

KARL ALEXANDER  
SEIDEL

MORITZ  
BLEIBTREU

ANKE  
ENGELKE

CHRISTIANE  
PAUL

UWE  
OCHSENKNECHT



# Lippels TRAUM

Filmstart: 8. Oktober 2009



Schreib-  
wettbewerb mit  
Paul Maar  
Einsendeschluss 15.12.2009

Themenorientierte Leseförderung im Medienverbund  
**IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT**

# INHALT

„Lippels Traum“ – Der Film	2
Träume	4
„I have a dream“ – „Ich habe einen Traum“	8
Die Überwindung der Angst	9
Freundschaft	10
Märchen aus 1001 Nacht	11
Das Lippel-Lesetagebuch	12
Der Kinobesuch	14
„Lippels Traum“ in Buch und Film	16
Filmkritik	18
Paul Maar ruft auf zum Schreibwettbewerb	20
Lesetipps	22

# SONDERVORFÜHRUNGEN FÜR SCHULEN

Möchten Sie den Film mit Ihrer Klasse besuchen? Fragen Sie direkt im Kino nach der Möglichkeit von Vormittags- und Schulvorführungen. Für Ihre Unterrichtsvorbereitung können Sie sich ab Filmstart beim Verleiher informieren, ob der Film in einem Kino Ihrer Nähe laufen wird.

## **Ansprechpartnerin:**

Christine Maiß  
UNIVERSUM FILM GmbH  
Tel.: 089/4136-9669  
Fax: 089/4136-9130  
christine.maiss@bertelsmann.de



Informationen zum Film finden Sie auf der Film-Website [www.lippels-traum.de](http://www.lippels-traum.de) sowie unter [www.visionkino.de](http://www.visionkino.de) und [www.kinofenster.de](http://www.kinofenster.de)

Sehr geehrte Damen und Herren,  
liebe Kolleginnen und Kollegen,

Träume können wahr werden – und die Realität entscheidend beeinflussen. Davon und von der Macht der Fantasie handelt das Buch „Lippels Traum“ von Paul Maar, dessen Verfilmung am 8. Oktober 2009 ins Kino kommt.

Wir freuen uns, gemeinsam mit unserem Partner Universum Film, eine Schulkampagne zu diesem Film zu initiieren, die nicht nur zu einem Ausflug in die Traumwelten der Kinder einladen, sondern auch ein medienpädagogisches Projekt anstoßen will. Im vorliegenden Unterrichtsmaterial finden Sie Informationen zum Film, Anregungen für die Vor- und Nachbereitung des gemeinsamen Kinobesuchs, Tipps für einen Buch-/Filmvergleich und vielfältige Unterrichtsideen rund um die zentralen Themen des Films. Die Broschüre dient als Kopiervorlage für Ihren Unterricht und die einzelnen Arbeitsblätter sind direkt für die Schülerinnen und Schüler konzipiert.

Da sich die Materialien an unterschiedliche Altersstufen richten, sollten Sie sorgfältig die für Ihre Klasse passenden Aufgabenstellungen auswählen oder entsprechend anpassen.

Darüber hinaus rufen wir gemeinsam mit Paul Maar Kinder dazu auf, ihrer Fantasie freien Lauf zu lassen. Greifen Sie das Thema „Geschichten weiterträumen und weiterschreiben“ kreativ im Unterricht auf! Wir laden alle Schülerinnen und Schüler der 3. bis 6. Klassen dazu ein, einen von Paul Maar vorgegebenen Geschichtenanfang weiterzuschreiben. Selbstverständlich gibt es attraktive Preise zu gewinnen. Die Gewinner des Schreibwettbewerbs werden nach Projektabschluss unter [www.stiftunglesen.de/lippelstraum](http://www.stiftunglesen.de/lippelstraum) veröffentlicht.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern abwechslungsreiche und lebendige Unterrichtsstunden mit „Lippels Traum“!

Ihre Stiftung Lesen

# „LIPPELS TRAUM“ - DER FILM

Auf der Grundlage des Romans „Lippels Traum“ von Paul Maar aus dem Jahr 1984 entstand der Kinofilm, zu dem Paul Maar selbst, gemeinsam mit Drehbuchautor und Produzent Ulrich Limmer, das Drehbuch geschrieben hat.

Das zentrale Thema sowohl im Buch als auch im Film ist die Kraft der Fantasie und des Traumes. Limmer betont: „Träume helfen. Träume zeigen verborgene Möglichkeiten auf.

Lippel träumt sich die Welt nicht schön, sondern er lernt in seinen Träumen, wie er das Leben meistern kann.“

## INHALT

Philipp Mattenheim (Alexander Seidel), genannt Lippel, ist eher schüchtern und vorsichtig, hat Angst im Dunkeln und lebt mit seinem Vater (Moritz Bleibtreu) in Passau. Er ist gar nicht begeistert, als sein Vater, ein Gourmetkoch, auf Geschäftsreise muss und eine neue Haushälterin, Frau Jakob (Anke Engelke), auf Lippel aufpassen soll. Frau Jakob entpuppt sich als unsympathischer, kleinkariertes Kinderschreck. Sogar das Buch, das Lippels Vater ihm zum Abschied geschenkt hat, mit „Geschichten aus Tausendundeiner Nacht“, nimmt sie ihm weg.

Also bleibt Lippel nichts anderes übrig, als die Geschichte, die er in dem Buch zu lesen begonnen hat, weiterzuträumen. Schon bald steckt er selbst mittendrin, in den orientalischen Abenteuern rund um ein königliches Geschwisterpaar, mit dem Lippel sich anfreundet. Auch in Lippels echtem Leben gewinnt er zwei neue Mitschüler als Freunde. Doch es gibt noch mehr Parallelen zur Traumwelt: Der Straßenhund Muck läuft Lippel zu, der König im morgenländischen Palast sieht aus wie sein Vater und dessen böse Schwägerin, die nichts Gutes im Schilde führt, ähnelt Frau Jakob auf erstaunliche Weise. So muss Lippel sowohl im Traum als auch im wahren Leben einige Abenteuer bestehen und seine Ängste überwinden, um schließlich sich, den Hund Muck und seine Freunde zu retten.



## FILMHINTERGRÜNDE

Für die Kinderrollen in „Lippels Traum“ wurden 500 Kinder gecastet, als der Regisseur Alexander Seidel traf und nach zwei Minuten wusste: Das ist Lippel! Zur Zeit der Dreharbeiten war dieser 12 Jahre alt, inzwischen ist er im Stimmbruch, so dass er für die Rolle jetzt nicht mehr zu besetzen wäre.

Fast alle Schauspieler im Film haben eine Doppelrolle zu bewältigen, da sie in der realen, wie auch in der Traumwelt vorkommen: Moritz Bleibtreu als Lippels Vater und orientalischer König, Anke Engelke als böse Schwägerin des Königs und Haushälterin, Christiane Paul als Restaurantmitarbeiterin Serafina und orientalische Wirtstochter sowie Uwe Ochsenknecht als Konrektor Färber und Herbergswirt.

Gegenüber der Buchvorlage setzt der Film einzelne Schwerpunkte anders und fügt Elemente aus dem Buch hinzu bzw. lässt solche daraus weg. Da ein Film in 90 Minuten das erzählt, was in einem Buch sehr viel weiter ausgebreitet werden kann, müssen zwangsläufig Nebenhandlungen (z. B. Lippels Leidenschaft für Sammelpunkte) oder Nebenpersonen (wie Frau Jeschke) wegfallen. Weitere Veränderungen, wie z. B. die, dass Lippel im Film mit seinem Vater allein lebt, haben ganz konkrete Auswirkungen auf die Spannung des Films: Da Frau Jakob ein Auge auf Lippels Vater geworfen hat und sich entsprechende Hoffnungen macht, verschärft sich der Konflikt zwischen Frau Jakob und Lippel, der befürchtet, sie könne seine Stiefmutter werden (siehe auch das Kapitel „Lippels Traum‘ in Buch und Film“).

Drehorte waren Passau, eine alte Gießerei in München und Marokko. Die orientalische Traumwelt, die dort für „Lippels Traum“ geschaffen wurde, erinnert an die Märchenwelt der Geschichten aus 1001 Nacht. „Wir sind nicht um historisch korrekte Darstellung bemüht“, erläutert Ulrich Limmer das Konzept, „sondern zeichnen das märchenhafte Abbild des Orients, das wir Europäer von der arabischen Welt des Mittelalters besitzen.“ So wurde das Thronzelt des Herrschers extra im Studio in München gestaltet und per Computer in den Orient versetzt, ebenso wie der Sandsturm auf digitale Art und Weise zum Leben erweckt wurde. So entsteht ein schöner Kontrast zwischen dem realen Effekt, den Lippels Traumwelt auf sein Leben in Passau hat, und der märchenhaften Traumwelt selbst.

(Quelle: Presseheft „Lippels Traum“, Universum Film)



# TRÄUME

## Einige Regeln zum Besprechen von Träumen:

- ✿ **Alles wird freiwillig erzählt – keiner muss etwas erzählen.**
- ✿ **Wir lassen den Anderen aussprechen und hören zu.**
- ✿ **Es gibt keine guten oder schlechten Träume – Träume sind einfach Träume!**
- ✿ **Wir sind freundlich zueinander – es wird niemand ausgelacht oder geärgert.**
- ✿ **Wir erzählen die Träume, die in der Klasse erzählt werden, nicht weiter.**

Der Traum gehört zum Menschen. Wenn Menschen schlafen, dann träumen sie – alle und immer. Sogar Babys, die noch im Bauch der Mutter sind, träumen ab einem Alter von 24 Wochen. Es ist wissenschaftlich erwiesen, dass sich 80 Prozent aller Menschen an ihre Träume erinnern. Und auch wer sich nicht erinnert, träumt jede Nacht. Träume sind sogar überlebenswichtig – sowohl für den Körper als auch für die Psyche. Beispielsweise ist eine Funktion des Traumes, dass während der Traumphasen unser Gehirn „aufgeräumt“ wird. Wir träumen aber auch, um zu vergessen – ansonsten wäre unser Gehirn bald viel zu voll mit unwichtigen Kleinigkeiten. Im Wachzustand Erlebtes kann so „geordnet“ und besser verarbeitet werden. Und wir können während des Träumens entspannen. Aus gehirnwissenschaftlicher Sicht ist der Traum ein für den Körper überaus wichtiger Mechanismus. Denn u. a. „reift“ auch unser Gehirn, während wir träumen.

Der Traumschlaf ist nur eine sehr kurze Phase. Meist dauert diese Phase nur zehn Minuten, auch wenn uns unsere Träume meist viel länger vorkommen. Insgesamt verbringt man nachts ca. 1-2 Stunden im so genannten Traumschlaf.

Das, was man träumt, handelt häufig von Dingen und Ereignissen, die im wachen Zustand unmöglich oder unwahrscheinlich sind. Träume sind oft mit starken Gefühlen verbunden. Erschreckende und Angst auslösende Träume werden als „Alpträume“ bezeichnet.

Übrigens: Mittlerweile hat man herausgefunden, dass man sich Sachen, die man direkt vor dem Schlafengehen gelernt hat, besonders gut merken kann.



## Unterrichtsideen:

- ✿ Lest euch den Text aufmerksam durch. Fragt nach, wenn ihr Begriffe nicht versteht.
- ✿ Beantwortet die folgenden Fragen:  
Ab welchem Alter träumen Menschen?  
Träumen alle Menschen?  
Warum träumen Menschen?
- ✿ Könnt ihr euch erinnern, in welchen Farben ihr träumt? Sprecht ihr in euren Träumen?
- ✿ Träumt doch einmal in eurer Klasse gemeinsam! Setzt euch in einem Kreis zusammen, schließt die Augen und lasst sie geschlossen, das erste Kind beginnt. Es sagt: „Heute Nacht habe ich geträumt, ich fliege mit einer Wolke fort.“ Das zweite Kind erzählt den Traum weiter, dann das dritte Kind ... so lange, bis jeder etwas erzählt hat.
- ✿ Wohin möchtet ihr mit einer Wolke fliegen? Malt es in eine Wolke hinein!
- ✿ Oftmals kann man sich nicht an seine Träume erinnern. Manchmal hilft es, sich direkt neben das Bett ein kleines Heft und einen Stift zu legen, damit man direkt nach dem Aufwachen evtl. noch den einen oder anderen „Traumfetzen“ niederschreiben kann. Führt doch mal über einen Zeitraum von zwei Wochen solch ein „Traumtagebuch“.
- ✿ Lippel kann sich gut an Träume erinnern. Manchmal weiß er aber nicht, ob er etwas wirklich geträumt hat oder ob er es erlebt hat. Ist euch das auch schon einmal so ergangen? (Zum Beispiel hattet ihr in einem Traum Streit mit einem Freund oder einer Freundin und wart nach dem Aufwachen immer noch wütend oder traurig.) Berichtet darüber, wenn ihr möchtet!
- ✿ Manchmal baut man in seinen Traum Geräusche aus der realen Welt ein, z. B. regnet es im Traum, wenn man draußen tatsächlich Regen hört. Ist euch das auch schon einmal passiert? Erzählt davon.
- ✿ Seiner Geschichte von „Lippels Traum“ hat Paul Maar auf der ersten Seite des Buches ein Zitat vorangestellt: „Wenn wir jede Nacht das Gleiche träumten, würde es uns genau so beschäftigen wie alles, was wir täglich sehen. Wenn ein Handwerker sicher sein könnte, jede Nacht zwölf Stunden lang zu träumen, er sei König, so wäre er ebenso glücklich wie ein König, der jede Nacht zwölf Stunden lang träumte, er sei ein Handwerker.“  
Glaubt ihr, dass das stimmt? Diskutiert in der Klasse darüber.



