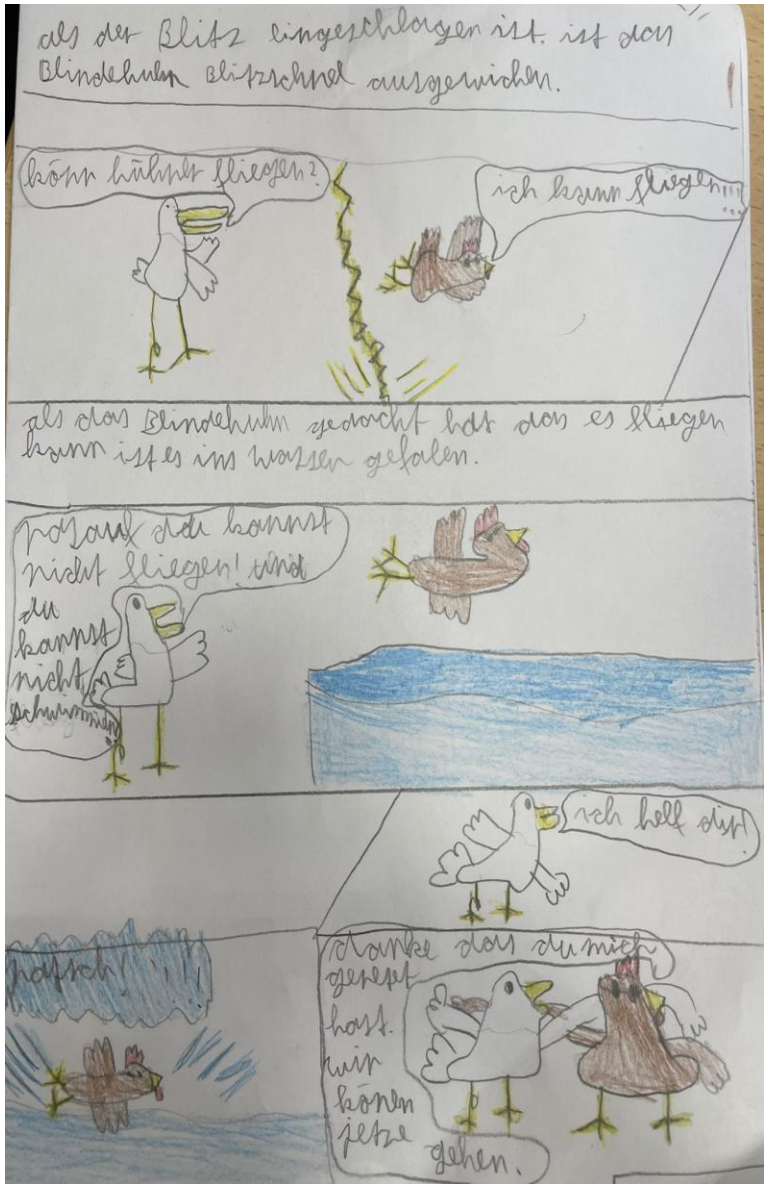


Alternatives Ende zum Buch: Comics schreiben und gestalten

Kl. 4

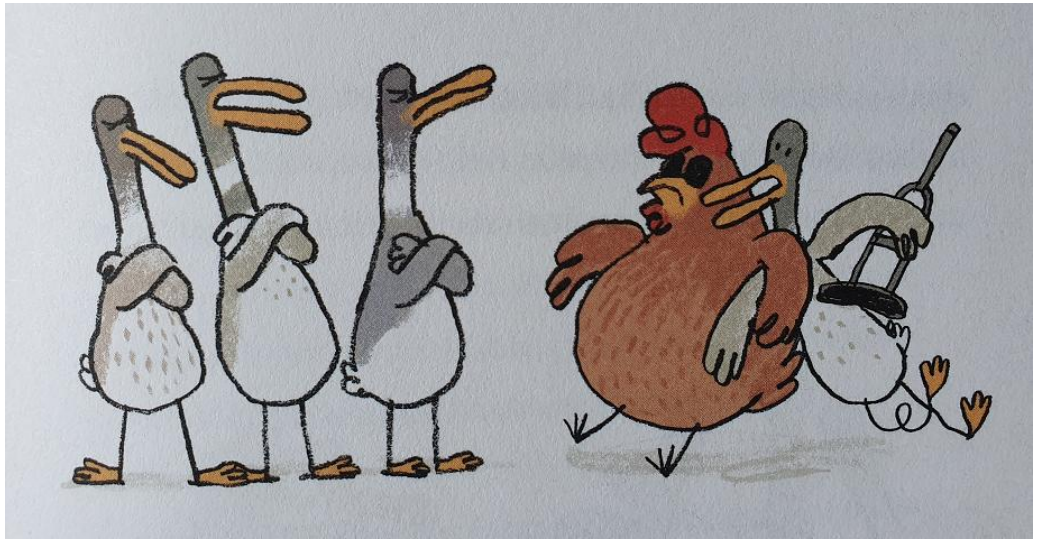
Aufgabe:

Gestalte ein eigenes Ende für die Geschichte und die Entwicklung der Freundschaft zwischen Ente und Huhn in Comicform.



Schreiben: Vor dem Eingang

Kl. 1-6



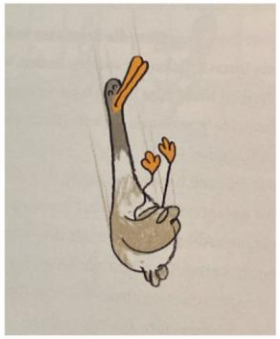
Ui!

Hier kommen Ente und Huhn erst einmal nicht so einfach weiter!

Was könnten sich die beiden für eine Geschichte ausdenken, um in das Freibad gelassen zu werden?

Wie könnte die Geschichte weitergehen: Eine eigene Geschichte schreiben

Kl. 4



„Gerade als die Poolparty ihren Höhepunkt erreicht, hören alle Enten im Wasser auf einmal eine Stimme von oben. Auf dem Dreimeterbrett steht in einsamer Höhe die lahme Ente.
»Macht Platz im Pool!« ruft sie. »Ihr könnt mich alle mal -«
Humpelnd nimmt sie Anlauf und springt."

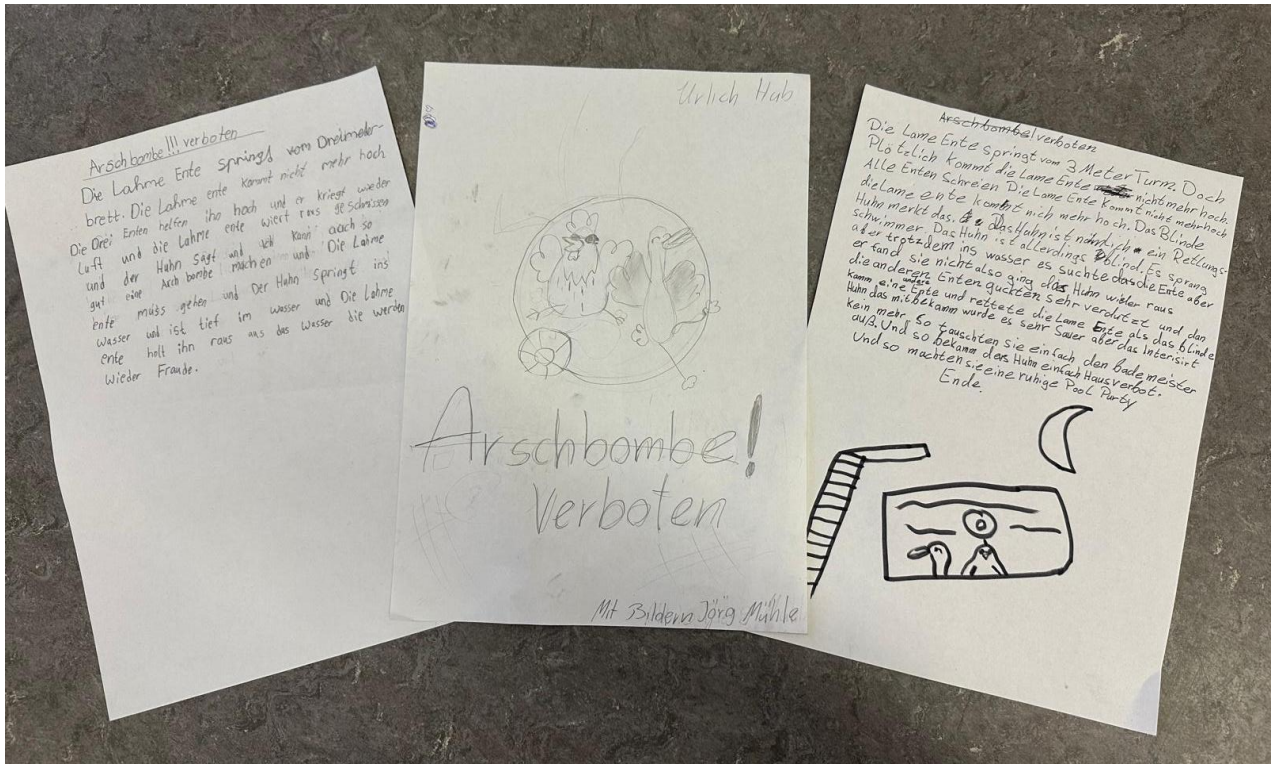
Seite 49 f.

Aufgabe: Ihr dürft entscheiden, welche der beiden Aufgaben ihr gerne bearbeiten möchtet!

1. Schreibe die Geschichte in mindestens 3-5 Sätzen weiter. Du darfst natürlich gerne mehr schreiben, wenn du das möchtest.

