

Ein Koffer voll mit Büchern



DIDAKTISCHES MATERIAL ZUM BUCH
«ARTHUR AND THE GOLDEN ROPE»
VON JOE TODD-STANTON



FÜR DIE DURCHFÜHRUNG EINER VERANSTALTUNG

ALTER DER TEILNEHMENDEN: 8–11 JAHRE

ANZAHL DER TEILNEHMENDEN AN VERANSTALTUNG:

OPTIMAL – BIS ZU 15 PERSONEN

DAUER: 50–60 MINUTEN

Beschreibung: *Arthur and the Golden Rope* ist ein Comic des britischen Illustrators Joe Todd-Stanton, der die Geschichte eines gewöhnlichen Jungen namens Arthur erzählt, der seine Heimatstadt retten muss.

Schlüsselwörter: Abenteuer, Überwindung von Hindernissen, magische Gegenstände, skandinavische Mythologie.

Format der Veranstaltung: 1) Ein*e Erwachsene*r liest den Teilnehmenden den Comic vor, dann betrachten alle zusammen die Illustrationen des Comics und diskutieren über den Inhalt des Gelesenen.

2) Die Teilnehmenden erfüllen eine kreative Aufgabe: Sie finden ihre eigene Lösung für eine Situation aus dem Comic und gestalten die Fortsetzung in Comicform.

Kommentar zum Format: Ein*e Erwachsene*r liest den Comic von Anfang bis Ende, Seite für Seite. Zu einigen Seiten existieren Aufgaben, zu anderen nicht. Zu einzelnen Aufgaben gibt es zusätzliche Kommentare, die der/dem Erwachsenen helfen sollen. Wenn es für eine Seite oder Doppelseite keine Aufgabe gibt, sollte eine solche Seite/Doppelseite einfach gelesen und dann weitergeblättert werden. Die Aufgaben sind nach dem folgenden Prinzip aufgebaut: Zuerst wird der Text auf der Seite gelesen und danach werden Fragen gestellt oder Aufgaben erfüllt.

Ziele der Veranstaltung: Eine spannende Geschichte über den Jungen Arthur zu lesen; zu verstehen, welche Qualitäten Arthur hatte und was ihm geholfen hat, sein Ziel zu erreichen; Illustrationen als einen integralen Bestandteil der Geschichte zu betrachten; zu erkennen, dass es keine hoffnungslosen Situationen gibt und es sich immer lohnt, nach Auswegen zu suchen; eine eigene Episode des Comics zu zeichnen, um einen Ausweg aus der scheinbar aussichtslosen Situation zu finden.

Zusätzliche Arbeitsmaterialien:

1. eine Weltkarte, ein Atlas oder Globus, um Kindern zu zeigen, wo Island liegt
2. eine illustrierte Enzyklopädie der skandinavischen Mythologie, mit der eine andere Version der im Comic erwähnten Götter gezeigt werden kann.

Es ist empfehlenswert, sich Lesezeichen für die Götter anzulegen, etwa für Thor – den Gott des Blitzes, Fenrir – den Wolf, Balder – den Gott der Gerechtigkeit, Tyr – den Bruder von Thor sowie Kriegsgott, Odin – den Gott der Weisheit und für Freya – die Göttin der Liebe.

3. Hefte aus A4-Blättern (siehe Schema Nummer 1) oder Materialien zum Erstellen von Heften (weißes Papier, Hefter mit Büroklammern)

4. Stifte zum Zeichnen eines eigenen Comics – Bleistifte und/oder Filzstifte.

Bereiten Sie sich auf die Veranstaltung vor:

1. Lesen Sie den Comic und das didaktische Material für die Veranstaltung.

2. Finden Sie und bereiten Sie zusätzliche Arbeitsmaterialien vor; bitten Sie die Bibliothekar*innen, mit denen Sie die Veranstaltung durchführen, um Hilfe, legen Sie Lesezeichen in die Bücher; bereiten Sie die Hefte vor.

3. Lesen Sie die allgemeinen Empfehlungen für die Veranstaltung.