## ANDERE TRAUMKULTUREN

In anderen Kulturen dachte man und denkt man zum Teil noch heute, dass man mit Hilfe von Träumen die Zukunft vorhersagen kann. In der Traumdeutung sind Träume bestimmte Symbole, also eigentlich Geheimzeichen für bestimmte Dinge. Man sagt, dass es eine universelle Traumsprache gibt, d. h. dass bestimmte Traumsymbole bei allen Menschen das Gleiche bedeuten – egal, ob sie heute leben oder vor 2.000 Jahren gelebt haben, egal ob sie in Deutschland oder im Orient leben.

### In verschiedenen Kulturen haben Träume eine viel wichtigere Bedeutung als bei uns:

In Malaysia lebt ein Stamm Ureinwohner – die **Senoi**. Bei ihnen haben Träume eine zentrale Bedeutung. Für sie gehört das morgendliche Besprechen der Träume zu einer der wichtigsten Tätigkeiten des Tages. Jeden Morgen beim Frühstück erzählen zuerst die Kinder und dann die Eltern von ihren Träumen. Wenn jemand einen ganz besonderen Traum hatte, kommt manchmal sogar das ganze Dorf zusammen, um den Traum zu hören.

Dabei ist es für die Senoi wichtig, negative Träume beim Besprechen umzuwandeln. Die Träume werden dann gemeinsam in positive Träume verwandelt, indem man z. B. feindliche Traumfiguren angreift und freundliche Traumfiguren um Rat und Hilfe bittet.

Wenn die Senoi sich verabschieden, sagen sie: „Lebe deinen Traum“.



Auch für die traditionell lebenden **Irokesen**, einen Indianerstamm in Nordamerika, haben Träume eine ganz besondere Bedeutung. Für sie sind Träume die mächtigste Kraft im Leben. Sie glauben, dass Träume die Sprache der Seele sind, in denen

sie mitteilt, was sie möchte. Die Seele ist dann zufrieden, wenn ihre Wünsche erfüllt werden. Wenn nicht, wird sie ärgerlich und macht den Körper krank. So führen die Irokesen zum Beispiel Befehle aus, die sie im Traum erhalten, sie bekommen Antworten auf Fragen über die Gesundheit Einzelner und treffen mit Hilfe ihrer Träume politische Entscheidungen.

### Unterrichtsideen:

- ☼ Was denkt ihr über diese Bedeutung der Träume? Diskutiert eure Meinung.
- ☼ Trefft euch morgens in der ersten Stunde zu einem Morgenkreis. Wenn einer von euch einen schlechten Traum hat, kann er ihn erzählen. Die anderen helfen ihm, seinen Traum zu einem guten Ende zu bringen. Wie fühlt sich das für den Träumer und wie für die Helfer an?
- ☼ Es gibt noch weitere „Traumkulturen“. Versucht etwas über die „Traumzeit“ der Aboriginies in Australien und das „Traum-Yoga“ der Tibeter herauszufinden.
- ☼ Findet heraus, was ein Traumfänger ist. Im Kunstunterricht könnt ihr mit Hilfe einfacher Materialien einen eigenen Traumfänger basteln (zahlreiche Anleitungen sind im Internet zu finden – fragt eure Lehrerin/euren Lehrer).
- ☼ Überlegt euch zunächst selbst, was es bedeuten könnte, von einem Adler, einer Fahne oder von Blumen zu träumen. Schaut dann in der Bibliothek in einem Traumlexikon oder einem Traumdeutungsbuch nach. Mit dessen Hilfe werdet ihr eure Träume vielleicht zu deuten lernen.



## TRÄUME UND WÜNSCHE

Ihr habt nun erfahren, was ein Traum ist und wozu wir überhaupt träumen. Im erweiterten Sinn steht Traum umgangssprachlich aber auch für etwas Ersehntes (sich etwas „erträumen“), etwas Unwirkliches oder auch für etwas besonders Positives („traumhaft schön“, „ein Traum!“).

### Unterrichtsideen:

- ✿ Wenn man an Träume denkt, denkt man automatisch auch an Wünsche. Worin besteht der Unterschied?
- ✿ Findet heraus, wie sich eure Träume/Wünsche von denen eurer Mitschüler/Geschwister/Eltern/Großeltern unterscheiden.
- ✿ Befragt doch einmal eure Eltern und Großeltern, was sie als Kinder/Jugendliche für Träume/Wünsche hatten und ob sich diese erfüllt haben.



## TRAUM UND WIRKLICHKEIT

Lippels Träume zeigen Ähnlichkeiten zu seinen wirklichen Erfahrungen auf. In der Tabelle sind Beispiele aus der Traumwelt und der Wirklichkeit zusammengestellt. Ergänzt Gemeinsamkeiten und Unterschiede und wenn euch weitere einfallen, führt die Tabelle entsprechend fort.

Traum	Wirklichkeit
Die Schwägerin des Königs ist in grüne Gewänder gehüllt und ihre oberen Zähne stehen etwas nach vorne.	Frau Jakob ist ...
Die Schwägerin des Königs ...	Frau Jakob nimmt Lippels Buch weg.
Prinz Asslam redet nicht, weil in seinem Horoskop zu sehen war, dass er sieben Tage schweigen müsse, um einem großen Unglück zu entgehen.	Arslan ...
Der Hund Muck ...	Der Hund Muck läuft Lippel auf der Straße zu.
Hamide ist die Schwester des Prinzen Asslam.	Hamide ...
Lippel ...	Lippel nimmt die Taschenlampe mit ins Bett.
Der Vater von Asslam und Hamide ist König.	Lippels Vater ...
...	...

# „I HAVE A DREAM“ – „ICH HABE EINEN TRAUM“

Traumauto – Traumhaus – Traumfrau – Traum...

Nicht immer träumen Menschen Träume von Reichtum und persönlichem Glück:

Am 28. August 1963 erzählte **Martin Luther King Jr.** in Washington D. C. vor 250.000 Menschen von seinem Traum. In diesem Traum geht es darum, dass eines Tages tatsächlich alle Menschen gleich behandelt werden.

„Ich habe einen Traum, dass meine vier kleinen Kinder eines Tages in einer Nation leben werden, in der man sie nicht nach ihrer Hautfarbe, sondern nach ihrem Charakter beurteilt. Ich habe einen Traum, heute!“

(zitiert nach [http://de.wikipedia.org/wiki/I\\_Have\\_a\\_Dream](http://de.wikipedia.org/wiki/I_Have_a_Dream))

Martin Luther King Jr. war ein farbiger Bürgerrechtler, der mit anderen dafür gekämpft hat, dass farbige Amerikaner die gleichen Rechte haben wie weiße. In seiner Jugend hatte er erlebt, dass Menschen mit schwarzer Hautfarbe nicht in die gleichen Schulen, Kirchen oder Kinos gehen und nicht die gleichen Busse benutzen durften wie Menschen mit weißer Hautfarbe. Selbst die Toiletten und Waschbecken waren für Weiße und Schwarze getrennt. Gegen diese Ungerechtigkeit kämpfte er gemeinsam mit anderen Amerikanern, die die Hautfarbe bei der Beurteilung eines Menschen nicht wichtig fanden. Dabei legte er großen Wert darauf, dass der „Kampf“ gegen die Rassentrennung ein gewaltloser Kampf war.

Sein Traum ist heute mit der Wahl von Barack Obama als ersten schwarzen Präsidenten von den USA Wirklichkeit geworden. Martin Luther King hat das nicht mehr erleben können. Er wurde 1968 von einem fanatischen Mann erschossen.

## Unterrichtsideen:

- ✿ Traumauto, Traumhaus, Traumurlaub ... dazu lassen sich leicht Bilder malen. Könnt ihr aber auch ein Bild zu Martin Luther King's Traum malen?
- ✿ Habt ihr auch Träume, die man nicht so einfach malen kann? Schreibt sie auf.
- ✿ Gibt es heute noch Länder, in denen z. B. Kinder keine Möglichkeit bekommen, wie alle anderen Kinder zu leben? Woran liegt das? Recherchiert und diskutiert in der Klasse darüber. Wie ist das in eurer Stadt oder in eurer Wohnumgebung?
- ✿ Informiert euch über das Kinderhilfswerk. Könnt ihr etwas dazu beitragen, dass der Traum dieser Kinder Wirklichkeit wird? Denkt euch eine Aktion aus, bei der ihr auf Kinder in Not aufmerksam macht.



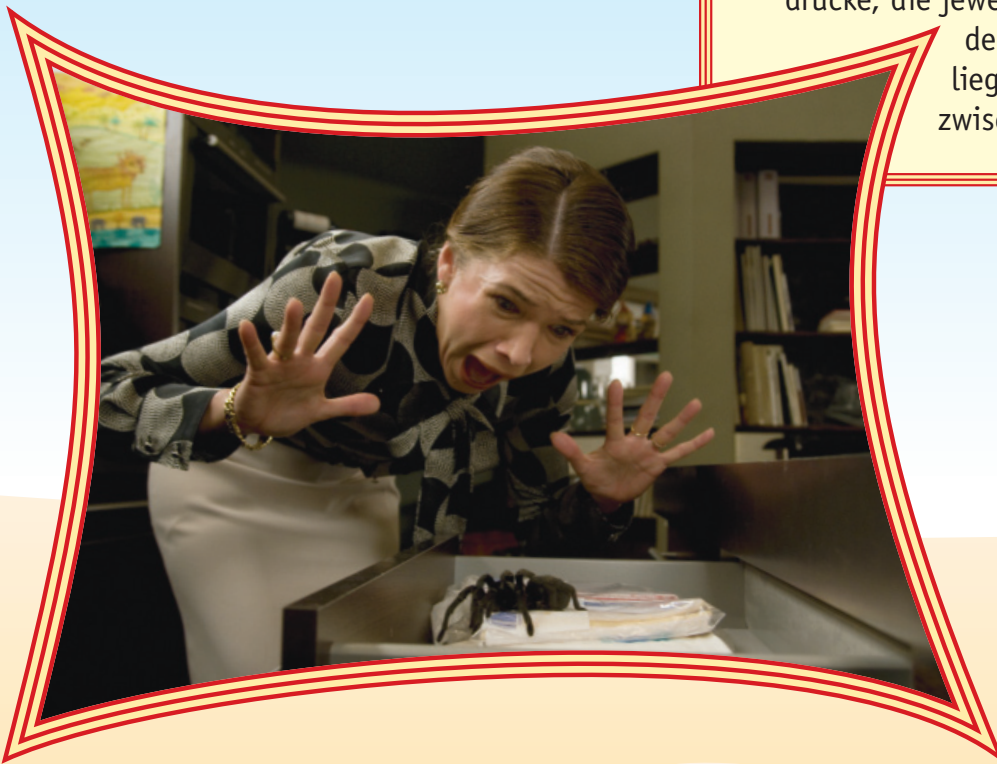
# DIE ÜBERWINDUNG DER ANGST

Lippel hat Angst vor der Dunkelheit. Dies ist nichts Ungewöhnliches: Jeder Mensch hatte schon einmal Angst – vor den verschiedensten Dingen. Befindest du dich z. B. in einer für dich unangenehmen und vielleicht sogar bedrohlichen Situation, bekommst du Angst. Sowohl seelische als auch körperliche Bedrohungen können Auslöser dieser Angst sein.

Angst zu haben ist ein unangenehmes Gefühl, aber: Genauso wie Trauer, Wut, Scham, Freude und Liebe ist Angst ein menschliches Grundgefühl.

## Unterrichtsideen:

- ✿ Diskutiert in eurer Klasse über verschiedene Situationen, die Angst auslösen können. Stellt eine Tabelle auf und teilt sie in „seelische“ und „körperliche“ Angstausröser ein.
- ✿ Aber kann Angst haben nicht auch sinnvoll sein? Überlegt gemeinsam mit eurem Sitznachbarn, wofür Angst haben nützlich sein könnte.
- ✿ Zeichnet verschiedene Gesichtsausdrücke, die jeweils ein Gefühl ganz deutlich widerspiegeln. Wo liegen die Unterschiede zwischen den Gesichtern?



In der Entwicklung der Menschheit hat die Angst eine wichtige Funktion als Schutzmechanismus, der die Sinne schärft und in Gefahrensituationen ein angemessenes Verhalten, etwa Flucht, einleitet. Von diesem Schutzmechanismus profitieren wir auch heute noch. Ein kleines bisschen Angst zu haben, vor was auch immer, ist also durchaus gut und sinnvoll.