2. Male ein Bild, in welchem du darstellst, wie die Geschichte weitergehen könnte.

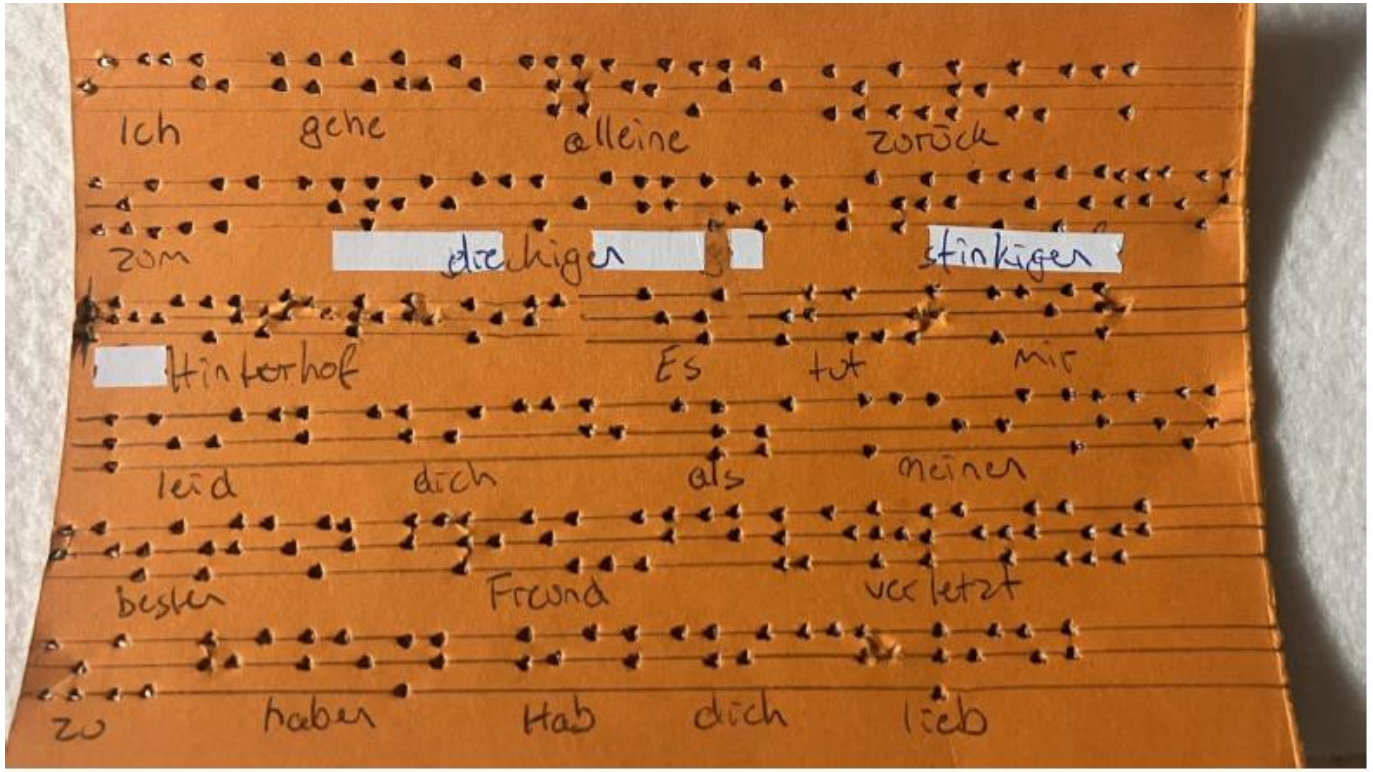
Am Montag (16.12.) dürft ihr eure Werke der Gruppe vorstellen.
Wir freuen uns darauf!
Uta, Celine und Zoë



Kl. 2-6

Schriftsysteme: Eine Nachricht an das blinde Huhn

Aufgabe: Ente beschließt, in ihren Hinterhof zurückzukehren. Stell‘ dir vor, sie würde eine kurze Nachricht für das blinde Huhn am Kühlschrank hinterlassen. Was könnte Ente schreiben? Stanze es in Blindenschrift in die Folie.

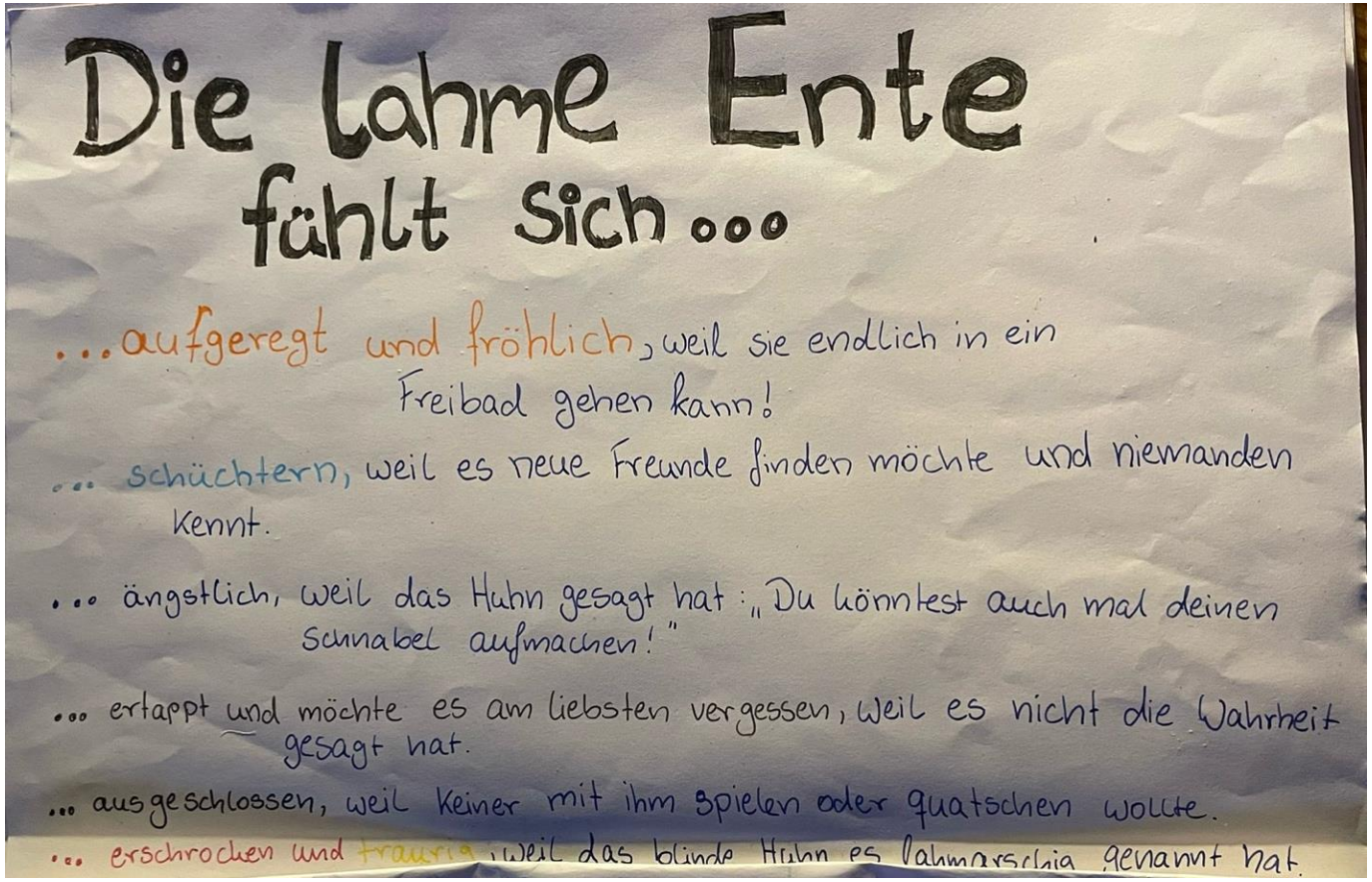


Bezug zum Buch:
Das schlechte Gewissen der Ente, gegenüber dem blinden Huhn, soll ausgedrückt werden. Mit der Betonung, wie schrecklich es in ihrem Hinterhof ist, soll das Mitleid vom Huhn angeregt werden.

Gefühle der Ente: Perspektivübernahme

Kl. 1

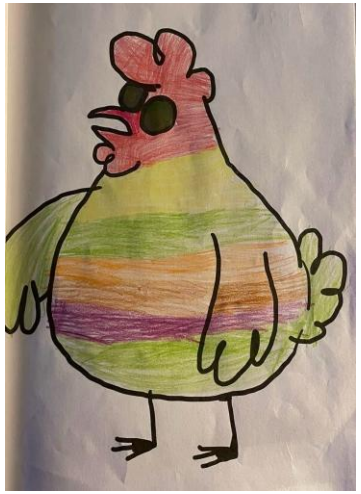
Aufgabe: Betrachte zunächst die Bilder aus dem Buch und erkläre kurz, was in dieser Szene geschehen ist. Wie hat sich das Huhn in dieser Situation bzw. Szene gefühlt? Gib dem Gefühl eine Farbe und erkläre kurz, warum sich das Huhn so gefühlt hat.