## Unterrichtsideen:

- ✿ Vor welchen Dingen und/oder Situation hattest bzw. hast du Angst? Wenn du magst, male ein entsprechendes Bild davon!
- ✿ Hast du dich schon einmal etwas in einem Traum getraut, was du dich „im echten Leben“ nicht trauen würdest, weil du davor viel zu viel Angst hast?
- ✿ Entwickle gemeinsam mit deinen Mitschülern „Erste Hilfe“-Ideen bei Angst!
- ✿ Wer oder was kann dir dabei helfen, deine Angst – bei was auch immer – zu überwinden?
- ✿ In welchen Situationen hast du deine Angst schon mal überwunden? Wie hast du dich danach geföhlt?

# FREUNDSCHAFT

Lippel, Arslan und Hamide sind Freunde und sie erleben zusammen die tollsten Abenteuer, gehen zusammen durch dick und dünn, helfen einander, jagen zum Schluss die böse Frau Jakob aus dem Haus und retten ihren neuen Freund, den Straßenhund Muck.



Richtige Freundschaft gibt gegenseitige Stärke, umfasst Mitgefühl, Hilfsbereitschaft und ein gegenseitiges Miteinander. Freundschaft heißt aber genauso auch die Fehler des anderen zu akzeptieren.

Es ist gar nicht so leicht, einen „richtigen“ Freund zu finden. Und wie schmerzhaft es ist, einen Freund oder eine Freundin zu verlieren, musstet ihr vielleicht auch schon erfahren.

## Unterrichtsideen:

- ☼ Sammelt gemeinsam an der Tafel Redensarten, die euch an Freundschaft erinnern. Zum Beispiel: „Mit jemanden durch dick und dünn gehen.“, „Mit dem kann man Pferde stehen!“... und diskutiert darüber, was diese Redensarten a) für euch und eure besten Freunde und b) für Lippel und seine Freunde bedeuten.
- ☼ Erstellt in Partnerarbeit Schattenbilder voneinander. Projiziert dazu den Schatten eures Partners/eurer Partnerin mit Hilfe des Overheadprojektors auf Papier und zeichnet die Umrisse nach. Schreibt unter das Profil einen „Steckbrief“, in dem ihr Eigenschaften auflistet, die euch an eurem Gegenüber besonders auffallen und die ihr besonders wertschätzt. Ihr könnt die Profile als Wandschmuck in der Klasse aufhängen und dann andere Lehrer raten lassen, wer sich jeweils hinter den Schattenbildern verbirgt.
- ☼ Überlegt, wie euer bester Freund oder eure beste Freundin sein soll. Was könnt ihr mit ihm/ihr machen? Beschreibt in einem Brief an ihn/an sie, was an ihm/ihr für euch wesentlich ist.
- ☼ Erzählt von Konfliktsituationen, in denen eine Freundschaft auf die Probe gestellt wird.
- ☼ Verfasst im Deutschunterricht Gedichte (z. B. Elfchen) zum Thema Freundschaft oder Kontaktanzeigen.
- ☼ Schreibt im Musikunterricht einen Rap über Freundschaft und tragt ihn euch gegenseitig vor.
- ☼ Klärt im Sportunterricht, wie akrobatische Übungen und das Thema Vertrauen zusammenhängen.

# MÄRCHEN AUS 1001 NACHT

Die Erzählung aus 1001 Nacht ist eine Sammlung sehr alter morgenländischer Geschichten. Die Erzählerin der Geschichten ist Scheherazade – die Tochter des Wesirs des Königs:

Der König Schahrayâr wurde von seiner Frau mit einem schwarzen Sklaven betrogen. Von der Untreue der Frauen überzeugt, ließ er sich jeden Tag mit einer neuen Frau vermählen, die er am nächsten Morgen hinrichten ließ. Der Wesir des Königs hatte eine Tochter mit Namen Scheherazade. Diese hatte viele Bücher gelesen und kannte viele Geschichten. Sie war so traurig über das Vorgehen des Königs, dass sie sich einen Plan überlegte und sich selbst mit dem König vermählen ließ. Am Abend begann sie dem König eine Geschichte zu erzählen, deren Handlung am Morgen abbrach. Da der König neugierig auf das Ende der Geschichte war, ließ er Scheherazade am Leben, so dass sie am Abend ihre Geschichte weitererzählen konnte.

## Unterrichtsideen:

- ☼ Findet die folgenden Dinge heraus:
  - Wo liegt das Morgenland?
  - Warum heißt die Märchensammlung „Geschichten aus 1001 Nacht“?
  - Findet heraus, was mit Scheherazade passiert ist.
- ☼ Sucht euch eines der Märchen aus und stellt es in der Klasse vor.
- ☼ Was ist an diesen Märchen anders, als ihr es von europäischen Märchen kennt? Schaut euch die orientalischen und europäischen Märchen einmal genauer an:
  - Überlegt, welche Figuren in europäischen Märchen typisch sind (z. B. Hexen, Prinzessinnen, usw.) und sucht die passenden Figuren in den orientalischen Märchen.
  - Welche Figuren stellen die „Guten“ und welche die „Bösen“ dar?
  - Vergleicht die Start- und Schlusssätze.
  - Haben Zahlen eine besondere Bedeutung? Falls ja, welche?
  - Gibt es magische Gegenstände? Falls ja, welche?

## Anregungen für die Lehrkraft

Das Thema eignet sich besonders gut für eine Projektwoche! Hier einige Ideen dazu:

- Führen Sie als Einführung eine orientalische Fantasiereise durch, die hilft, den Schülerinnen und Schülern ein Bild davon zu vermitteln, wie es im Orient aussieht.
- Gestalten Sie eine Lesenacht oder einen Lesetag mit entsprechender Dekoration und Speisen.
- Es gibt auch Märchenerzähler, die sich auf orientalische Märchen spezialisiert haben.
- Laden Sie eine Vorlesepatin/einen Vorlesepaten ein, die/der in der Klasse Märchen vorliest.
- Entwerfen Sie gemeinsam mit den Kindern orientalische Schmuckblätter.
- Bemalen Sie im Kunstunterricht Fliesen mit entsprechenden Märchenszenen.
- Gestalten Sie gemeinsam mit der Klasse Scherenschnitte, mit deren Hilfe ein Märchen vorgeführt werden kann.
- Im Sportunterricht kann ein Bauchtanz eingeübt werden.
- Hören Sie im Musikunterricht orientalische Musik und spielen Sie diese in der Klasse nach.
- Besprechen Sie im Erdkunde-/Geografieunterricht, welche Länder zum Orient gehören, und lassen Sie die Klasse besondere Bräuche und Sitten erforschen.

# DAS LIPPEL-LESETAGEBUCH

Führe während der Lektüre des Buches und in der Zeit der Bearbeitung des Buches ein Lesetagebuch. Es soll deine ganz persönlichen Erlebnisse mit dem Buch und der Besprechung im Unterricht festhalten. Auch die Ergebnisse, die ihr während des Unterrichts festhaltet, sollen hier erscheinen. Umgekehrt wird dir dein Lesetagebuch wichtige Anregungen für die Besprechung im Unterricht liefern. Du sollst natürlich nicht ständig etwas in dein Tagebuch schreiben. Das Lesen des Buches steht erstmal im Vordergrund. Textstellen, die du für wichtig hältst, solltest du aber im Buch markieren (sofern es dein eigenes ist!). Und während der Bearbeitung im Unterricht kannst du regelmäßig etwas in dein Lesetagebuch eintragen. In dein Lesetagebuch gehört einfach alles, was dir zum Buch und den Themen des Buches einfällt. Deine Eintragungen kannst du auch später gut zum Vergleich zwischen Buch und Film verwenden.

Für dein Tagebuch kannst du ein einfaches Heft, einen Ordner oder ein Ringbuch verwenden. Die optische Gestaltung bleibt auch ganz dir überlassen.



## Hier sind ein paar Vorschläge, wie du dein Lesetagebuch gestalten und führen kannst:

Warte mit der Gestaltung des Titelblatts, bis du eine spontane Idee oder einen ersten Eindruck von dem Buch gewonnen hast.

Du kannst ...

- ✿ ... Textstellen abschreiben, die du besonders schön, spannend, traurig, lustig, wichtig oder typisch für eine Person findest. Gib dabei immer auch die Seitenzahl an.
- ✿ ... zu einzelnen Kapiteln eine Inhaltsangabe schreiben oder jedes Kapitel kurz zusammenfassen.
- ✿ ... Textstellen vermerken, über die du unbedingt mit den anderen sprechen möchtest oder die im Unterricht behandelt werden sollen. Gib dabei immer auch die Seitenzahl an.
- ✿ ... Personen des Buches zeichnen oder malen und etwas über sie schreiben (Porträt der Hauptpersonen Lippel, Arslan und Hamide; Steckbriefe).
- ✿ ... in einer Art Diagramm mit Hilfe von Pfeilen Beziehungen der Personen zueinander darstellen.
- ✿ ... deine Meinung zu dem aufschreiben, was eine Person tut. Würdest du auch so handeln? Oder evtl. ganz anders?
- ✿ ... ein Kapitel aus einer anderen Perspektive erzählen. Gehe dabei besonders auf die Gedanken und Gefühle der Person ein.
- ✿ ... einen Teil des Tagebuches so schreiben, als ob du die Hauptperson wärst.
- ✿ ... festhalten, was du nicht verstehst, was dich verunsichert, was dir Angst macht, was dich ärgert oder auch freut.
- ✿ ... Zeichnungen zu den verschiedenen Handlungsorten anfertigen; erstelle evtl. Landkarten; male Bilder zu den Szenen, die dich besonders beeindruckt haben.
- ✿ ... Informationen zum Autor des Buches, Paul Maar, sammeln. Hat er noch andere Bücher geschrieben?
- ✿ ... einzelne Szenen umschreiben:  
Stell dir vor, du kannst Lippels nächsten Traum bestimmen. Die Kinder wollen sich z. B. am Ende des zweiten Traums in der Stadt verstecken. Wie geht die Geschichte weiter?  
Oder: Überlege dir, mit welchem Gegenstand aus unserer heutigen Zeit Lippel auch hätte „zaubern“ können. Worüber hätten die Menschen wohl am meisten gestaunt? Schreibe die Szene am Marktplatz um! Der Beginn ist gegeben: „*Lippel fasste in die Tasche seines orientalischen Kostüms und zog ...*“.

# DER KINOBESUCH

Die Arbeit zum Buch und Film „Lippels Traum“ sowie den Kinobesuch als Höhepunkt des Projektes können Sie auch zum Anlass für einige Stunden konkreter Filmarbeit und Medienerziehung nehmen – vor allem mit jüngeren Kindern. Hier finden Sie Tipps zur Vor- und Nachbereitung des Kinobesuchs. Weitere Hilfestellungen bieten Ihnen die Literaturtipps zum Thema Medienerziehung/Film im Anhang.

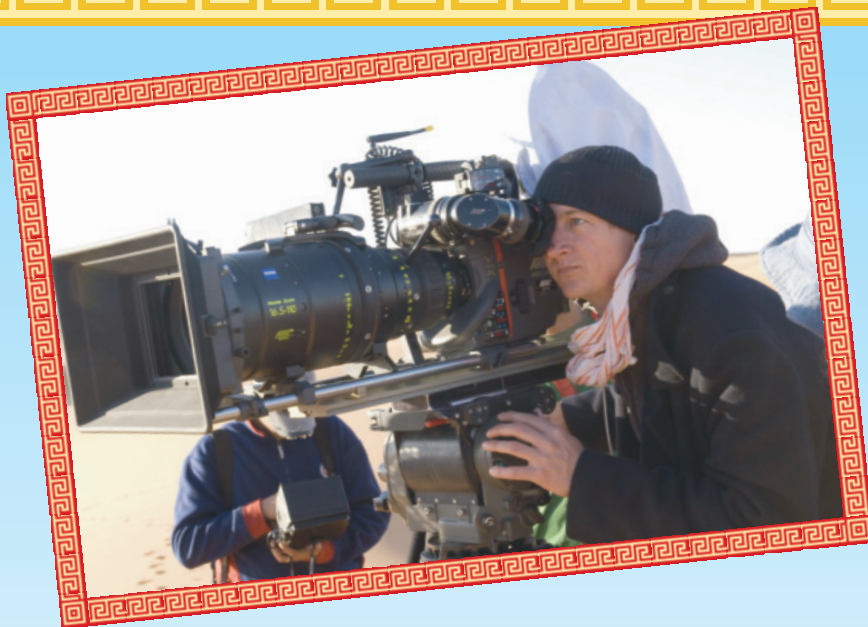
## VORBEREITUNG DES KINOBESUCHS

Die folgenden Anregungen dienen der Annäherung an die Medienerfahrungen der Kinder allgemein sowie an das Medium Film und seine Themen speziell.

- ☀ **Die Kinder nennen ihre Lieblingsfilme/-sendungen** und begründen jeweils ihre Wahl. Aus den Nennungen werden die Klassencharts erstellt und in der Klasse ausgehängt.
- ☀ **Sprechen Sie mit den Kindern über ihre Sehgewohnheiten:** Was sehen sie im Fernsehen, welche Filme auf Video oder DVD, welche Filme kennen sie? Wie sehen sie Filme: allein, mit Geschwistern, Eltern/Großeltern, bei Freunden? Reden die Kinder mit jemandem über die Filme, ihre Gefühle und Seherfahrungen?
- ☀ **Das Kino als Erlebnisort:** Waren die Kinder schon einmal im Kino? Was verbinden sie damit, welche Ereignisse, Atmosphäre? Was ist der Unterschied zum Fernsehen, wie beschreiben die Kinder die entsprechenden Seherlebnisse?
- ☀ **Film und Buch:** Lesen Sie vorher mit den Kindern das Buch „Lippels Traum“ (Auseinandersetzung mit dem Buch mit Hilfe eines Lesetagebuches, siehe S. 13). So lernen sie einerseits die Charaktere der Geschichte und die Grundzüge der Handlung kennen. Andererseits ermöglicht es den Kindern das Lernen und Erfahren im Medienverbund. Bei dem anschließenden Medienvergleich sind vor allem Veränderungen der Geschichte und Ereignisse, in der Darstellung der Charaktere oder auch ein anderes Ende der Geschichte von Bedeutung. Diese lassen sich in der Nachbereitung herausarbeiten.







## NACHBEREITUNG DES KINOBESUCHS UND FILMGESPRÄCH

Hier stehen das Filmerleben und die Seherfahrungen der Kinder im Mittelpunkt.

- ✿ Ein erstes Filmgespräch kann direkt im Anschluss an den Film im Kino stattfinden. Lassen Sie die Kinder äußern, was ihnen gefallen hat und was nicht. Befragen Sie die Kinder dazu, an was sie sich im Bezug auf den Film erinnern: Figuren, Handlungsverlauf, Themen etc. Versuchen Sie gemeinsam nochmals die Geschichte zu rekonstruieren.
- ✿ Das spontane Nachmalen besonders prägnanter Bilder oder das Nachspielen zentraler Szenen im direkten Nachgang zum Film kann darüber hinaus einiges von der Spannung lösen, die sich bei jedem Filmerlebnis vor allem bei jüngeren Grundschulkindern aufbaut.
- ✿ Was wäre, wenn ...? Überlegen Sie gemeinsam mit den Kindern, welche zentrale Situationen des Films sind, in denen Entscheidungen getroffen werden oder Dinge passieren, die der Filmhandlung eine entscheidende Wendung/Richtung geben. Fanden die Kinder die jeweiligen Wendungen gut? Hätten sie sich einen anderen Handlungsverlauf oder andere Reaktionen der Filmfiguren gewünscht (z. B. auch im Vergleich zum Buch)? Im Rollenspiel haben die Kinder die Möglichkeit, die Filmhandlung „richtig“ zu stellen. Überlegen Sie dann auch gemeinsam weiter, was diese Veränderungen für den Rest der Geschichte bedeuten.
- ✿ Die Kinder beschreiben in ihren eigenen Worten Lippels (Traum-)Welt, durch die er sich im Laufe des Films träumt. Sie können sie mit ihren eigenen Träumen, mit ihren eigenen Erfahrungen vergleichen und erarbeiten beispielsweise in der Gruppe Gemeinsamkeiten und Unterschiede.
- ✿ Die Kinder benennen ihre Lieblingsszenen und Lieblingsdarsteller im Film und begründen ihre Wahl. Die Charaktere des Films werden dann genauer betrachtet: Wie werden sie eingeführt und dargestellt, welche Charaktereigenschaften haben sie? Wie werden diese sichtbar gemacht?
- ✿ Zu den Hauptcharakteren werden in kleinen Gruppen Steckbriefe erstellt, dazu können Kommentare über die Empfindung zu den Charakteren formuliert werden („Finde ich nett, weil ...“, „Finde ich blöd/witzig/aufregend, weil ...“, „Der hat mir Angst gemacht, weil ...“). Mit welchen Charakteren haben sich die Kinder während des Films identifiziert? Welche Figuren/Charaktere haben sie abgelehnt? Die Klasse vergleicht anschließend die Steckbriefe und diskutiert die möglicherweise unterschiedlichen Wahrnehmungen.
- ✿ Einzelne Szenen, die die Kinder wichtig finden oder die sie besonders beeindruckt haben, werden besprochen: Was ist das Schöne/Wichtige/Schreckliche/Beängstigende an der Szene? Was bedeutet sie für die Filmhandlung? Hätte die Situation auch anders sein können? Wie wäre die Geschichte dann weitergegangen?
- ✿ Abschließend können kurze Filmkritiken geschrieben werden (siehe auch S. 19).

# „LIPPELS TRAUM“ IN BUCH UND FILM

Entscheidet euch bei den folgenden Aussagen, ob sie aus dem Buch oder aus dem Film stammen – oder treffen sie vielleicht auf Buch und Film zu? Kreuzt entsprechend an. Besprecht gemeinsam eure Ergebnisse und beschreibt, wie die Situation im jeweils anderen Medium dargestellt wird.

	Buch	Film
1. Lippel ist eine Woche allein.		
2. Lippel mag keine Tomatensuppe.		
3. Frau Jakob telefoniert dauernd mit ihrer Mutter.		
4. Lippels Vater ist Koch.		
5. Muck hat kein Herrchen.		
6. Der Konrektor ist sehr böse, wenn Lippel zu spät in die Schule kommt.		
7. Lippel hat zufällig eine Taschenlampe mit im Bett.		
8. Arslan redet in der Schule nicht.		
9. Frau Jakob kann Hunde nicht leiden.		
10. Hamide, Arslan und Lippel werden in der Schule vom dicken Jungen geärgert.		
11. Lippel lebt mit seinem Vater zusammen.		
12. Lippel, Hamide und Asslam können im Sandsturm fliehen.		
13. Die Tante will die Kinder töten lassen.		
14. Der Wirt lässt die Kinder nicht in die Herberge, weil sie kein Geld haben.		
15. Lippel sammelt Punkte von Milchprodukten.		
16. Frau Jeschke hilft Lippel gegen Frau Jakob anzukämpfen.		
17. Lippel träumt das Abenteuer mit Hamide und Asslam zu einem guten Ende.		

(Auflösung siehe S. 25)





### *Unterrichtsideen:*

- ✿ Sammelt weitere Darstellungen, die in Buch und Film unterschiedlich sind.
- ✿ Paul Maar und Ulrich Limmer, die gemeinsam das Drehbuch für den Film schrieben, haben sich natürlich etwas dabei gedacht, bestimmte Dinge zu verändern: Zum Beispiel lebt Lippel im Buch mit seinen Eltern zusammen, im Film hat er nur einen Vater, so dass sich Frau Jakob Hoffnungen macht, Lippels Stiefmutter zu werden. Dies erhöht die Spannung und verschärft den Konflikt im Film. Überlegt euch bei den oben aufgeführten Szenen, die ihr zusammengestellt habt, was jeweils der Grund dafür sein könnte, dass es einen Unterschied zwischen Buch und Film gibt.

# FILMKRITIK

Für Filmemacher ist es sehr wichtig, wie viele Zuschauer ihren Film gut finden. Deshalb machen sie Befragungen und werten sie anschließend aus. Dies könnt ihr auch innerhalb der Klasse machen, nachdem ihr den Film gemeinsam gesehen habt. Sagt eure ehrliche Meinung und notiert sie entsprechend:

Bewertet die folgenden Aussagen, indem ihr jeweils einen Smiley in die Spalte dahinter eintragt:

- 😊 Zustimmung
- 😐 neutrale Meinung
- ☹️ Ablehnung



Aussage	Bewertung
Die Schauspieler haben gut gespielt.	
Die Schauspieler haben gut zu ihren Rollen gepasst.	
Ich konnte mich gut in die Schauspieler hineinversetzen.	
Die Drehorte haben gut gepasst.	
Man konnte gut erkennen, wann Lippel geträumt hat und wann er wach war.	
Die Farben im Film haben mir gefallen.	
Der Film war spannend.	
Die Musik hat gut zum Film gepasst.	
Das Buch wurde gut als Film umgesetzt.	
Insgesamt hat mir der Film sehr gut gefallen.	
Das hat mir besonders gut gefallen:	
Das fand ich nicht so gut:	

### Filmkritik für weiterführende Schulen:

- ☀ Begründet eure Bewertung in der Tabelle zusätzlich kurz in Stichworten.
- ☀ Sammelt in Kleingruppen allgemeine Fragen oder Aussagen zum Film oder reflektiert innerhalb der Gruppe gemeinsam eine bestimmte Frage oder Aussage zum Film. Präsentiert eure Ergebnisse – je nach Fragestellung – als Collage, Plakat, Vortrag etc. Je nach Anzahl der Kleingruppen könnt ihr auch ein „Buch zum Film“ entwerfen.
- ☀ Recherchiert Filmkritiken in Zeitungen und im Internet und diskutiert diese. Arbeitet die verschiedenen Bestandteile einer Kritik heraus:
  1. Filmästhetik: Ton (Sprache, Geräusche, Musik), Bildgestaltung (Farben, Perspektive, Handlungsorte)
  2. Schauspieler: Glaubwürdigkeit, Überzeugungskraft, Sprache
- ☀ Verfasst eine eigene Filmkritik (siehe auch den folgenden Punkt „Auswertung der Fragebögen“).



## AUSWERTUNG DER FRAGEBÖGEN

Wenn alle in der Klasse die Tabelle ausgefüllt haben, findet heraus, zu welcher Gesamtmeinung die Klasse gekommen ist. Dazu müsst ihr für jede Frage die Antworten zählen. Wie oft ist welches Zeichen gemacht worden? Diese Zahl teilt man durch die Anzahl der Kinder, die bei der Befragung mitgemacht haben und nimmt das Ergebnis mal 100. Mit dem Taschenrechner geht das ganz leicht. Jetzt könnt ihr z. B. sagen, wie viel Prozent der Kinder den Film gut fanden.

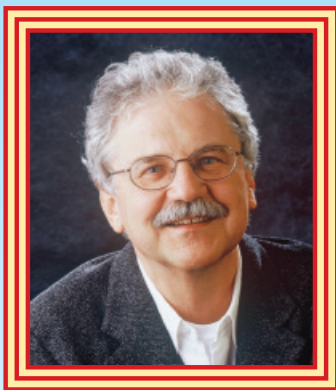
Besonders deutlich wird die Auswertung, wenn man sie grafisch darstellt. 100 % sind ein Balken von 10 cm. Fanden 89 % den Film gut, dann ist der Balken 8,9 cm lang. So kann man auf einen Blick erkennen, wie sich die Klasse entschieden hat.

Eure Meinung über den Film „Lippels Traum“ könnt ihr auch in einem kleinen Aufsatz kundtun. Dabei können euch die Fragen des Fragebogens als Leitfragen dienen. Erzählt in eurer persönlichen Filmkritik auch, welche Gefühle ihr beim Betrachten des Films hattet – habt ihr viel gelacht oder musstest ihr sogar weinen? Fandet ihr Szenen übertrieben oder passten sie gut zu dem Thema? Fehlte euch etwas, was ihr im Buch gelesen habt?

Diese Filmkritik könntet ihr zum Beispiel an eure Schülerzeitung geben oder auf eurer Homepage veröffentlichen. Oder hängt eure Kritik im Schulhof auf. Mal sehen, wie viele Schüler neugierig werden.



# PAUL MAAR RUFT AUF ZUM SCHREIBWETTBEWERB



© Fotostudio Barthel, Bamberg

*Ich habe als Kind gerne „Die Erzählungen aus den Tausendundein Nächten“ gelesen. Als ich „Lippels Traum“ schrieb, nahm ich den Anfang einer der Geschichten aus diesem alten Buch. Sie handelt vom jungen Königsohn, der eine Woche lang nicht sprechen darf. Im Original geht die Geschichte aber ganz anders weiter, als ich sie dann von Lippel träumen ließ.*

*Es hatte mich gereizt, den Anfang einer uralten Geschichte zu nehmen und sie einfach weiterzuschreiben.*

*Hier habe ich mir nun den Anfang zu einer anderen Geschichte ausgedacht. Vielleicht macht es euch Spaß, diese Geschichte von Lippel weiterträumen zu lassen, ähnlich, wie ich es im Buch gemacht habe. Habt ihr Lust, den Anfang meiner Geschichte weiterzuspinnen? Dann bin ich gespannt, welche Fortsetzung ihr euch ausdenkt!*

*Euer Paul Maar*

## DAS MÜSST IHR BEACHTEN:

- Der Umfang eurer Geschichte darf drei DIN A 4-Seiten (handschriftlich oder getippt) nicht überschreiten.
- Auf dem ersten Blatt jeder Geschichte müssen folgende Angaben stehen: dein Name, Klasse, Name der Lehrkraft, Name und Adresse der Schule, Telefon und Fax der Schule.
- Ihr könnt entweder mehrere Einzelbeiträge oder auch einen Gruppenbeitrag/mehrere Gruppenbeiträge einsenden.
- Eine Rücksendung der Wettbewerbsbeiträge ist leider nicht möglich.
- Teilnehmen können alle Schülerinnen und Schüler der Klassen 3-6.

Mit ihrer Teilnahme am Wettbewerb erklären sich die Schülerinnen und Schüler einverstanden, dass ihre Geschichten unter der Nennung ihres Namens in Medien der Stiftung Lesen sowie von Universum Film veröffentlicht werden.