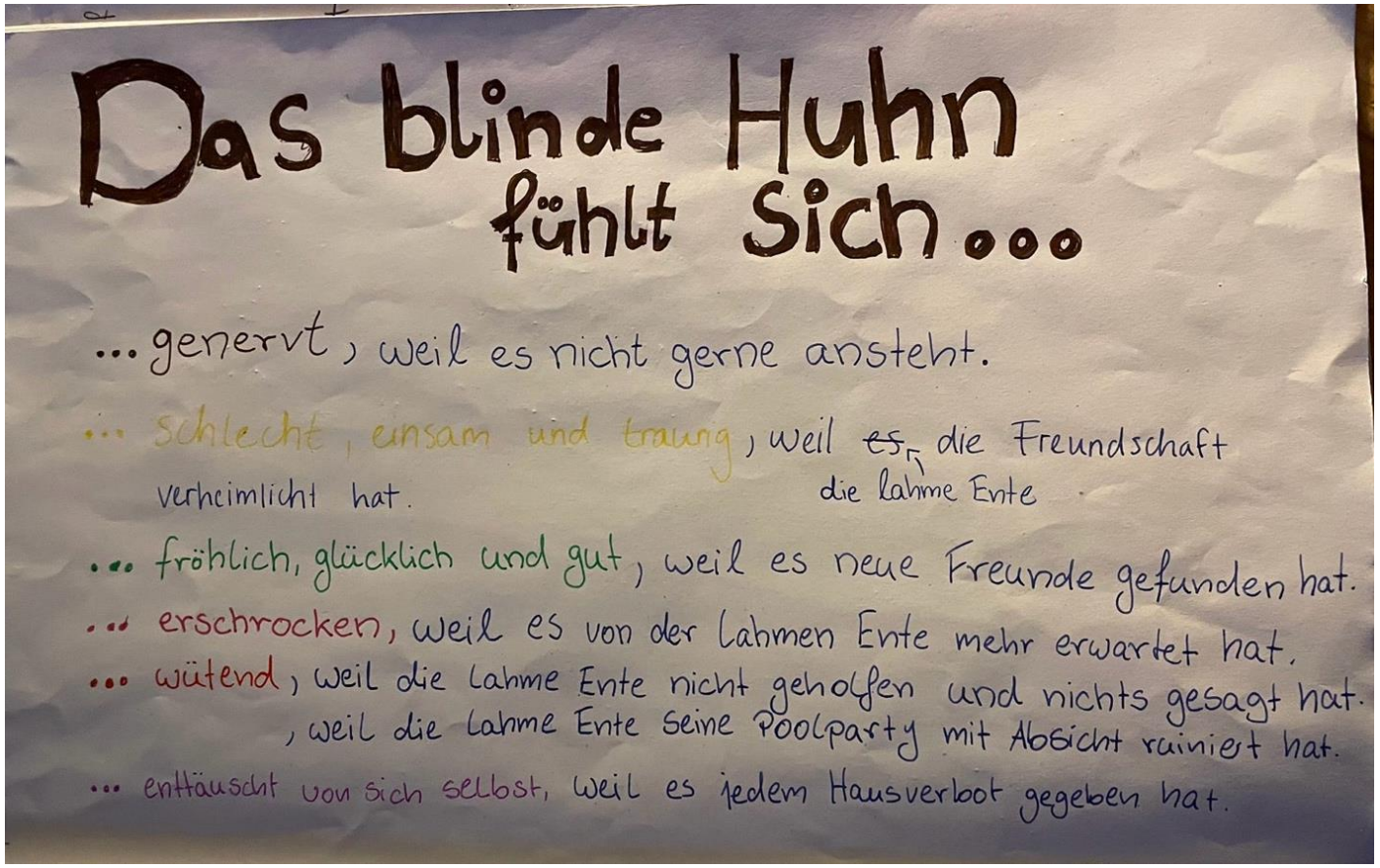


Gefühle des Huhns: Perspektivübernahme

Kl. 1

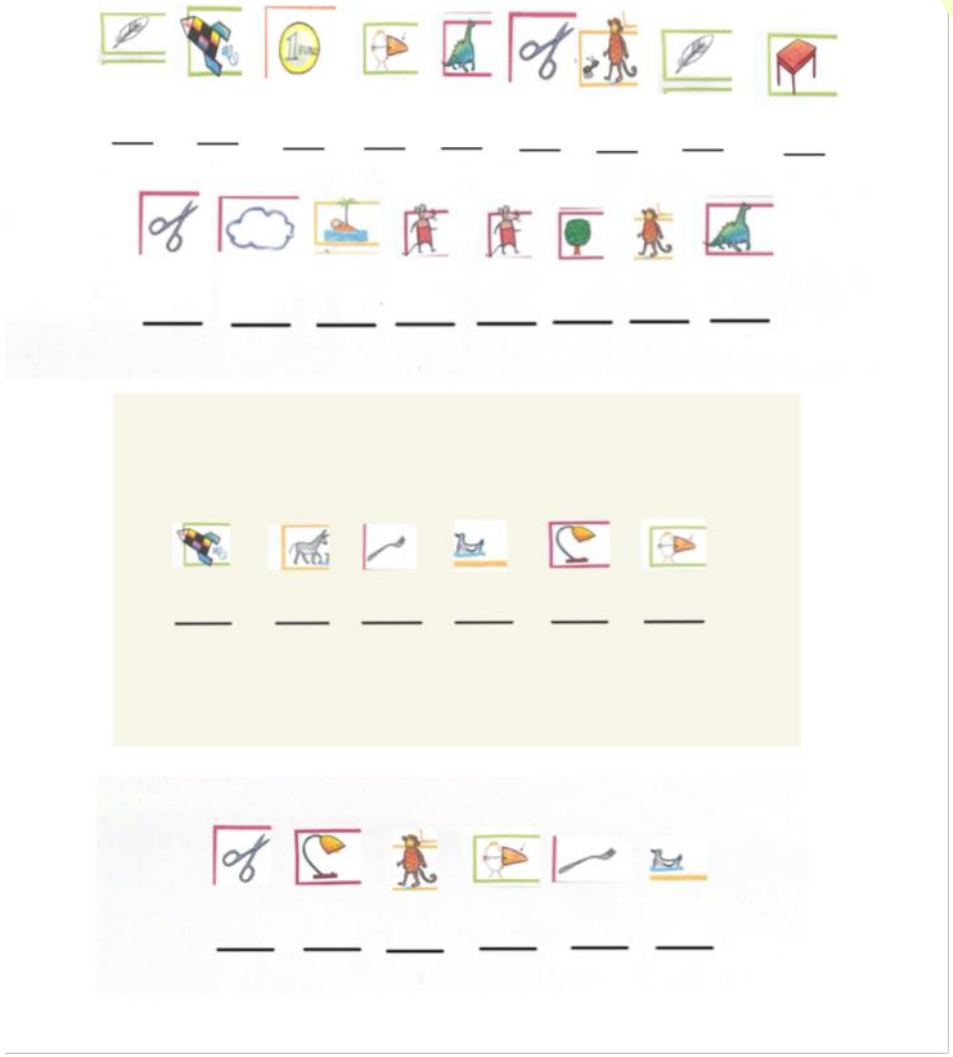
Aufgabe: Betrachte zunächst die Bilder aus dem Buch und erkläre kurz, was in dieser Szene geschehen ist. Wie hat sich das Huhn in dieser Situation bzw. Szene gefühlt? Gib dem Gefühl eine Farbe und erkläre kurz, warum sich das Huhn so gefühlt hat.





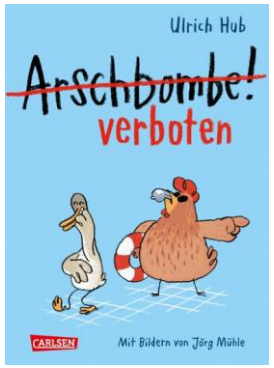
Kl. 1

Schreiben mit der Buchstabentabelle:
Was steht da?



Aufgabe:
Schreibe mithilfe der Buchstabentabelle das Lösungswort auf.

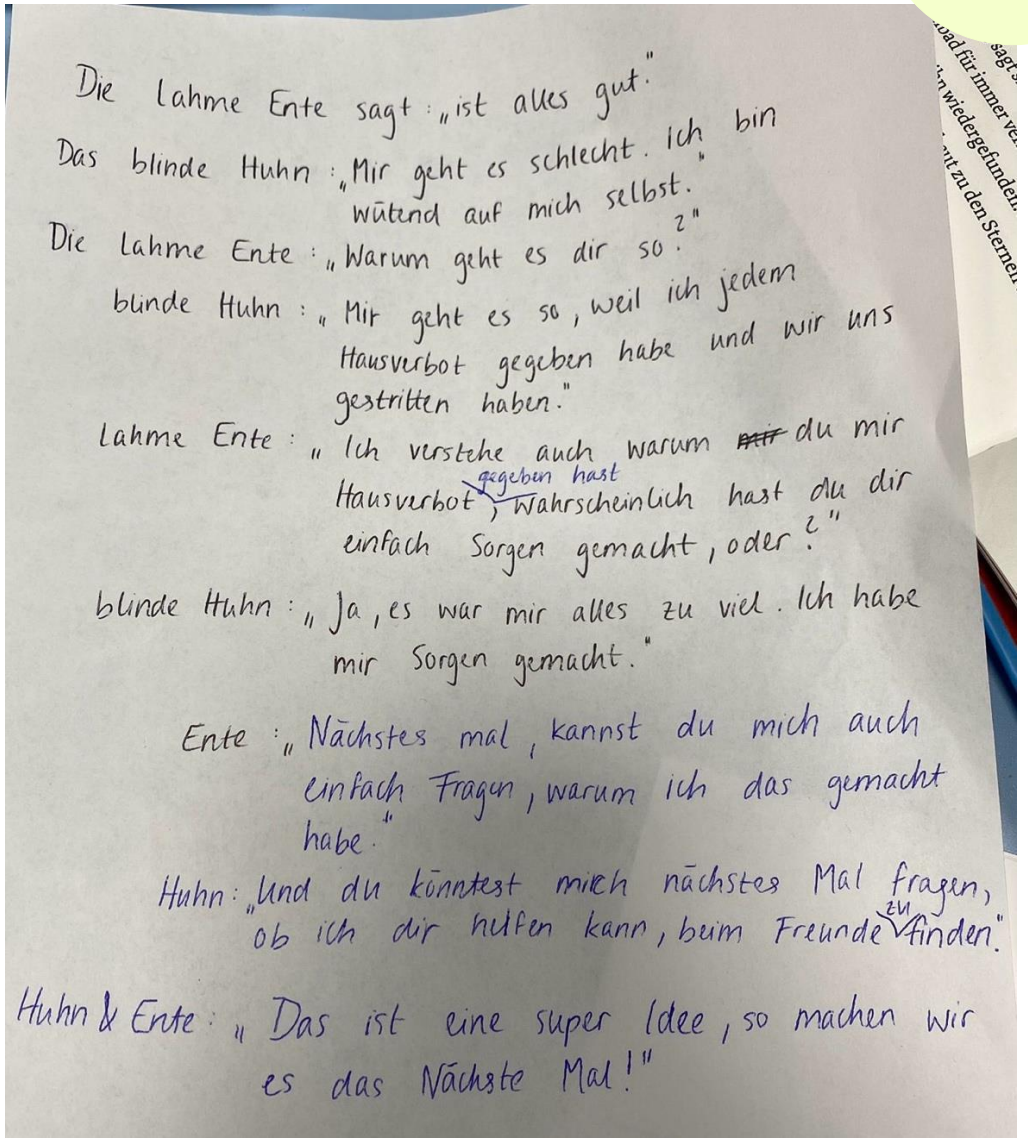
Bezug zum Buch:
Die gewählten Wörter, hängen mit der Geschichte im Buch zusammen.



Versöhnungsdialog zwischen Huhn und Ente: Rollenspiel

Kl. 1

Aufgabe: Am Ende des Buches haben sich die beiden Hauptfiguren versöhnt. Erstelle ein Versöhnungsszene, in der die beiden Figuren über ihre Gefühle reden.



Kl. 1

Kreative Auseinandersetzung mit Figuren und Themen des Buches: Rollenspiel

Aufgabe: Kurzes Rollenspiel zu ausgewählter Buchszenen entwickeln. Figuren interpretieren und deren Handlungen sowie Sprache nachstellen.

Bezug zum Buch:

Szenen wie Konflikte oder Regelverstöße des Huhns und der Ente darstellen. Moralische und humorvolle Aspekte reflektieren.