## SENDET DIE GESCHICHTEN AN:

Stiftung Lesen  
„Lippels Traum“  
Römerwall 40  
55131 Mainz

## EINSENDESCHLUSS: 15. DEZEMBER 2009

(Es gilt der Poststempel.)

Die Gewinner werden Anfang Februar 2010 informiert und unter [www.stiftunglesen.de/lippelstraum](http://www.stiftunglesen.de/lippelstraum) veröffentlicht.

## DIE JURY

Prominente Mitglieder der Jury sind der Autor Paul Maar und der Drehbuchautor und Produzent Ulrich Limmer.

## DAS KÖNNT IHR GEWINNEN:

- 1.-3. Preis:** je eine Kino-Sondervorführung für die ganze Klasse
  - 4.-15. Preis:** je ein Überraschungspaket zum Film „Lippels Traum“
  - 16.-50. Preis:** traumhafte Buchpakete für die Klassenbibliothek
- Alle Teilnehmer erhalten Trostpreise.

## DIE GEHEIMNISVOLLE INSEL

„Lippel, jetzt knips endlich das Licht aus“, sagte Lippels Mutter. „Du kannst nicht endlos lesen. Du hast morgen Schule!“

„Nur noch die eine Seite!“, bat Lippel. „Der Anfang von meinem neuen Buch ist so spannend.“

„Gut. Aber in drei Minuten komme ich und mache das Licht aus“, sagte seine Mutter.

„Ja, gut“, sagte Lippel und las:

*Am 26. Mai 1767 näherte sich das englische Postschiff „Antilope“ einer Insel, die auf keiner Seekarte verzeichnet war. Da das Trinkwasser an Bord zur Neige ging, ließ Samuel Nicholson, der Kapitän, das Schiff in eine ruhige Bucht steuern und dort anlegen. Dann schickte er vier seiner Männer an Land mit dem Auftrag, nach einer Quelle und sauberem Wasser zu suchen.*

*Wenn die vier Männer Wasser gefunden hatten, sollten sie ein weit sichtbares Feuer entzünden, das man vom Schiff aus sehen konnte. Dann würden der Steuermann und zehn seiner Leute mit Fässern und Tonnen aufbrechen, um das begehrte Trinkwasser zu holen.*

*Die Schiffsbesatzung hielt immer wieder Ausschau nach dem vereinbarten Feuerzeichen. Aber man wartete vergeblich.*

*Als die vier Männer weder am Abend noch in der darauf folgenden Nacht zurückgekehrt waren, machte sich am nächsten Morgen der Kapitän selbst auf die Suche nach den Vermissten. Begleitet wurde er von seinem ersten Offizier und seinem Sohn Peter, der als Schiffsjunge auf der „Antilope“ mitgefahren war.*

*Dichter Wald säumte das Ufer der Insel. Die drei bahnten sich einen Weg durchs Unterholz.*

*An geknickten Zweigen, beiseite geräumten dünnen Ästen und niedergetrampeltem Gras konnten sie erkennen, welchen Weg die vier Männer am Vortag genommen hatten. Sie folgten ihren Spuren.*

*Plötzlich blieb Peter stehen.*

*„Was ist los“, fragte sein Vater. „Was hast du?“*

*„Habt ihr auch dieses merkwürdige Geräusch gehört?“, fragte Peter.*

*Sein Vater lauschte. „Ich höre nichts“, sagte er. „Du musst dich täuschen.“*

So weit war Lippel gerade gekommen, als seine Mutter wieder ins Zimmer schaute. „So, jetzt ist aber Schluss“, sagte sie. „Gute Nacht, Lippel. Schlaf gut!“ Damit knipste sie das Licht aus.

Lippel protestierte: „Du bist ja genauso gemein wie Frau Jakob“, sagte er.

Seine Mutter lachte. „Immerhin nehme ich dir dein Buch nicht weg“, sagte sie. „Morgen darfst du gerne weiterlesen. Oder aber du musst die Geschichte eben weiterträumen.“

„Keine schlechte Idee“, antwortete Lippel, drehte sich auf die Seite und war kurz darauf eingeschlafen. Und schon war es, als hörte er die Urwaldbäume rauschen, hörte das Kreischen der Papageien und roch den Duft der fremdartigen Blumen.

Und plötzlich hörte er auch dieses sonderbare Geräusch – und war mitten in seiner Geschichte.

*„Peter hat recht“, rief Lippel. „Hören Sie es wirklich nicht, Herr Kapitän?“*

*„Wo kommst du denn her?“, fragte Peter erstaunt.*

*„Ist doch egal“, sagte Lippel. „Meint ihr nicht, dass wir diesem Geräusch nachgehen sollten?“*

*„Nun höre ich es auch“, sagte der erste Offizier. „Merkwürdig: Das Geräusch kommt immer näher!“*

...

**WIE GEHT DIE GESCHICHTE WOHL WEITER?  
JETZT SEID IHR DRAN!**

# LESE- UND MEDIENTIPPS

## Paul Maar, Lippels Traum

### Das Original:

Verlag Friedrich Oetinger, Hamburg 1984, 232 S., € 12,90, ab 10

### Hörbuch:

Gesprochen von Friedhelm Ptok, Oetinger Audio, Hamburg 3. Auflage 2005, 4 CDs, € 19,95, ab 10

### Ausgabe mit Filmbildern:

Verlag Friedrich Oetinger, Hamburg 2009, 232 S., € 12,90, ab 10

### Das offizielle Hörspiel zum Kinofilm:

Gesprochen von Fred Maire, Oetinger Audio, Hamburg 2009, 2 CDs, € 14,95, ab 10

## Kinderromane

### Linda Chapman, Steve Cole

#### Dschinn – Das Geheimnis der Wunderlampe

cbj-Verlag, München 2008, 318 S., € 14,95, ab 12

Dass sie aus London ins kleine Nest Moreways ziehen mussten, weil ihre Eltern hier eine Buchhandlung aufmachen möchten, stinkt Milly, Michael, Jessy und Jason gewaltig. Als sie allerdings ein altes magisches Buch finden, ist der Ärger schnell vergessen. Zwischen den vergilbten Seiten taucht ein sprechender Bücherwurm auf. Er will die vier in die Kunst einweihen, zum Dschinn zu werden und alle Wünsche zu erfüllen.

### Linda Chapman, Karina Dick

#### Sternenschweif – Zauberhafte Freundschaft

Franckh-Kosmos Verlag, Stuttgart 2009, 125 S., € 7,95, ab 7

Sternenschweif sieht aus wie ein kleines graues Pony, tatsächlich aber ist er ein magisches Wesen. Seine Freundin Laura kann ihn mit einem Zauberspruch in ein prächtiges Einhorn verwandeln. Nun hat das Mädchen eine besondere Aufgabe bekommen: Als Hüterin dieses Geheimnisses soll es an

deren Kindern die Augen öffnen für ihre Einhörner. Doch Laura fühlt sich damit überfordert. Wird sie aufgeben?

### Jean-Luc Courcoult

#### Die Expedition des indischen Sultans an Bord seines Zeitreiseelefanten

Verlagshaus Jacoby & Stuart, Berlin 2009, 94 S., € 14,95, ab 12

Eine wirklich skurrile Geschichte: Ein Sultan lässt im Jahr 1905 einen Elefanten in eine Zeitmaschine umbauen, die er mit Menschenschweiß auftankt. Er braucht dieses merkwürdige Gefährt, um nach einem fünf Meter hohen Mädchen aus Mahagoni zu suchen, das ihm im Traum erschienen ist. Die Reise führt zum Mond, auf den Meeresgrund und ins Jahr 2009 nach Berlin.

### Alan Cumyn

#### Owens geheime Träume

Cecilie Dressler Verlag, Hamburg 2008, 176 S., € 12,90, ab 8

Owen wohnt mit seiner Familie auf einer kleinen Farm. Als er nach den Ferien das erste Mal wieder in die Schule geht, fühlt er sich unglücklich: Seine Freundin Sylvia ist in die Stadt gezogen, er wird sie wohl nicht wiedersehen. Und der komische Straßenkötter, der ihm da nachläuft, ist auch kein Ersatz. Er sorgt gleich am ersten Tag für Ärger. Dieses Buch erzählt mit viel Humor von alten und von neuen Freundschaften.

### Michael Ende

#### Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch

Carlsen Verlag, Hamburg 2008, 227 S., € 6,95, ab 10

Sieben Stunden vor Silvester sitzen Beelzebub Irrwitzer und Tyrannja Vamperl in der Klemme: Ein höllischer Bote teilt ihnen mit, dass sie für dieses Jahr noch nicht genug böse Taten begangen haben. Nun müssen sie sich ranhalten, sonst droht ihnen Teufliches. Doch der kleine Kater Maurizio und der Rabe Jakob stehen ihnen bei ihren Untaten

im Weg. Es beginnt ein aufregender Wettkampf voller Witz und verrückter Einfälle.

### Fortunato

#### Zauber der Wünsche

Baumhaus Verlag, Frankfurt am Main 2007, 126 S., € 12,90, ab 12

Madame Tafts Laden „Faden & Zwirn“ ist ein magischer Ort und die Kleider der berühmten Schneiderin haben etwas Zauberhaftes. Genäht werden sie von der schüchternen Flosshilde, die sich im Keller versteckt. Kaum jemand bekommt das elfjährige Mädchen zu Gesicht, bis Madame Taft die Treppen herunterstürzt und Flosshilde hinaufkommt, um das Geheimnis der Kleider, den Zauber der Wünsche, zu entdecken.

### Cornelia Funke, Kerstin Meyer

#### Emma und der Blaue Dschinn

Cecilie Dressler Verlag, Hamburg 2002, 95 S., € 9,90, ab 6

Der Blaue Dschinn ist ein recht mickriger Flaschengeist. Als die achtjährige Emma ihn am Strand findet, ist sie fast schon enttäuscht. Klar, dass sie ihm helfen muss, wieder groß und mächtig zu werden. Auf dem Teppich fliegen die beiden nach Barakasch, um den bösen Gelben Dschinn zu besiegen. Cornelia Funkes witziger Text und Kerstin Meyers märchenhafte Bilder machen das Buch zu einem echten Schatz.

### Dagmar Geisler

#### Wandas wilde Helden

Deutscher Taschenbuch Verlag, München 2009, 128 S., € 8,95, ab 10

Wanda bekommt ein Geschwisterchen, darf es aber nicht besuchen, weil sie krank wird. Dafür taucht Stiefbruder Wassily auf und stört. Mama nervt, weil sie nichts versteht, und die blöde Mädchenhasserbande drängt sich schon wieder ungefragt ins Bild. Wanda führt ein turbulentes Leben, das beweist sie auch in ihrem sechsten Tagebuch. Mit seinen wilden und witzigen Illustrationen bringt dieser Band auch Lesemuffel auf den Geschmack.



**Kurt Held**

### **Die rote Zora und ihre Bande**

Sauerländer Verlag, Düsseldorf 2009, 412 S.,  
€ 19,90, ab 11

Branco lebt in einer kleinen kroatischen Hafenstadt. Als seine Mutter stirbt, steht er ganz allein da, der Vater treibt sich irgendwo herum. Um nicht zu verhungern, greift sich der 13-Jährige einen Fisch aus der Gosse und wird prompt als Dieb ins Gefängnis geworfen. Dort holen ihn die rothaarige Zora und ihre Bande heraus. Bei ihnen lernt Branco tiefe Freundschaft, aber auch Hass und Eifersucht kennen.

**Diana Wynne Jones**

### **Das Geheimnis des hundertsten Traumes**

Carlsen Verlag, Hamburg 2005, 190 S., € 6,90,  
ab 11

Ein gutwilliger Hexenmeister gerät in die Klauen eines kleinen Mädchens, ein böser Zauberer taucht aus der Vergangenheit auf, eine Traumverkäuferin kann nicht mehr träumen, und selbst die Götter bekommen Angst. In den vielen miteinander verbundenen Welten des mächtigen Chrestomanci ist fast alles möglich. Dies sind vier neue Geschichten um den großen Magier, der über alle Zauberei wacht.

**Erich Jooß, Renate Seelig**

### **Der Meister, der Träume schicken konnte**

Verlag Herder, Freiburg 2007, 192 S., € 9,95, ab 10

In der Geschichte des katholischen Glaubens spielen Heilige eine große Rolle. An ihren Namenstagen werden sie immer noch gefeiert – zumindest indirekt. Aber wer kennt schon all die aufregenden Abenteuer, die sie erlebt haben? Dieses Buch erzählt 33 Heiligenlegenden neu. Hier ist zu erfahren, was Kevin in den Wald zu den Vögeln trieb, wie Georg mit dem Drachen kämpfte und wie Rochus die Schwarze Pest besiegte.

**Simone Klages**

### **Mein Freund Emil**

Beltz & Gelberg, Weinheim 2009, 168 S., € 6,95,  
ab 8

Der dicke Junge ist neu in der Klasse, und er hat einen komischen Namen:

Émile Balayette. Katjenka findet ihn doof. Dass ihre Freundin Billy ganz anderer Meinung ist, macht die Sache nicht besser. Nun sollen Katjenka und Émile auch noch einen Nachmittag bei der Feuerwehr verbringen, um einen Aufsatz darüber zu schreiben ... Dies ist die Geschichte einer Freundschaft, witzig erzählt und schön illustriert.

**Klaus Kordon**

### **Jinbal von den Inseln**

Beltz & Gelberg, Weinheim 2008, 142 S., € 6,95,  
ab 8

Jinbal lebt in einer Stadt wie aus Tausendundeiner Nacht, aber glücklich ist sie nicht. Die Kinder nennen sie Hinkpink, weil ihr eines Bein zu kurz geraten ist, und ihr Papa schafft es nicht, für die Familie zu sorgen. Als der Kalif 100 Goldmünzen Belohnung aussetzt für den, der die Traurigen Inseln endlich wieder glücklich macht, begibt sich Jinbal auf die Reise. Viele Überraschungen warten auf das mutige Mädchen.

**Fabian Lenk**

### **Die Zeitdetektive. Freiheit für Richard Löwenherz**

Ravensburger Verlag, Ravensburg 2009, 160 S.,  
€ 7,95, ab 9

Kim, Julian, Leon und die Katze Kija reisen in die Vergangenheit, wo sie bereits ein spannendes Abenteuer erwartet: Der englische König Richard Löwenherz wird auf der Reichsburg Trifels gefangen gehalten. Und die Zeitdetektive müssen allerhand Gefahren und Intrigen überwinden, um sein Leben und seine Krone zu retten ... Unterhaltsamer und informativer Mix aus Krimi, Abenteuergeschichte und Geschichtsstunde.

**C. S. Lewis**

### **Das Wunder von Narnia**

Joh. Brendow & Sohn Verlag GmbH, Moers 2005,  
173 S., € 9,90, ab 11

London um 1900: Digory und Polly lernen sich in den Ferien kennen und beschließen, die alten Dachböden ihrer Häuser zu erforschen. Als sie auf das geheime Arbeitszimmer von Digorys Onkel Andrew stoßen, lässt der Polly mit Hilfe eines Zauberrings verschwinden. Nun muss Digory seine neue

Freundin retten ... Zwar schrieb C. S. Lewis dieses Buch lange nach seinem ersten Narnia-Roman, doch hier erzählt er, wie alles begann.

**Paul Maar**

### **Der verborgene Schatz**

Verlag Friedrich Oetinger, Hamburg 2005, 64 S.,  
€ 10,90, ab 7

Bisher war Muhar glücklich in seinem kleinen Laden mit seiner netten Helferin Fatme. Das ändert sich, als er die Tochter des reichen Walid sieht. Er gesteht ihr seine Liebe, doch sie hat nur Augen für teuren Schmuck. Also macht sich Muhar auf die Suche nach einem sagenhaften Schatz, von dem er im Traum erfuhr ... Isabel Pins schöne Illustrationen runden dieses orientalische Märchen ab.

**Beatrix Mannel**

### **Die Wunschzauberer – Ein Weihnachtsroman in 24 Kapiteln**

Boje Verlag, Köln 2008, 196 S., € 12,95, ab 8

Dies ist ein Roman als Adventskalender. 24 Kapitel verkürzen die Zeit bis Weihnachten. Die perforierten Seiten müssen vorm Lesen aufgetrennt werden, mogeln ist also schwierig. Die Geschichte spielt im Advent: Lenny, Mia und Hicks sollen sich für die Schule eine Weihnachtsaktion ausdenken. Sie beschließen, Wunschzauberer zu werden und den Nachbarn Wünsche zu erfüllen. Das ist nicht leicht – aber sehr unterhaltsam.

**Antonia Michaelis**

### **Die Nacht der gefangenen Träume**

Verlag Friedrich Oetinger, Hamburg 2008, 336 S.,  
€ 14,90, ab 12

Das Gymnasium St. Isaac produziert Musterschüler, aus denen garantiert mal was wird. Dumm nur, dass Frederic eher ein Träumer ist, ihm spuken tausend Ideen im Kopf herum. Der Junge gerät mit dem unheimlichen Schulleiter Bruhns aneinander, deckt ein unglaubliches Komplott auf und findet zuletzt eine echte Freundin. Dieser fantastische Roman um düstere Traumräuber glänzt durch Witz und einen ungewöhnlichen Erzählstil.

**Marianne Musgrove**

### **Jules Traumzauberbaum**

Beltz & Gelberg, Weinheim 2009, 136 S., € 9,95, ab 10

Jules Papa ist ein Chaot, die Mama arbeitet zu viel, und die kleine Schwester geht ihr auf die Nerven. Außerdem wollen sowohl Emma als auch Betty Jules beste Freundin sein. Deswegen streiten sie ständig. Bei all dem Ärger kommt der Traumzauberbaum gerade recht, den Jule in ihrem Zimmer unter der Tapete entdeckt. Ihm kann sie all ihre Sorgen erzählen. Der Roman bezaubert durch seinen Humor, auch wenn es um Kummer geht.

**Uri Orlev**

### **Das Tier in der Nacht**

Beltz & Gelberg, Weinheim 2007, 108 S., € 9,90, ab 8

Das Schattentier lebt unter dem Bett des kleinen Jungen. In der Dunkelheit bläht es sich auf und schnappt nach seinen Füßen. Zuerst hat der Junge Angst vor dem Tier, doch dann freunden sie sich an. Das Tier hilft dem Jungen – sogar als Papa stirbt, und die Welt nur noch traurig scheint. Orlevs Buch bietet in seiner Vielschichtigkeit ein Leseabenteuer nicht nur für kleine, sondern auch für erwachsene Angsthansen.

**Rafik Schami**

### **Eine Hand voller Sterne**

Deutscher Taschenbuch Verlag, München 2008, 200 S., € 7,90, ab 13

Rafik Schami erzählt von seiner Geburtsstadt Damaskus: Dort schreibt der Sohn eines Bäckers seine Erlebnisse und Gedanken in ein Tagebuch. Der 14-Jährige will nicht am Ofen stehen wie sein Vater, er will Journalist werden. Aber das ist gefährlich in einem Land, wo Menschen für ihre Meinung ins Gefängnis kommen können. Der Roman zeigt das Leben der ärmeren Menschen in Syrien.

**Barbara Stieff**

### **Träume ernten – Hundertwasser für Kinder**

Prestel Verlag, München 2007, 96 S., € 19,95, ab 10

Friedensreich Hundertwassers Kunst ist voller bunter Farben und fantasievoller

Formen. Er machte sich viele Gedanken um die Natur und um ein besseres Leben mit ihr. Dieses reich bebilderte Buch entführt junge Leser in seine Welt. Sie erfahren viel aus Friedensreich Hundertwassers Leben und entdecken seine Gemälde und seine Gebäude, indem sie auf seinen Spuren malen, basteln und experimentieren.

**Annika Thor**

### **Ich hätte Nein sagen können**

Beltz & Gelberg, Weinheim 2008, 168 S., € 5,95, ab 11

Als Nora nach überstandenen Windpocken wieder in die Schule kommt, ist alles anders: Ihre Freundin Sabina schaut sie kaum noch an, stattdessen hängt sie mit Fanny und ihrer Clique rum. Nur Karin interessiert sich noch für Nora. Aber wer interessiert sich schon für ein Mädchen wie Karin! Nora macht eine schwere Zeit durch und begeht ein paar große Fehler. Der Roman bekam den höchsten schwedischen Literaturpreis.

**Urs Widmer, Tatjana Hauptmann**

### **Die schönsten Geschichten aus Tausendundeiner Nacht**

Diogenes Verlag, Zürich 2008, 136 S., € 24,90, ab 10

Es gibt viele Ausgaben der Geschichten aus Tausendundeiner Nacht, doch nur wenige sind so schön aufgemacht wie diese. Tatjana Hauptmanns zauberhafte großformatige Bilder zeigen verspielt und farbenfroh, wie Sindbad auf Reisen geht, wie Aladin die Wunderlampe reibt und wie Ali Baba die Schatzhöhle entdeckt. Sechs Geschichten hat Urs Widmer neu erzählt – leicht lesbar, aber auch nicht zu modern.

## **Lehrermaterialien**

**Angeline Bauer**

### **Heilende Märchen – Geschichten, die Kinder stark machen**

Südwest Verlag, München 2003, 192 S., € 9,95, Handbuch für Eltern

Angeline Bauer gibt Ratschläge zum Umgang mit Märchen, geht ihnen psychologisch auf den Grund und bietet eine Auswahl kurzer Geschichten gegen Kinderängste und -sorgen.

**Beate Völcker**

### **Kinderfilm**

UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz 2005, 254 S., € 19,90

Praxisorientierte Abhandlung über den Kinderfilm (Definition; was macht einen Film bei Kindern erfolgreich, Stoffentwicklung etc.)

**Beate Völcker/Regine Jabin**

### **Bilder erzählen Geschichten, Film-Bildsprache mit Kindern entdecken**

#### **Vorschläge für die medienpädagogische Arbeit in der Grundschule**

In: Zeitschrift Medien-Impulse, Heft Nr. 21 September 1997, S. 99–105

**Beate Völcker/Regine Jabin**

### **Film als Erlebnis und Erfahrung**

#### **Filmarbeit mit Kindern – Möglichkeiten und Methoden**

In: Zeitschrift Medien-Impulse, Heft Nr. 17, September 1996, S. 64 – 68

(Beide Artikel als Download unter [www.mediamanual.at/mediamanual/themen/impuls05.php](http://www.mediamanual.at/mediamanual/themen/impuls05.php))

## **Linktipps**

### **[www.kinofenster.de](http://www.kinofenster.de)**

Aktuelle Datenbank mit Filmbesprechungen, filmpädagogischem Online-Angebot, Hinweise auf Unterrichtsmaterialien, Fortbildungsveranstaltungen und Adressen rund um Film und Kinos

### **[www.spio.de](http://www.spio.de)**

Seite der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) mit Altersfreigaben und Begründungen

# IMPRESSUM

**Herausgeber**  
Stiftung Lesen  
Römerwall 40  
55131 Mainz

**Verantwortlich**  
Heinrich Kreibich

**Programme und Projekte**  
Gaby Hohm, Sabine Uehlein

**Redaktion**  
Karen Ihm, Meike Neidhöfer

**Gestaltung**  
Plugin Mediendesign, Uelversheim

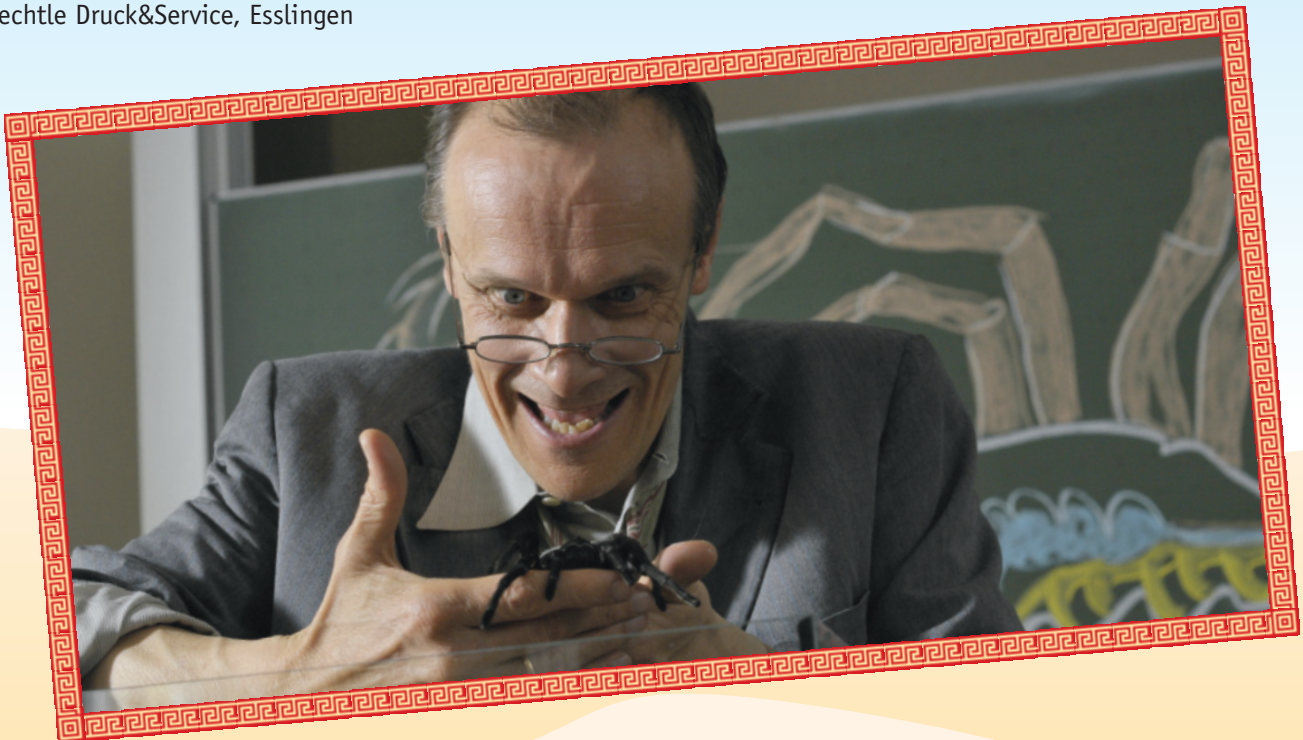
**Druck**  
Bechtle Druck&Service, Esslingen

**Auflage**  
157.000 Exemplare

© Stiftung Lesen, Mainz 2009  
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten  
Die Arbeitsblätter dürfen für Unterrichtszwecke kopiert werden.