Perspektivübernahme: Freundebücher gestalten

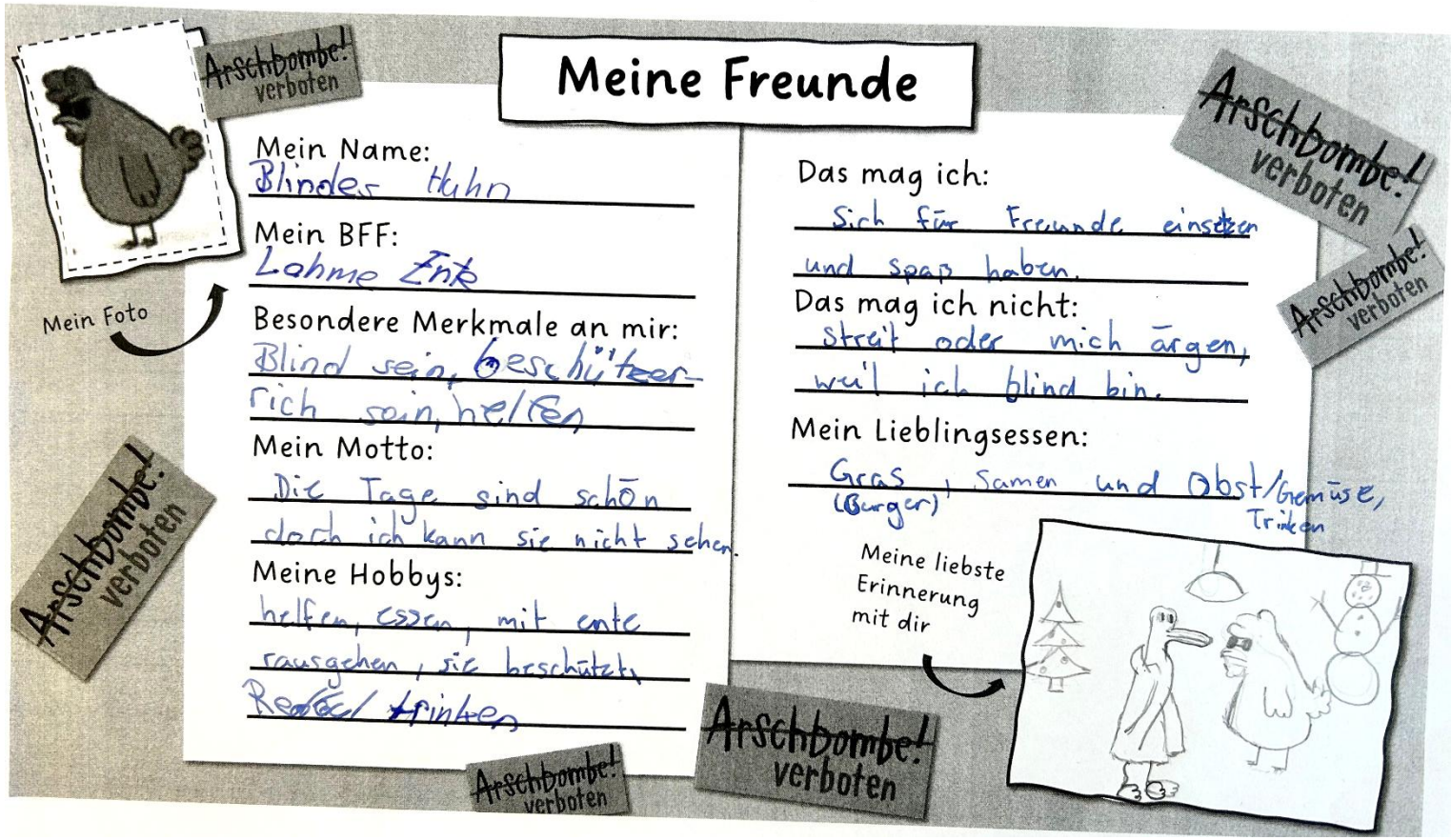
Kl. 6

Aufgabe:

Einen Freundebucheintrag aus der Perspektive einer der Hauptfiguren erstellen.

Bezug zum Buch:

Hineinversetzen in die Charaktere und Übernahme der jeweiligen Perspektive.



Perspektivübernahme: Briefe verfassen

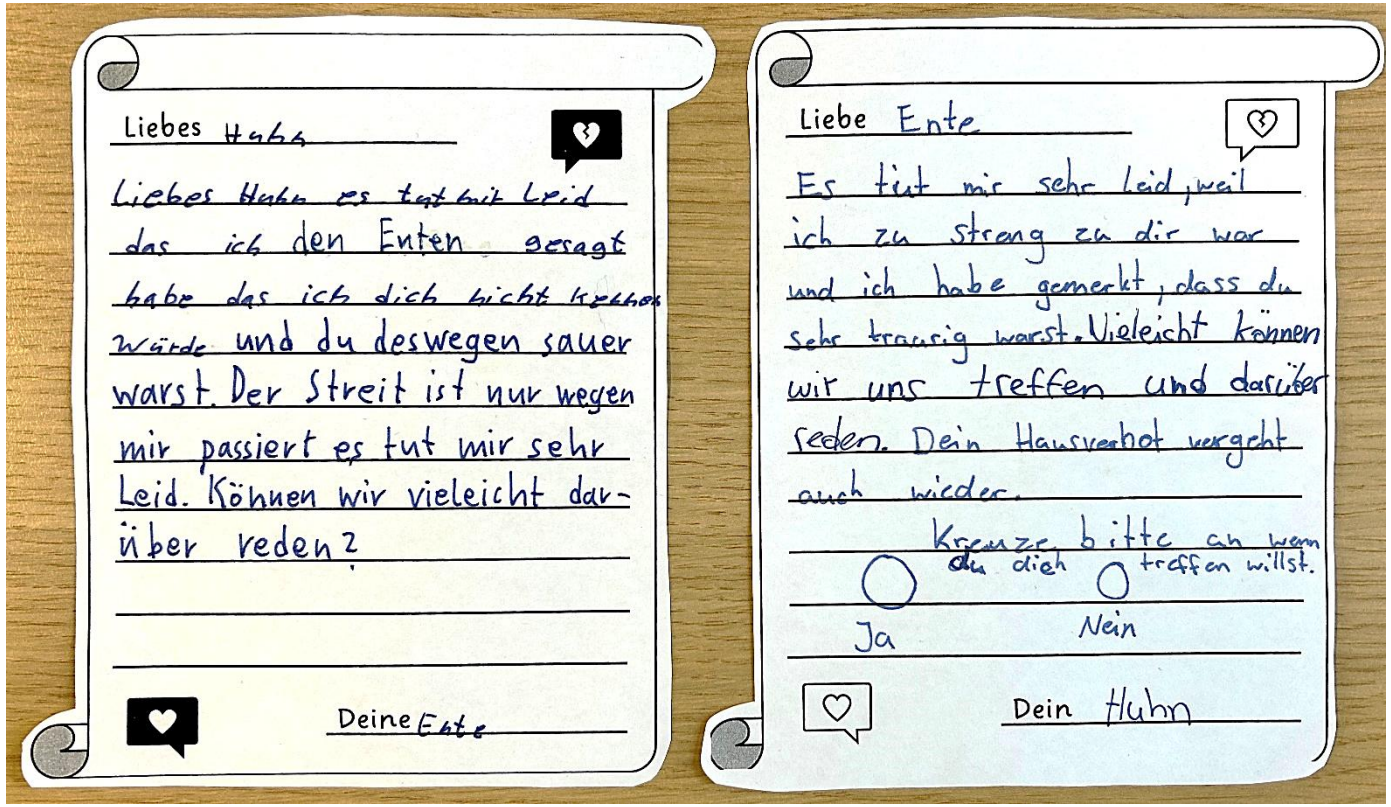
Kl. 6

Aufgabe:

Einen Entschuldigungsbrief aus Sicht einer der Hauptfiguren an die jeweilig andere Figur in Partnerarbeit verfassen.

Bezug zum Buch:

Aufgreifen der Thematik Streit mit anschließender Reflexion der Wichtigkeit und Bedeutung von Versöhnung.



Huhn und Ente im Winter: Eine Wintergeschichte schreiben

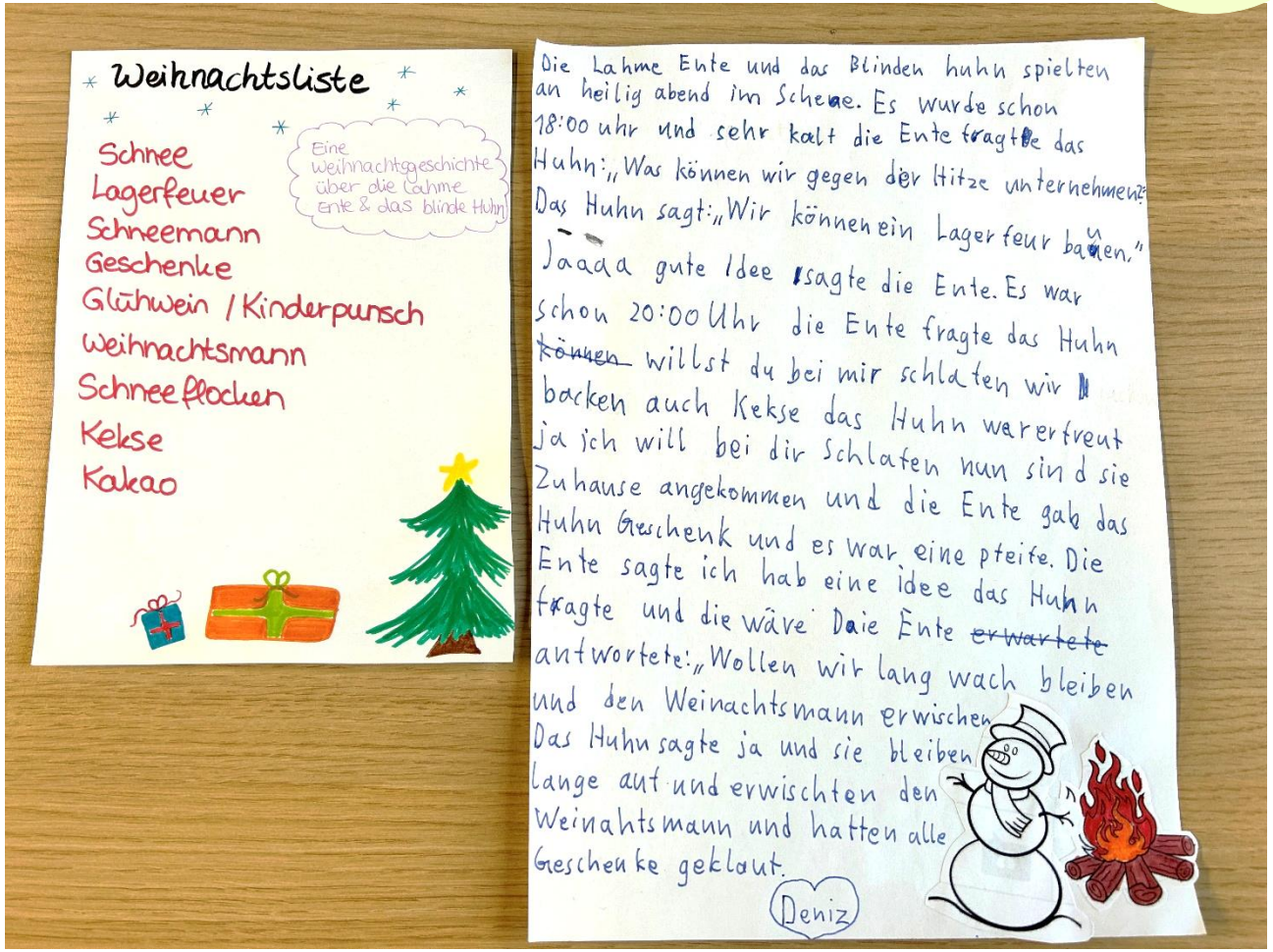
Kl. 6

Aufgabe:

Verfassen einer Weihnachts-/Wintergeschichte über Huhn und Ente unter Verwendung von 5 Begriffen aus der Weihnachtswörterliste

Bezug zum Buch:

Beziehung von Huhn und Ente anhand einer eigenen Geschichte darstellen.



Lesen: Ente oder Huhn?

Kl. 1

Such‘ dir eine Sprechblasen zum Lesen aus.
Wer sagt das, was dort steht?
Klebe die Sprechblase zur passenden Figur in dein Heft.

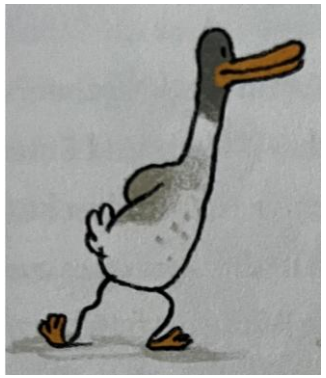
War das gerade peinlich!

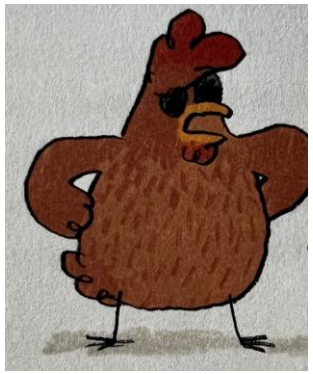
Wir kennen uns eigentlich gar nicht.