**Fachautorinnen**  
Julia Faust, Edith-Stein-Schule, Offenbach  
Ursula Grotewold, Edith-Stein-Schule, Offenbach  
Sandra Wittmaack, Georg-Büchner Schule, Dreieich

**Lesetipps**  
Gerd Blase, Journalist, Mainz



## Auflösung zu Seite 16:

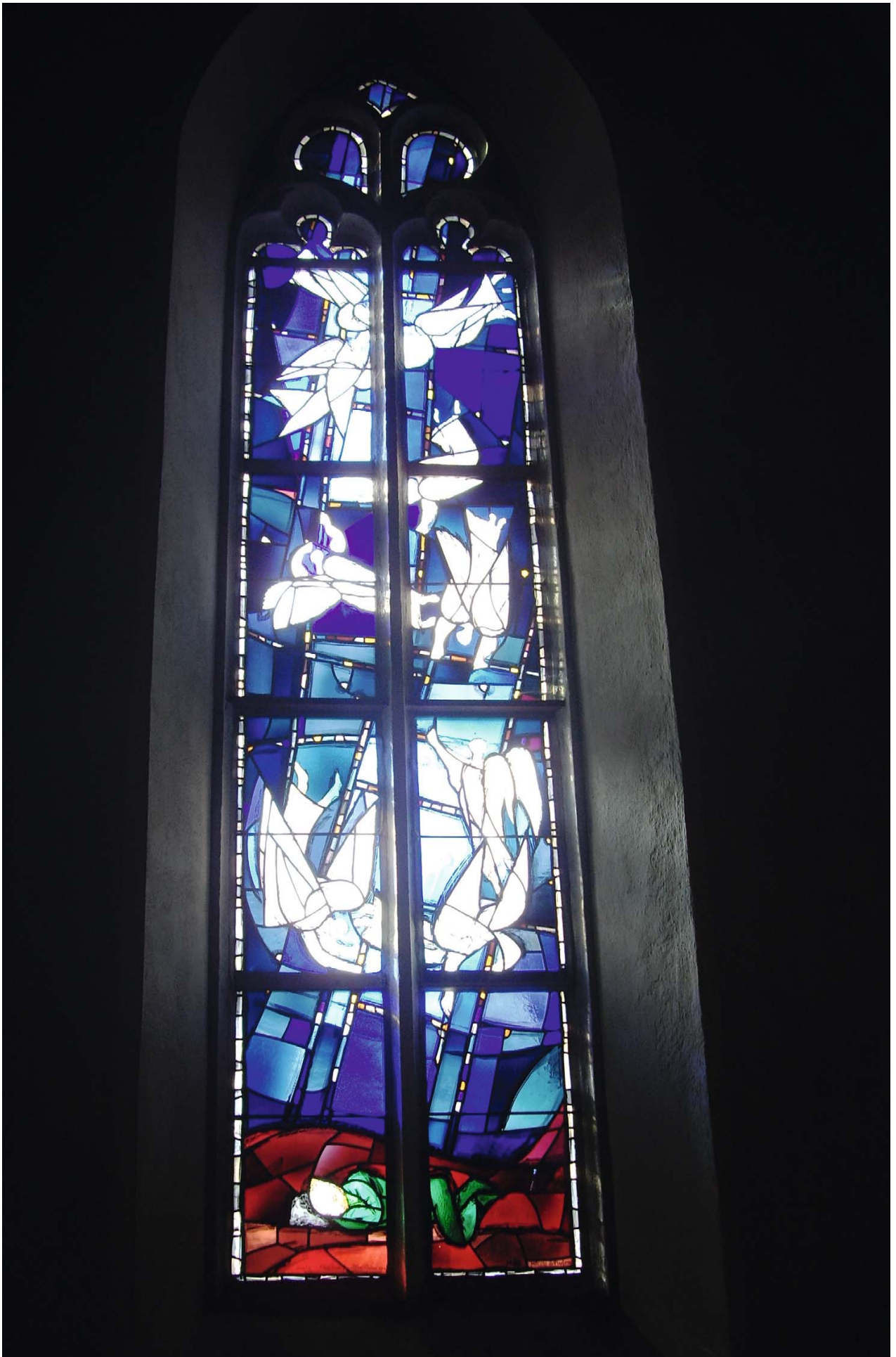
1. aus: Buch ⇔ Film: Lippel bleibt vier Wochen allein.
2. In Buch und Film gleich
3. In Buch und Film gleich
4. aus: Film ⇔ Buch: Lippels Vater schreibt Artikel für eine Zeitung.
5. In Buch und Film gleich
6. aus: Film ⇔ Buch: Es gibt keinen Korrektur, die Klassenlehrerin wird böse, wenn Lippel zu spät kommt, der Zeichenlehrer merkt es gar nicht.
7. aus: Buch ⇔ Film: Lippel plant eine Taschenlampe mitzunehmen, denn er braucht sie bei der Flucht.
8. In Buch und Film gleich
9. In Buch und Film gleich
10. aus: Film ⇔ Buch: Den dicken Jungen gibt es nicht.
11. aus: Film ⇔ Buch: Lippel lebt mit seinen Eltern zusammen.
12. In Buch und Film gleich
13. In Buch und Film gleich
14. In Buch und Film gleich
15. aus: Buch ⇔ Film: Lippel sammelt keine Punkte.
16. aus: Buch ⇔ Film: Frau Jeschke gibt es nicht. Es ist die Restaurantmitarbeiterin, zu der sich Lippel heimlich schleicht und die ihm, gemeinsam mit Arslan und Hamide, hilft.
17. aus: Film ⇔ Buch: Lippels Mutter erzählt die Geschichte zu Ende.

# Stiftung Lesen

Stiftung Lesen  
Römerwall 40  
55131 Mainz  
Telefon: 06131/28890-0  
Telefax: 06131/230333

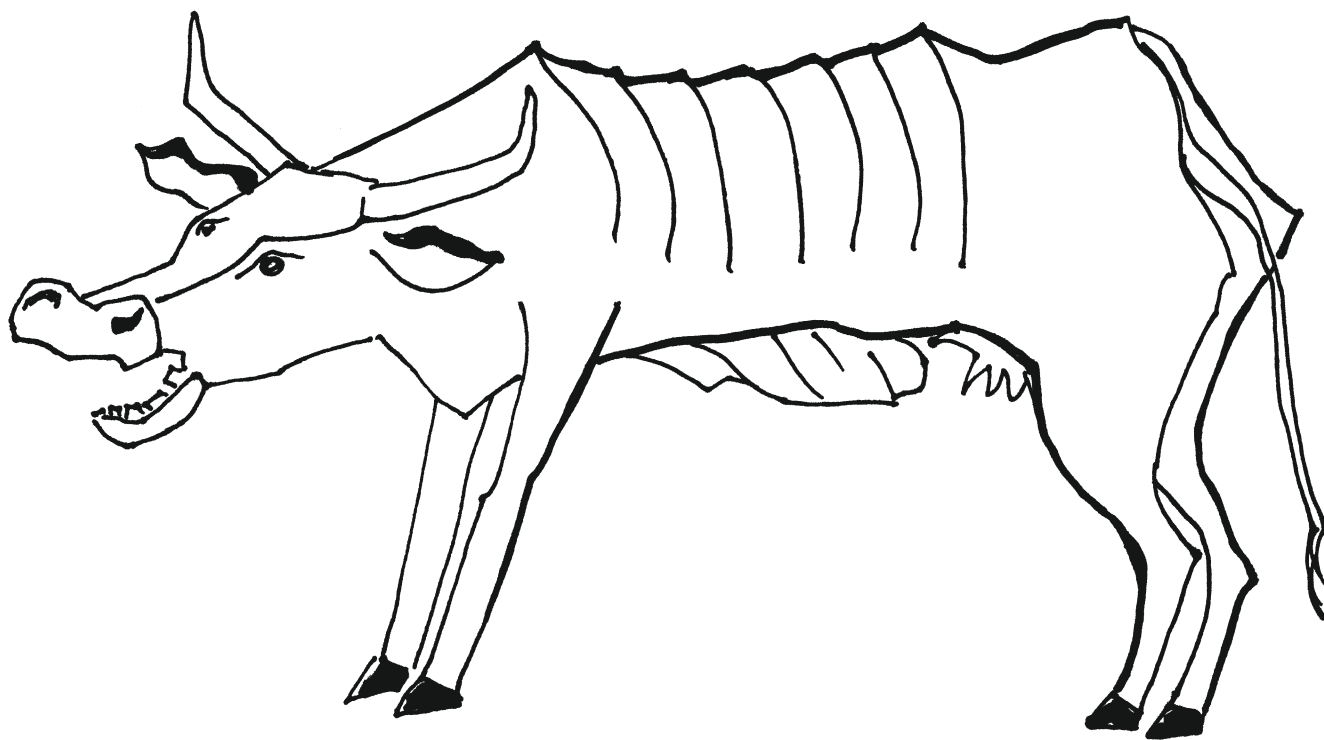
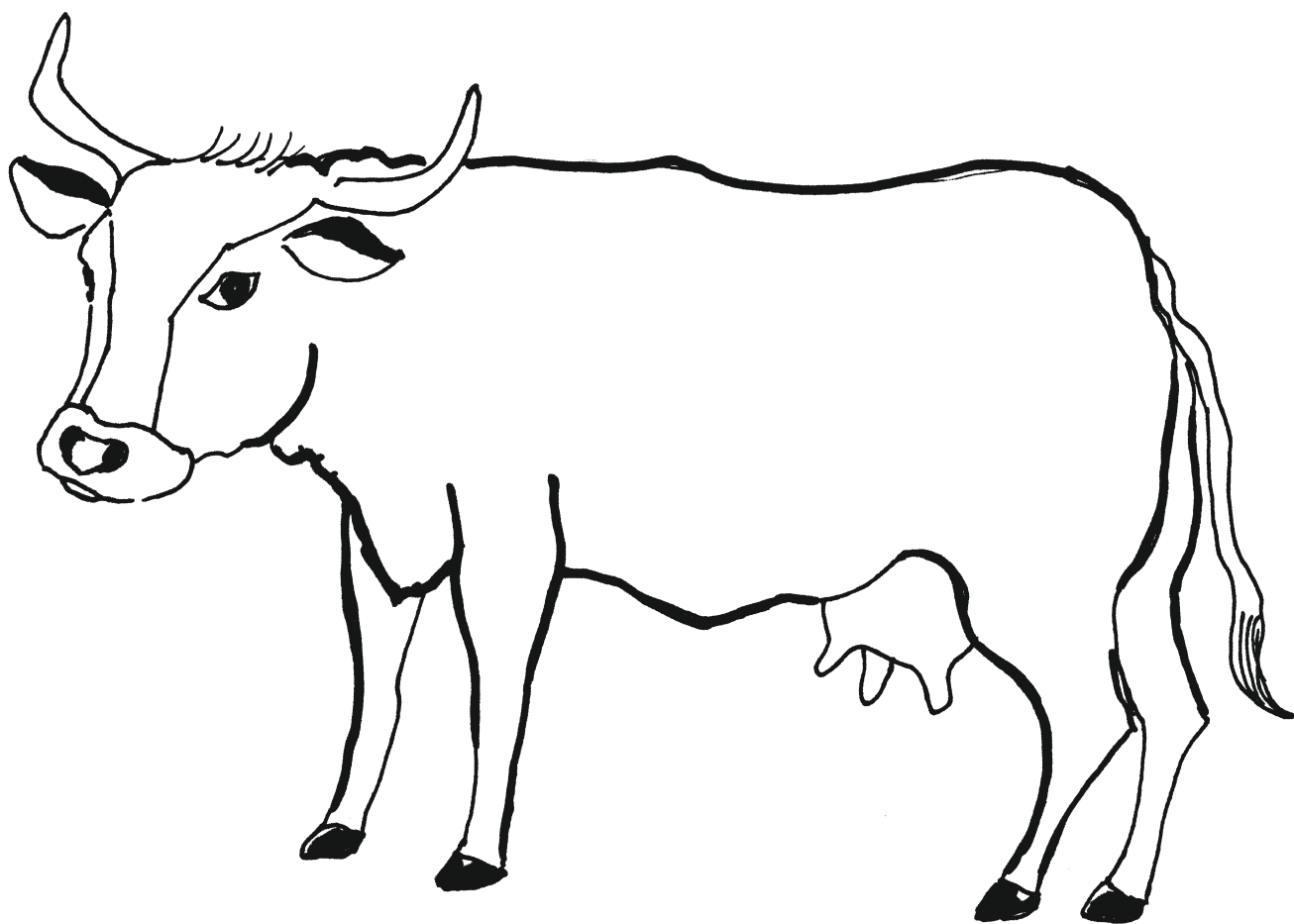
[www.stiftunglesen.de](http://www.stiftunglesen.de)  
[www.ideenforumschule.de](http://www.ideenforumschule.de)













# Postenlaufblatt «Gideons Traum»

Ich heisse: \_\_\_\_\_

## Posten 1: Schleichen wie Gideon

Schreibe hier Deine Zeit auf: \_\_\_\_\_

## Posten 2: Gideon isst Brot

Hast Du das richtige Brot herausgefunden? Kreuze an: JA NEIN

## Posten 3: Federn blasen

Schreibe hier Deine Zeit auf: \_\_\_\_\_

## Posten 4: Hören, was geredet wird

Was hat Gideon den Midianitern nachgeworfen?  
Kreuze das an, was Du beim Posten gehört hast:

- scharfe Pfeile und Speere
- faule Tomaten und Eier
- heisses Pech und Schwefel



## Posten 5: lärmern

Wie fühlst Du Dich nach dem Lärmern? Beschreibe Dein Körpergefühl und was Dir durch den Kopf geht.