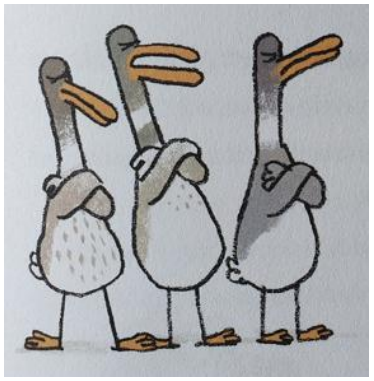
Das ist der Untergang des Freibads.

Aber da scheint nie die Sonne.

Du hast gerade eine Arschbombe gemacht.







Sätze aus dem Buch:
- prägnant für die Figur
- geringer Umfang
- Wörter mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden

Die perfekte Arschbombe: Eine Anleitung verfassen

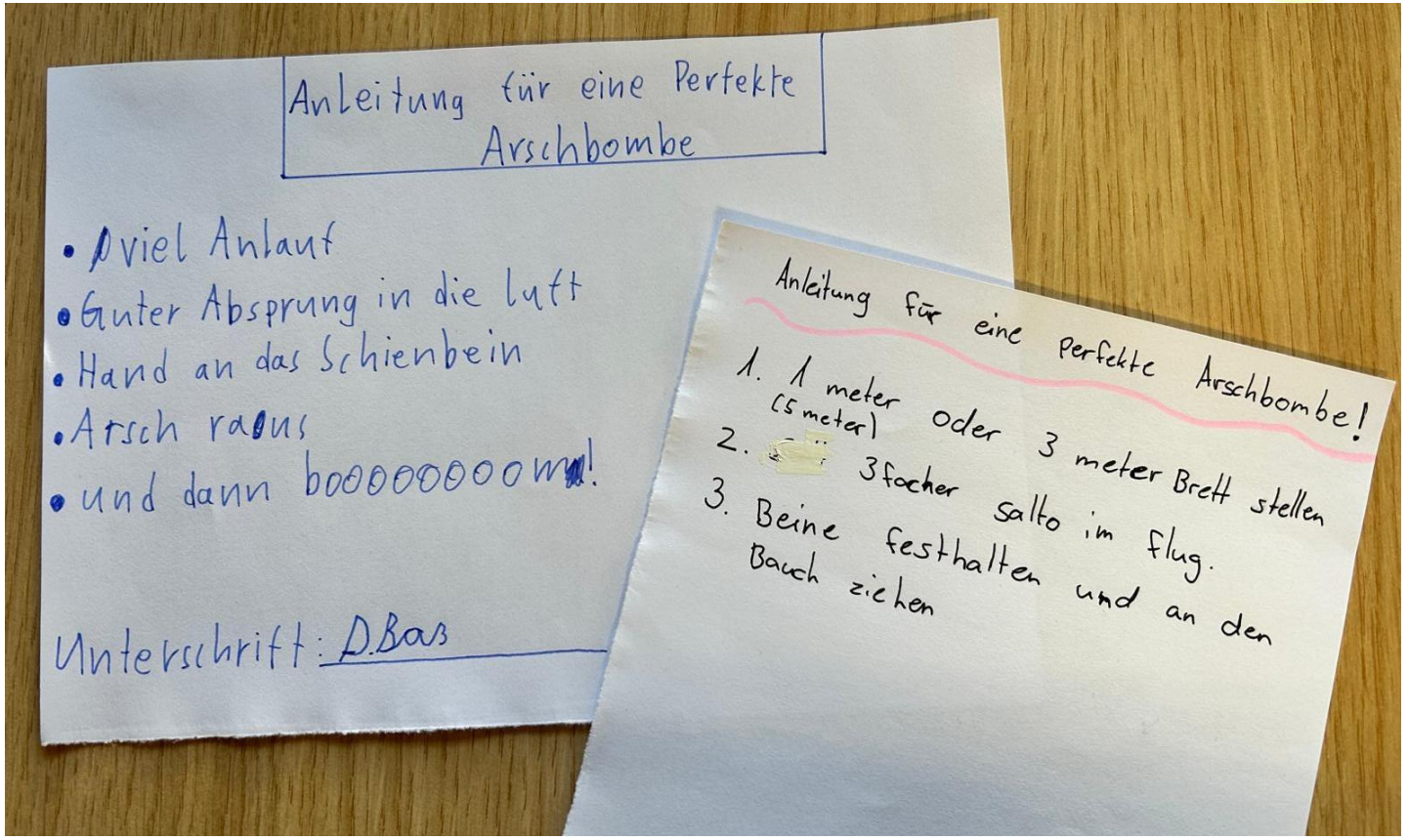
Kl. 6

Aufgabe:

Eine Anleitung zur Durchführung einer perfekten Arschbombe entwickeln.

Bezug zum Buch:

Eigenen Bezug zu Ereignissen im Buch herstellen und die Idee einer guten Arschbombe weiterentwickeln.



Freundschaft: Eine Leseplakat gestalten

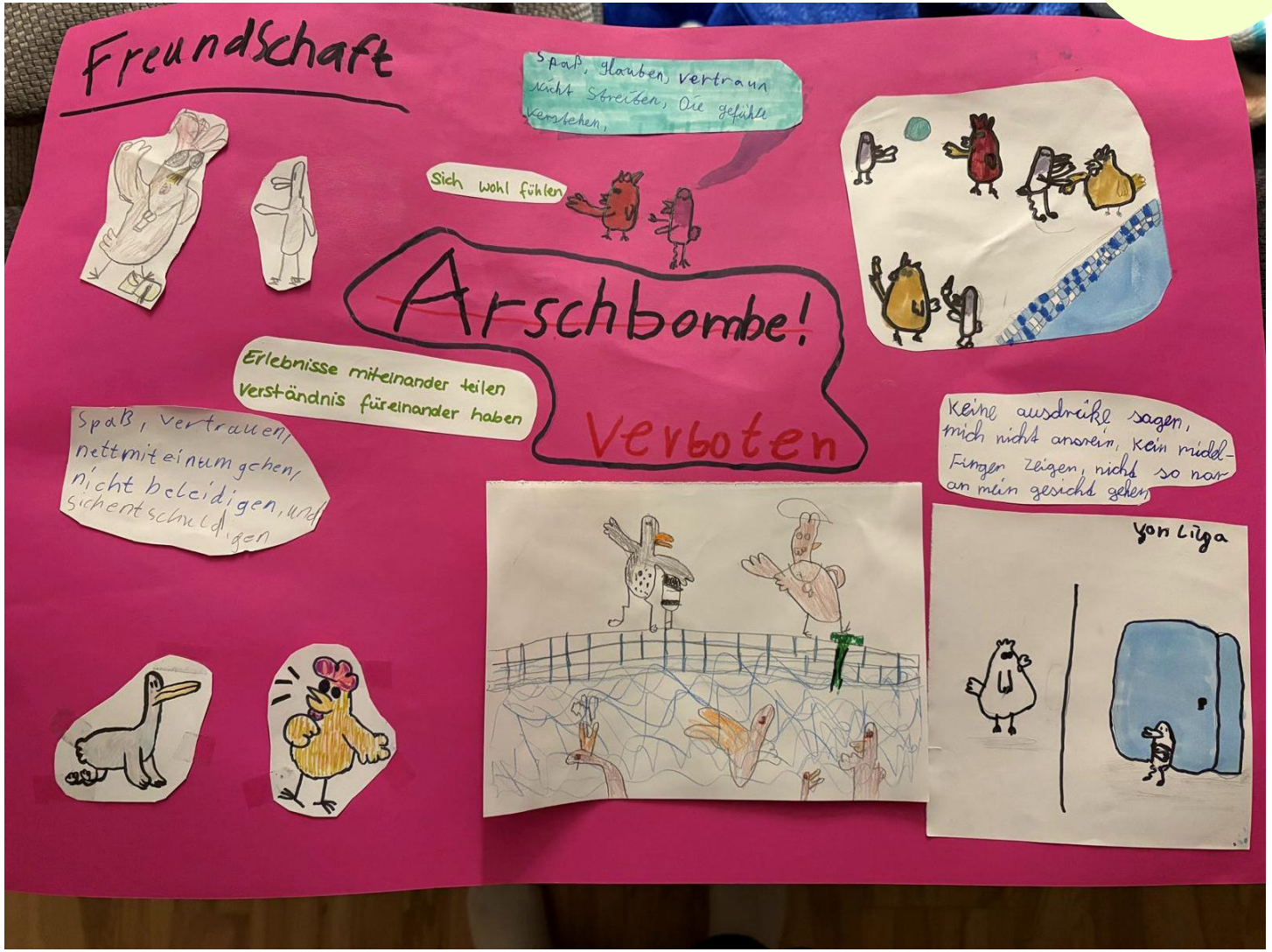
Kl. 4

Aufgabe:

Erstellt ein Plakat zum Thema Freundschaft. Schreibt auf, was für euch in einer Freundschaft wichtig ist und welche Werte ihr darin seht. Stellt einen Bezug zum Buch her (Zeichnungen zum Beispiel).

Bezug zum Buch:

Das Verhalten der Charaktere im Buch soll reflektiert werden und ggf. angewendet werden auf die Realität.

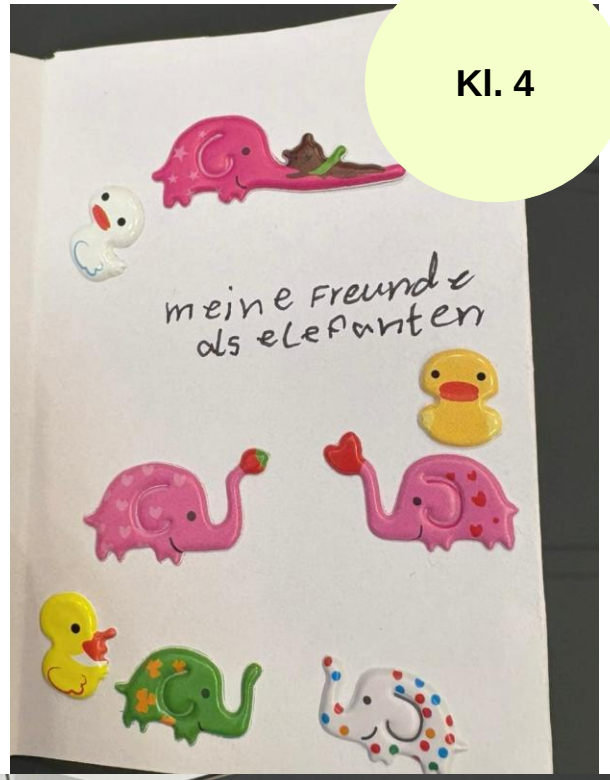


Freundschaft und Perspektivübernahme: Ein eigenes Buch gestalten

Kl. 4

Aufgabe:

Bastelt ein kleines Klappbuch zum Thema Freundschaft. Gestaltet das kleine Buch mit Zeichnungen, Texten oder Stickern.

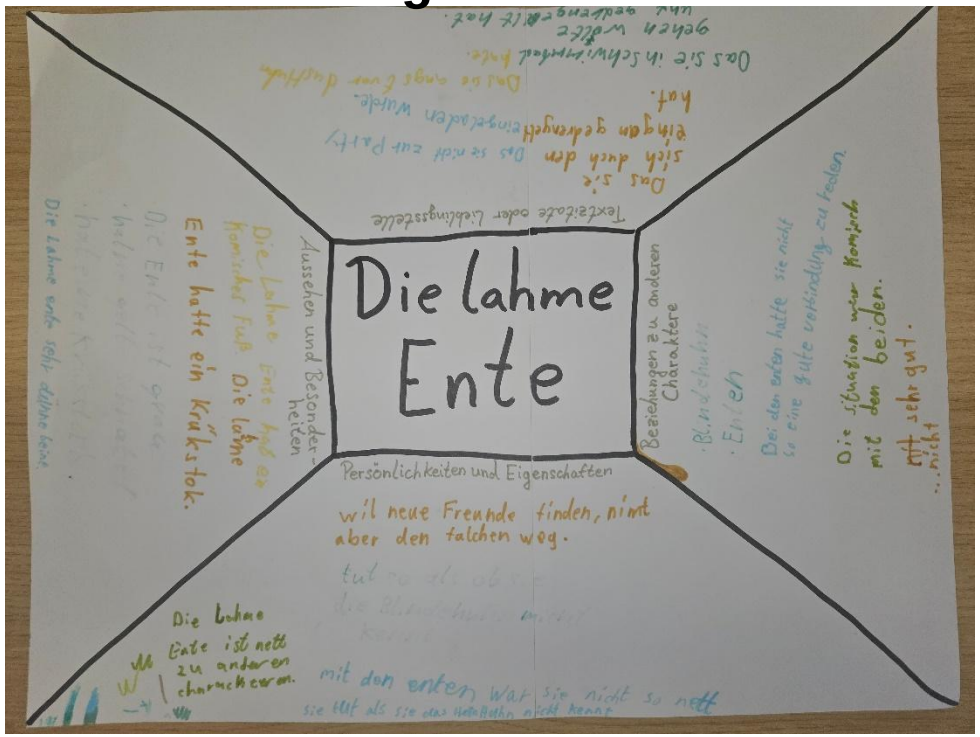


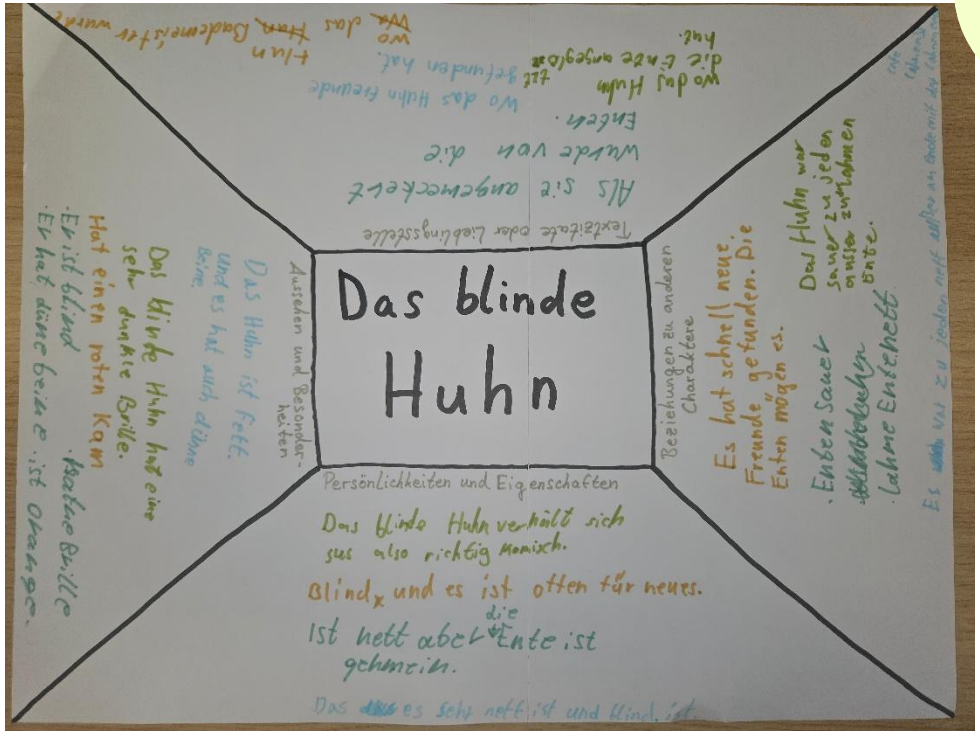
Bezug zum Buch:

Die Kinder sollen sich in die Charaktere/Figuren reinversetzen und sich als eigene Figur in der Realität darstellen.

Figurenbeschreibung: Placemats

Kl. 6





Aufgabe: Ihr werdet nun zu viert an einer spannenden Aufgabe zusammen arbeiten. Es geht darum, die lahme Ente und das blinde Huhn genauer zu beschreiben und mehr über sie herauszufinden. Dazu werdet ihr zu bestimmten Feldern abwechselnd Informationen sammeln und sie auf kreative Weise aufschreiben.

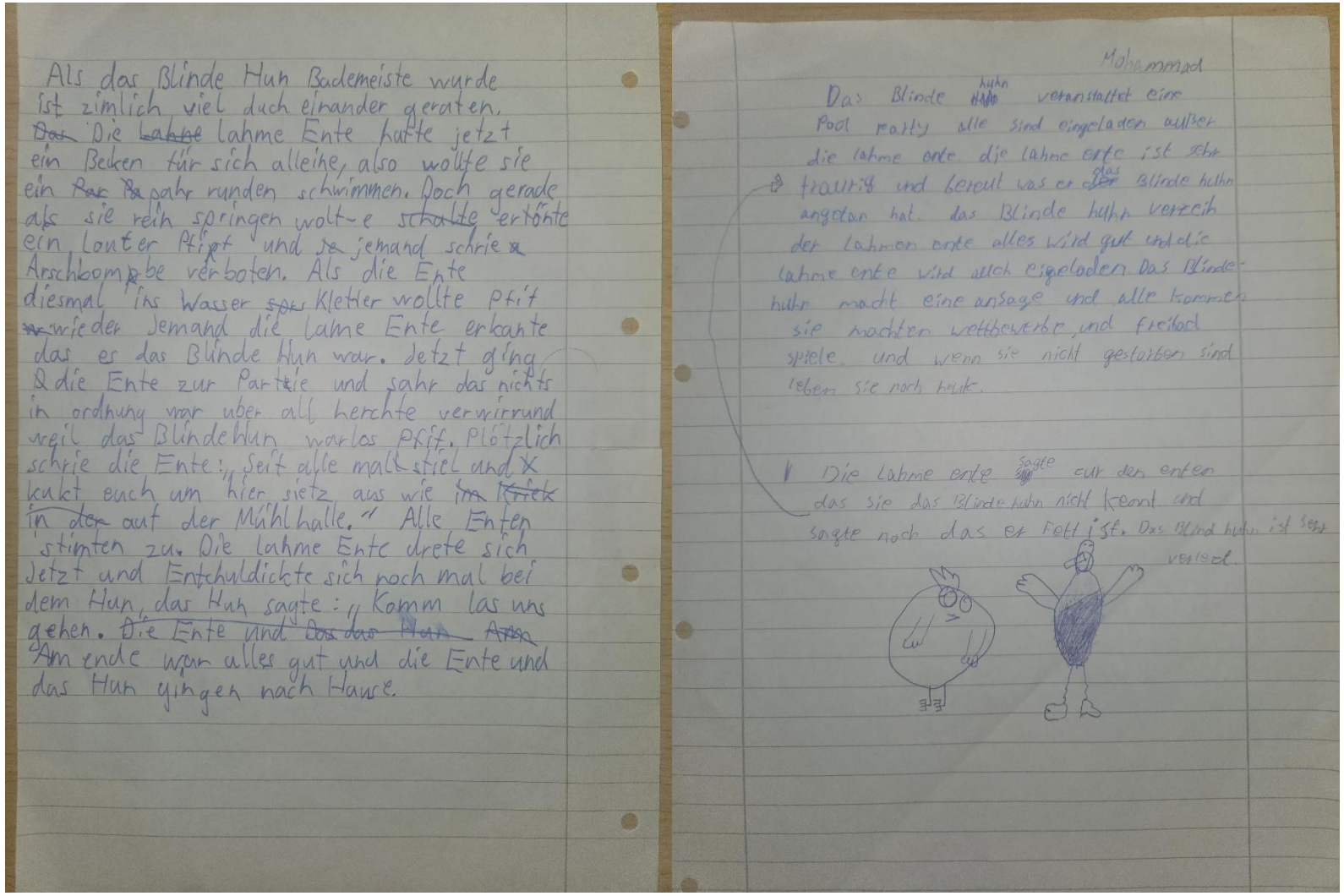
Bezug zum Buch: Die Aufgabe bezieht sich direkt auf die Figuren des Buches. Die Eigenschaften, Verhalten und die Rolle der Figuren werden dadurch klarer. Durch das Sammeln und Ordnen von Informationen erkennen die Kinder Zusammenhänge innerhalb der Handlung und lernen, die Figuren im Kontext des Buches besser zu verstehen.

Wie geht es weiter – Eine eigene Geschichte schreiben

Kl. 6

Aufgabe: Ihr habt nun ein spannendes Stück aus „Arschbombe! Verboten“ gelesen. Jetzt seid ihr an der Reihe, die Geschichte weiterzuschreiben! Ihr werdet die Autoren und Autorinnen und entscheidet, wie es weitergeht.

Bezug zum Buch: Die Aufgabe knüpft direkt an den gelesenen Abschnitt des Buches an und fordert die Kinder auf, die Geschichte kreativ fortzuführen. Dabei setzen sie sich intensiv mit den Figuren, der Handlung und dem Stil des Buches auseinander, während sie eigene Ideen entwickeln.



Als das Blinde Huhn Bademeiste wurde ist zimlich viel duch einander geraten. Die lahme Ente hatte jetzt ein Becken für sich alleine, also wollte sie ein paar runden schwimmen. Doch gerade als sie rein springen wolte ertönte ein Lauter Pfiff und jemand schrie Arschbombe verboten. Als die Ente diesmal ins Wasser Kletter wollte pfiff wieder Jemand die lahme Ente erkante das es das Blinde Huhn war. Jetzt ging die Ente zur Partei und sahr das nichts in ordnung war über all herchte verwirrund weil das Blinde Huhn war las pfiff. Plötzlich schrie die Ente: „Seit alle mall stiel und kukt euch um hier sietz aus wie auf der Mühlhalle.“ Alle Enten stimten zu. Die lahme Ente drete sich Jetzt und Entschuldichte sich noch mal bei dem Huhn, das Huhn sagte: „Komm las uns gehen. Die Ente und Am ende war alles gut und die Ente und das Huhn gingen nach Hause.