---

---

---

---

## Posten 6: Gebete schreiben

Hier ist Platz für Dein Lieblingsgebet:

---

---

---

---

---

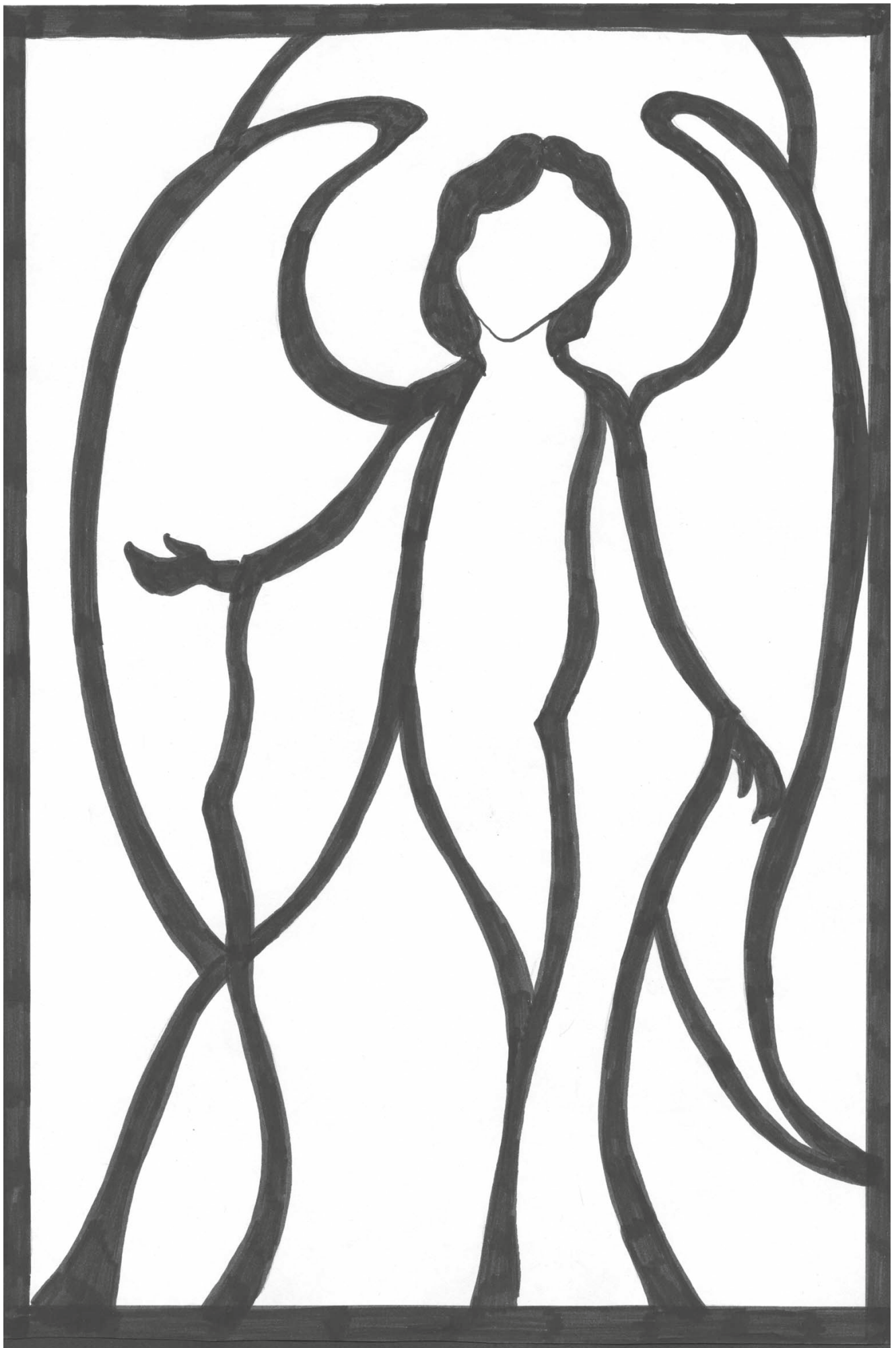
---













LEBEN  
UND  
FREIHEIT





## Stoppsätze:

Du sollst nicht stehlen!

Du musst still sein!

Sei misstrauisch!

Hinter jeder Ecke lauert eine Gefahr!

Du sollst nicht töten!

Mache die anderen fertig!

Nur der / die Stärkste gewinnt!

---

---

---

---

---

---

---

## Den Weg weisende Sätze:

Achte das Leben!

Liebe die Pflanzen, Tiere und Menschen!

Begegne anderen mit Freude!

Freue dich des Lebens!

Vertraue dem, was du kannst!

Liebe deinen Nächsten wie dich selbst!

Bewahre die Schöpfung!

Suche den Frieden!

---

---

---

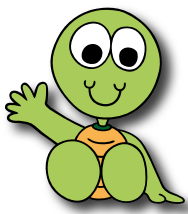
---

---

---

---

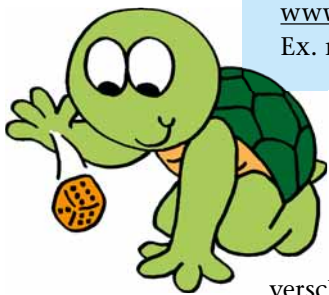




Das Kiki-Heft (bisher: Kinder-Sonntagsblatt «KinSo») erscheint 8-mal im Jahr und bietet Ethik für Kinder – mit spannenden Geschichten, Spielen, Rätseln und vielem mehr. Es richtet sich an Kinder von 6 bis 9 Jahren, wird aber auch von älteren gerne in die Hand genommen.

Das Kiki-Heft regt die Kinder an, selbst aktiv zu werden und nicht nur zu konsumieren. Deshalb gibt es in jedem Heft auch Bastel-, Rezept- und Mitmach-Ideen.

Bestellen Sie das Heft beim KiK-Verband (Chileweg 1, 8415 Berg am Irchel, Tel. 052 318 18 32, oder direkt über [www.kik-verband.ch/kiki](http://www.kik-verband.ch/kiki)) zu Fr. 25.– pro Jahr (ab 10 Ex. nur Fr. 14.–). Wir schicken gerne Probeexemplare!



## Kiki 4/12: Die Welt der Spiele

In diesem Kiki-Heft stellen wir viele verschiedene Spiele vor (bereits das Titelbild ist ein Spiel!). Und in der biblischen Geschichte geht es darum, weshalb Jesus an Kindern besondere Freude hat. Dazu erläutern wir, welche Spiele man zur Zeit Jesu gespielt hat.

Auch eine Anleitung, wie die Kinder ihre eigenen Spiele erfinden können, fehlt nicht. Diese Spiele ergeben einen abwechslungsreichen Spielnachmittag und sind auch lustige und spezielle Geburtstagsgeschenke!

VEXIER-SPIEL



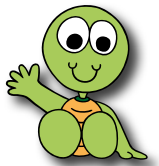
*... Vom Dorf her kommt ein Kind den Weg entlang gehüpft. In der Nähe des Baumes bleibt es stehen. Es blickt erstaunt zu den Männern und denkt: «Das sind doch die Freunde von Jesus! Und der, der da schläft, das muss Jesus selber sein! Juhui, er ist da!» Wie der Blitz rennt das Kind ins Dorf zurück und ruft den andern Kindern zu: «Er ist da, Jesus ist da! Draussen beim grossen Baum! Kommt, wir gehen sofort zu ihm!» Wie der Wind sausen die Kinder davon, und auch die übrigen Dorfbewohner wollen Jesus auf keinen Fall verpassen...*



SPITZEN-SPIELER

Neben dem Spielen thematisieren wir das Nicht-verlieren-Können und geben Beispiele für New Games (Spiele ohne Verlierer). Und wie immer kommen auch die Freunde von Rätseln, Witzen und des Kiki-Comics nicht zu kurz!

Das Kiki kann den Kindern gut als Bhaltis mitgegeben werden. Und es eignet sich für den Religionsunterricht, die Sonntagschule, für Kindertruffs und Plauschnachmittage. Auf der nächsten Seite finden Sie einige Ideen dazu.



## Das Kiki-Heft im Einsatz

### ... mit einem Ereignis-Würfel

Eine Bastelvorlage finden Sie unter [www.kiki.ch/downloads/0412](http://www.kiki.ch/downloads/0412) zum Ausdrucken. So kann jedes Kind einen eigenen Ereigniswürfel basteln. Im Heft geben wir zahlreiche Ideen dazu.

Den Würfel können Sie als Farbenwürfel auch fürs Spiel auf dem Kiki-Titelblatt benützen (Spielvorlage ebenfalls downloadbar). Im Spiel werden nur fünf Farben verwendet, die sechste Seite des Würfels steht also für etwas Spezielles zur Verfügung!

### ... mit einem Memory

Im ganzen Kiki-Heft sind insgesamt über 40 (!) Bildchen zu Spiel-Wörtern versteckt. Kennen die Kinder die Bedeutung der Wörter?

Unter [www.kiki.ch/downloads/0412](http://www.kiki.ch/downloads/0412) finden Sie dazu ein farbig-fröhliches Memory. Drucken Sie es für die kleineren Kinder doppelt aus. Für die Grösseren gibt es neben den Bildchen auch noch Begriffskärtchen. Ein Kartenpaar besteht dann jeweils aus einem Bild und dem passenden Begriff – eine knifflige Sache!

Den Schwierigkeitsgrad können Sie beliebig variieren, indem Sie die Anzahl der Kartenpaare verringern.

### ... mit einem Gespräch über Spiele

Jedes Kind hat Spiele, die es gerne spielt, und andere, die ihm nicht gefallen. Doch was macht ein Spiel «gut»? Im Heft stellen wir vier Kinder mit ganz unterschiedlichen Lieblingsspielen vor. Was denken die Kinder dazu? Im Gespräch entdecken sie vielleicht auch gemeinsame Interessen!

### ... mit einem Gespräch übers Gewinnen

Während bei kleineren Kindern das Wettbewerbsdenken oft noch kein grosses Thema ist, gibt es bei den älteren wesentliche Unterschiede. Ein Gespräch dazu kann helfen, den eigenen Standpunkt zu erkennen und zu überdenken: Zählt nur der Sieger? Braucht es Wettbewerb überhaupt? Wer spielt lieber im Team? – Im Kiki haben wir eine ganze Seite mit Aussagen abgedruckt, die das Gespräch ankurbeln können.

### ... mit Kikis Spielkiste

Suchen Sie Spielvorschläge für einen Kinder-nachmittag, ein Lager oder eine Unti-Stunde? Unter [www.kiki.ch/spielkiste](http://www.kiki.ch/spielkiste) finden Sie eine ganze Reihe Spielideen! Sie sind in verschiedene Rubriken unterteilt: Gruppenspiele, 1-Personen-Spiele, 2-Personen-Spiele, Wasserspiele, Tischspiele, Sommerspiele, Frühjahrsspiele, Herbstspiele, Winterspiele, Spiele für drinnen, Spiele für draussen – alles «ohne Bildschirm». Viel Spass!

### ... mit New Games

Alle gewinnen! Spiele ohne Verlierer eignen sich sehr gut, um aus einer zusammengewürfelten Kinderschar eine Gruppe zu bilden. Spielideen finden Sie in zahlreichen Büchern und im Internet.

Unser Heft heisst statt «KinSo» neu «Kiki»: «Kinder und Kirche». Dieser Name ist den vielfältigen kirchlichen Angeboten angepasst, in denen das Heft eingesetzt werden kann.

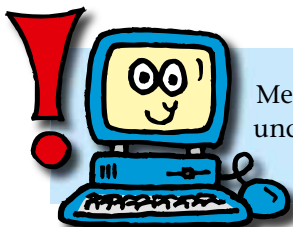
SCHAU-SPIELERIN



HERUNTER-SPIELEN



SPIELHÄLFTE



Mehr mit Kiki, Spiele, Rätsel, Witze, Mitmach-Abenteuer, ein Meinungs-Forum und, und, und! Das gibt es im Internet unter [www.kiki.ch](http://www.kiki.ch) – alles gewaltfrei, werbefrei und garantiert kindertauglich!

EINGESPIELT



PLATTEN-SPIELER



HEIM-SPIEL