Mohammad

Das Blinde Huhn veranstaltet eine Pool party alle sind eingeladen außer die lahme ente die lahme ente ist sehr traurig und bereut was er dem Blinde huhn angetan hat. das Blinde huhn verzeih der lahmen ente alles wird gut und die lahme ente wird auch eingeladen. Das Blinde huhn macht eine ansage und alle kommen sie machten wettbewerbe und freibad spiele und wenn sie nicht gestorben sind leben sie noch heute.

Die lahme ente sagte zur den enten das sie das Blinde huhn nicht kennt und sagte noch das er Fett ist. Das Blind huhn ist sehr verletzt.

Lesen in einer inklusiven Lerngruppe: Wikingerklasse

JüL
So/Päd
Kl.

Aufgabe: Wie fühlt sich das Huhn/
die Ente in dieser Situation?

Kennenlern-Memory

JüL
So/Päd
Kl.

Lesen in einer inklusiven Lerngruppe: Wikingerklasse

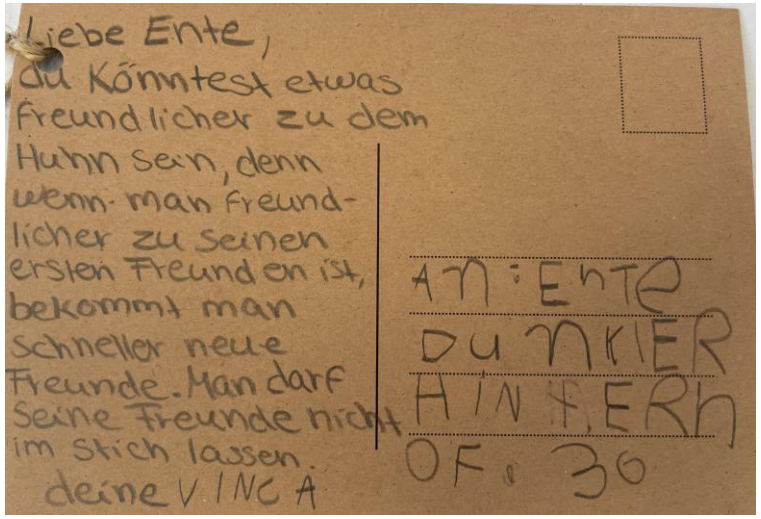
Aufgabe: Gestaltet eine Lesekiste zu der Geschichte des Buches.

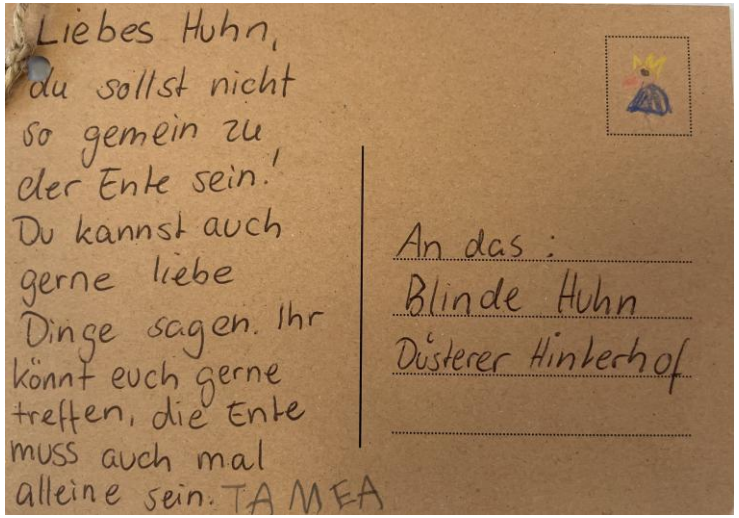
Die Kinder gestalten im Schuhkarton ein Schwimmbad voller verschiedener Enten.
Dazu basteln sie ein großes Huhn und platzieren es in ihrer Kiste in verschiedenen Situationen.

Schreibgespräch: Eine Postkarte an das blinde Huhn oder die lahme Ente.

Kl. 1

Aufgabe:
Schreibe eine Nachricht an das blinde Huhn oder die lahme Ente! Überlege, was du einem der beiden Charaktere gerne sagen oder mit auf den Weg geben möchtest. Diktiere deine Nachricht, damit sie aufgeschrieben wird.





Bezug zum Buch:
Das Thema Freundschaft spielt eine zentrale Rolle. Die Kinder versetzen sich in das Huhn und/oder die Ente hinein. Sie werden dazu angeregt, über die Gefühle und Motive der beiden Charaktere nachzudenken und diese nachzuvollziehen. Dabei reflektieren sie das Verhalten der Figuren und entwickeln Empathie für eine der beiden Figuren.

Textverständnis fördern: Ein eigenes Memory-Spiel

Kl. 1

Aufgabe: Die Kinder erstellen ein eigenes Memory-Spiel mit ausgewählten Figuren, Symbolen und Wörtern aus dem Buch. Zentrale Szenen und Dialoge aus *Arschbombe verboten* werden dabei eingebunden. Gemeinsam reflektieren wir über Themen wie Freundschaft, Mut und Konfliktbewältigung.

Was war zuerst da? – Zum Buch gestalten

Kl. 4

Aufgabe:

Zeichnet das Ei, in dem das blinde Huhn groß geworden ist.

Bezug zum Buch

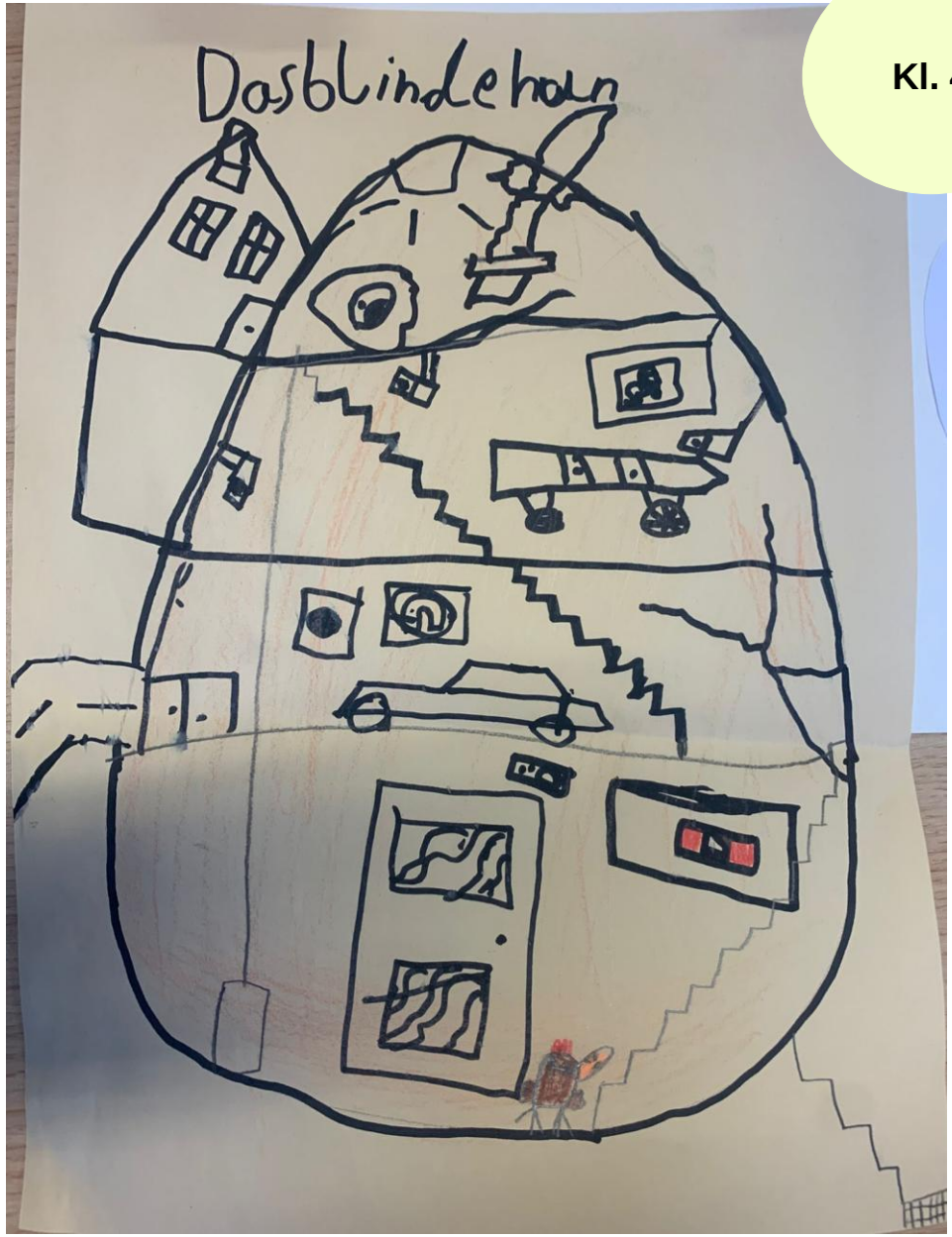
„Du erinnerst dich an die Zeit vor deiner Geburt? So etwas kann eigentlich niemand - “ „Ich schon“, erklärt das blinde Huhn. „Sogar ganz genau. […]“ (S. 28)

Kommentare der Kinder

Das Huhn hat einen Fernseher (unterer Bereich rechts), da im Buch beschrieben wird, dass das Huhn im Ei noch sehen konnte.

Das Ei hat mehrere Stockwerke (sowie einen Aufzug & eine Garage), da im Buch beschrieben wurde, dass das Huhn viel Platz im Ei hatte.

Das Ei hat Risse, da von draußen jemand gegen das Ei geklopft und das Huhn selbst gegen die Schale getreten hat



Handlungsverlauf nachvollziehen: Das Buch als Zeitstrahl

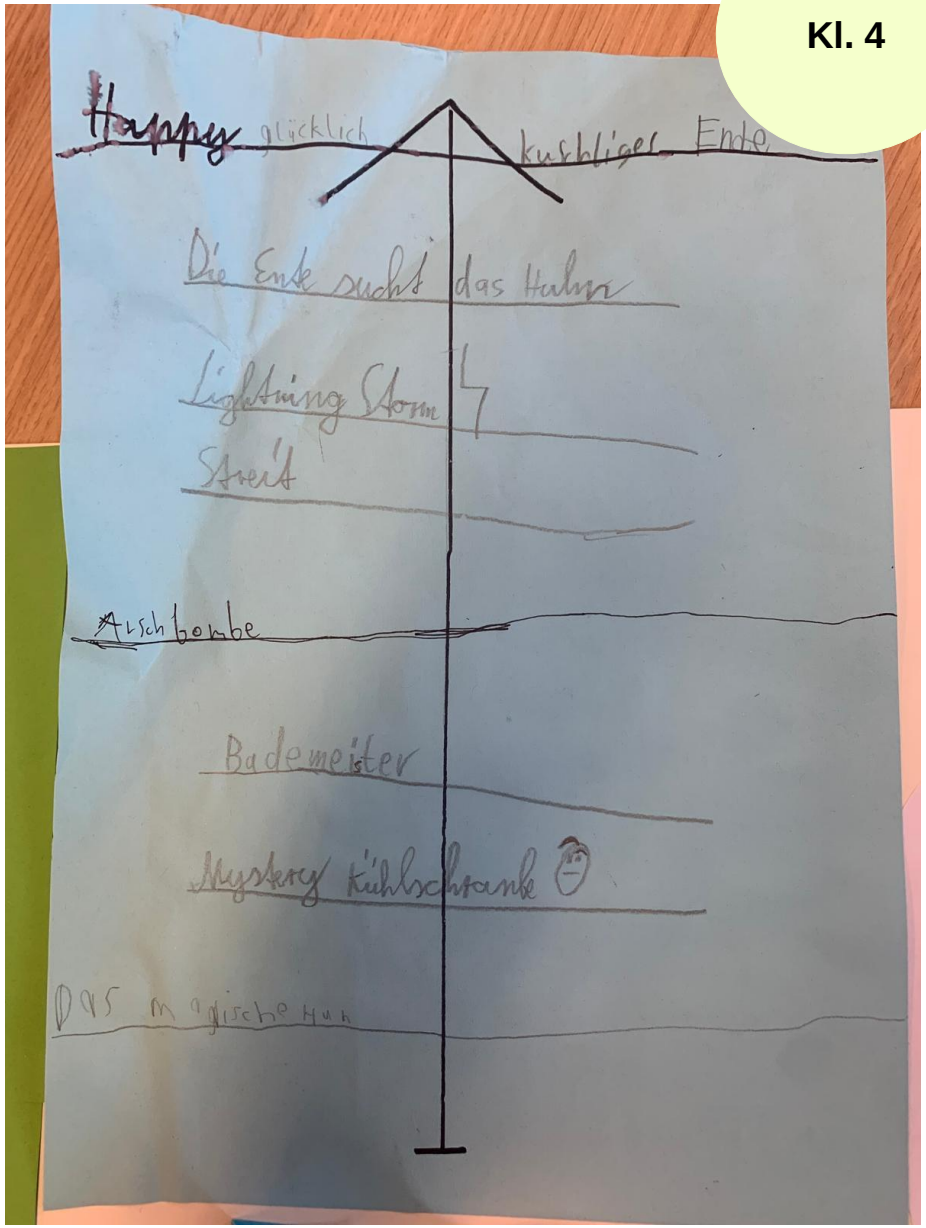
Kl. 4

Aufgabe

Zeichnet einen Zeitstrahl, der alle Ereignisse zeigt, die euch aus dem Buch besonders in Erinnerung geblieben sind.

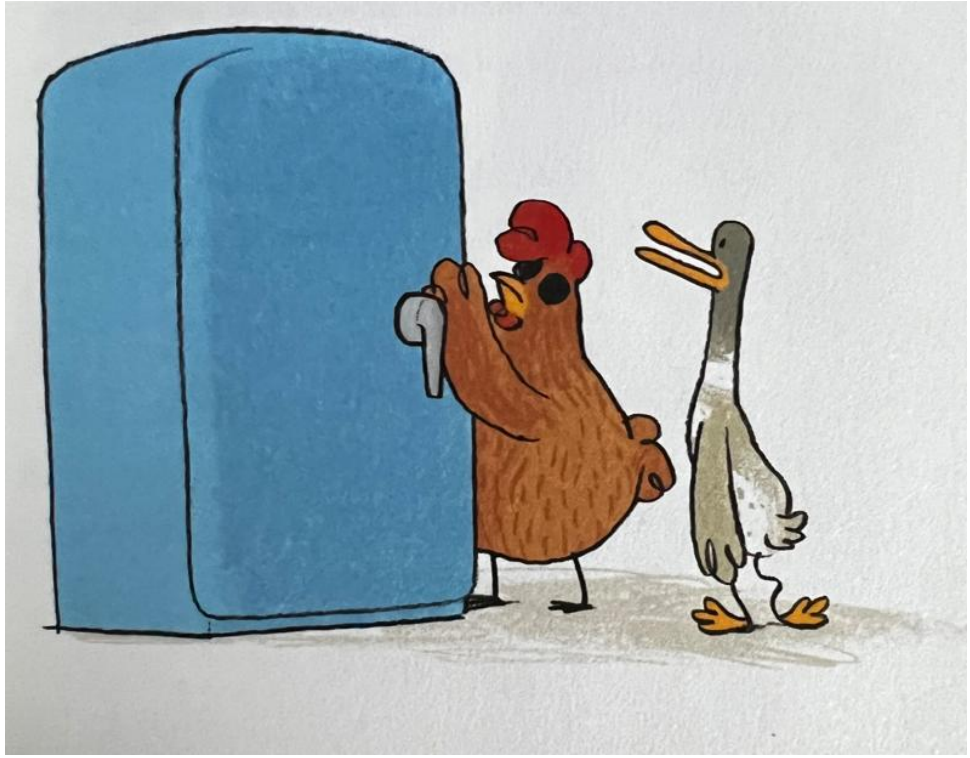
Gedanken der Kinder

1. „Das magische Huhn“ → Ist das Huhn wirklich blind? Es verhält sich nicht so.
2. „Mystery Kühlschrank“ → Woher kommt der Kühlschrank?
3. „Bademeister“ → Das Huhn ernennt sich zum Bademeister. Geht das eigentlich?
4. „Arschbombe“ → Was für ein Plot-Twist!
5. „Streit“ → Die Ente hat recht.
6. „Lightning Storm“ → Was für ein Plot-Twist!
7. „Die Ente sucht das Huhn“ → Vertragen sie sich wieder?
8. „Happy glücklich kuscheliges Ende“ → Was für ein tolles Ende!



Schreiben: Der Kühlschrank

Kl. 1-6



„Ich weiß überhaupt nicht mehr, wo wir hier sind“, sagt die lahme Ente kleinlaut. „In diesem Teil des Freibads war ich bisher noch nie. Wir stehen direkt vor einem Kühlschrank.“

Was ist in dem Kühlschrank?

Was denkt ihr, finden Ente und Huhn dort?

Schreibe eine kurze Geschichte.

Kl. 6

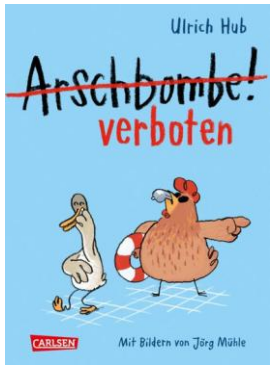
Freundschaft und Ausgrenzung: Eine Mind-Map

Aufgabe: Den Kindern wurden die Seiten 5-13 vorgelesen bzw. der Anfang des Buches. Anschließend sollten sie eine Mind-Map anfertigen zu einem Thema ihrer Wahl aus der vorgelesenen Textstelle.

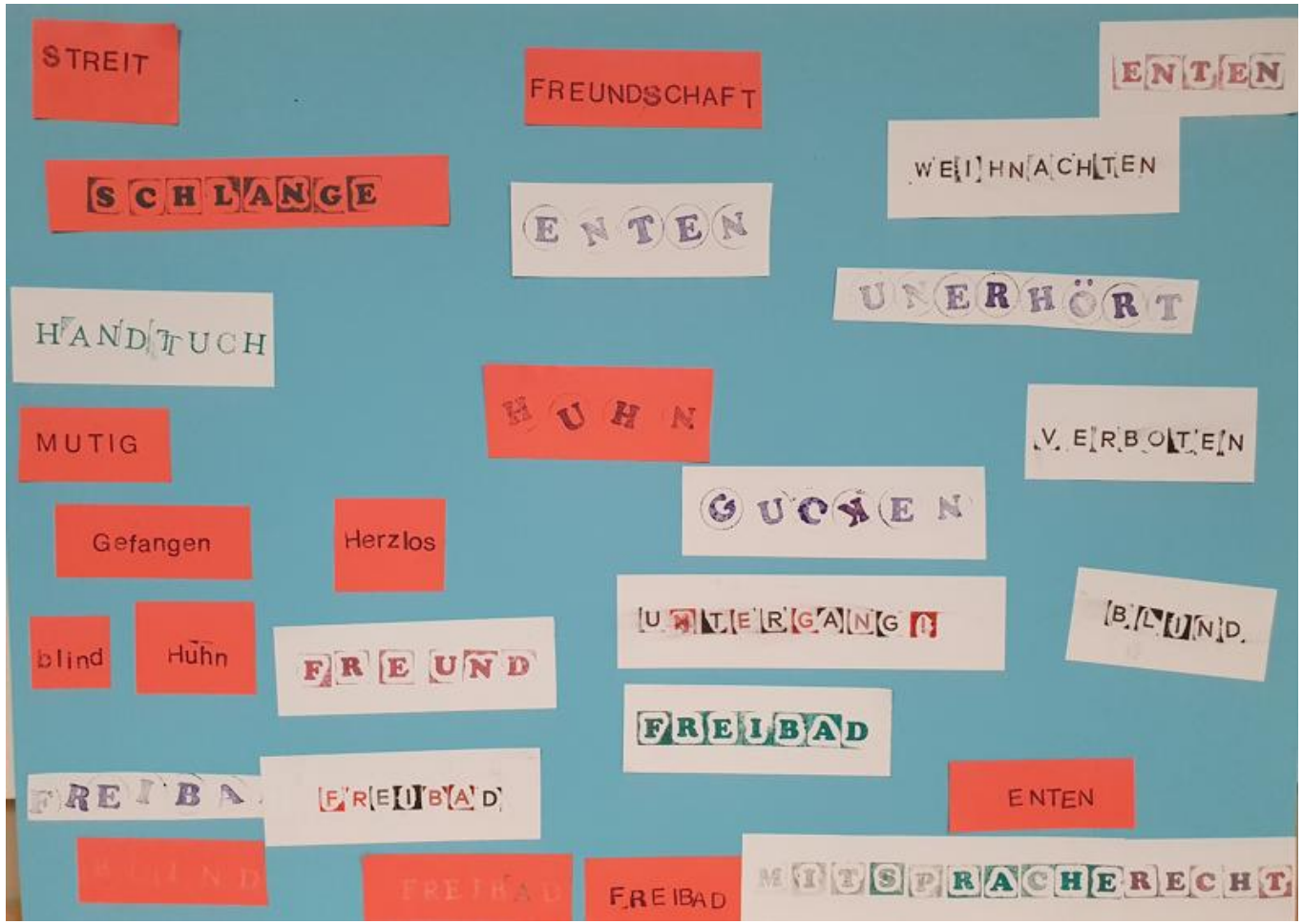
Bezug zum Buch:

- Einführung in das Buch
- Kennenlernen der Themen
- Auseinandersetzung mit den Themen

Wichtige Wörter am Buchanfang



- Welches Wort aus der Geschichte ist für dich besonders bedeutsam?
- Schreibe es auf.
- Lass‘ die Schreibung überprüfen.
- Stempel dein Wort auf einen Papierstreifen.



Der rote Faden: Ein Erklärvideo produzieren

Kl. 4

Aufgabe:

Male entlang der Schlüsselmomente des Buches dessen wichtigste Inhalte.

Erstelle eine Übersicht mithilfe der Methode des roten Fadens.

Nimm ein Erklärvideo mit deinem roten Faden auf.

Bezug zum Buch:

Die Bilder des roten Fadens repräsentieren die von uns erarbeiteten Schlüsselmomente zum Thema: Inklusion und Ausgrenzung.