

## Finn-Ole Heinrich

### Biografisches:

**Finn-Ole Heinrich** (\*1982 in Hamburg) ist an der Nordsee aufgewachsen, Zivildienst in Hamburg und studierte in Hannover Filmregie. Als vielfach ausgezeichnete Autor und Filmemacher schreibt er Bücher, Filme und Theaterstücke für Menschen, die Fragen mögen, egal wie alt sie sind. Mal allein, mal im Team mit seiner Frau Dita Zipfel. Oft kollaboriert er mit Musikern wie Hannes Wittmer oder dem Unsortierten Orchester Oldenburg oder so famosen Illustratoren wie der Isländerin Rán Flygenring. Seine Bücher sind in rund fünfzehn Sprachen übersetzt. Finn-Ole Heinrich war Stadtschreiber in Erfurt, Reykjavik, Otterndorf und vielen anderen Orten und ist vorletztes Jahr zum 35. Mal umgezogen. 2012 erhielt er den Deutschen Jugendliteraturpreis für sein erstes Kinderbuch „Ferk, du Zwerg!“



Porträt: ©privat

[www.finnoleheinrich.de](http://www.finnoleheinrich.de)



### Die Reise zum Mittelpunkt des Waldes

Mairisch Verlag (ab zehn Jahren)

Der Erzähler macht sich auf den Weg in einen riesigen, mythischen Wald. Darin soll der sagenumwobene „Reuber“ leben. Beim „Reuber“ will er lernen, wie er sein Kind in jeder Lebenslage beschützen kann, wie man Feuer macht und sich im Wald ernährt. Eine witzige und spannende Hommage an die Wucht des Waldes und ein großes Abenteuer. Finn-Ole Heinrich hat die expressiven Illustrationen von Rán Flygenring dabei. (Mairisch)

## Projektbausteine (5. + 4. Klasse)

- Lebensraum Wald

Nicht nur der „Reuber“ lebt im Wald, sondern auch viele Tiere: Welche kennen die Kinder (Rotwild, Schwarzwild, Vögel (Nachtvögel, Greifvögel), Eichhörnchen usw. Jedes Kind wählt ein Waldtier und gestaltet dazu ein Info-Plakat.

Der Wald ist aber auch für die Menschen immens wichtig: Er produziert Sauerstoff, er bietet Nahrung und liefert uns Holz, z. B. als Baumaterial. Wovon lebt der „Reuber“, welche Nahrungsmittel, die im Wald wachsen, kennen die Kinder? Die Kinder sammeln Infos zu Kastanien, Pilzen usw.

*Aktion:* Sammeln Sie Kastanien und bauen Sie mit den Kindern Waldtiere! Das macht jetzt im Herbst besonders viel Spaß!



- Tierspuren lesen

Elchköttl, Kuhfladen – Die Kunst des Fährtenlesens ist wie das Beherrschen einer Geheimsprache. Aber welche Spuren – die Abdrücke der Tiere im Waldboden nennt man übrigens „Trittsiegel“ – hinterlassen Tiere denn? Lassen Sie die Kinder zu Naturdetektiven werden und in Büchern und ggf. im Internet zu Tierspuren recherchieren.

*Tipp:* Besonders schöne Unterrichtsmaterialien finden sich auf der Seite des wwf:

<http://www.wwf.de/aktiv-werden/bildungsarbeit-lehrerservice/downloadbereich/>

- Ein guter Vater?

Der Erzähler im Buch will ein guter Vater sein. Die Kinder überlegen, was für sie ein guter Vater ist!



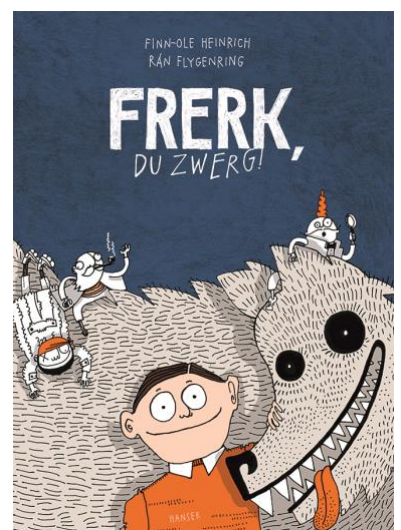
- Sachthema: Familie

Als das Baby, an das das Buch gerichtet ist, geboren wird, ist der Vater des Kindes abwesend. Diskutieren Sie: Sind die drei trotzdem eine Familie? Wer gehört zur Familie? Die Kinder malen ihre eigene Familie!

### **Frerk, Du Zwerk**

Hanser Verlag (ab zehn Jahren)

Frerk ist klein und nicht besonders stark. Aber in seinem Kopf wohnen wilde Gedanken und bunte Wörter. Frerk will einen Hund, und zwar am liebsten einen riesengroßen. Einen, auf dem man reiten kann und der Pfoten hat, groß wie die Pranken eines Löwen. Und was findet er stattdessen? Ein Ei! Ein Ei, das komische Geräusche macht. Als Frerk das Ei aus Versehen ausbrütet, geht es plötzlich rund. Ein Anarcho-Kinderbuchklassiker. (Hanser)





oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

### **Projektbausteine (3. + 4. Klasse)**

„Frerk, du Zwerg“ begeistert Kinder vor allem deshalb, weil er außergewöhnlich ist, und ein bisschen verrückt. Spielen Sie mit den Schüler\*innen deshalb

- „Sinnlosspiele“

Sie brauchen: Alltagsgegenstände, Stoppuhr

Teilen Sie die Schulklasse in Gruppen von ca. 4 – 6 Schüler\*innen ein. Jede Gruppe erhält einen Alltagsgegenstand, z. B. ein Paar Socken, ein Buch, einen Topf, einen Briefumschlag oder Ähnliches. Dann bekommt die Gruppe die Aufgabe,

- 1) sich für diesen Gegenstand so viele Verwendungszwecke wie möglich auszudenken. Verrückte Ideen sind ausdrücklich erwünscht! Ein Kind aus der Gruppe schreibt diese Ideen mit (jüngere Schüler\*innen können als Merkhilfe Skizzen anfertigen). Die Kinder haben ca. drei Minuten Zeit für diese Aufgabe, dann bekommen sie einen neuen Gegenstand. Nach vier Spielrunden (= vier Gegenständen) wird ein Sieger gekürt: Jede Gruppe trägt ihre Ideen vor. Die Gruppe, die die meisten Ideen präsentieren kann, gewinnt.

Hinweis: Sie können gerne mehrere Sieger küren, z. B. für die meisten Ideen je Gegenstand, für die meisten Ideen insgesamt, für die originellste Idee usw.

- 2) sich zu überlegen, wofür man diesen Gegenstand NICHT verwenden soll. Wieder wird in Gruppen gespielt und gerne auch wieder Sieger gekürt.

- Fotoprojekt

Sinnlos? Sinnlos! Eine Zange zwischen Stiften, eine Schraube in einem Berg von Sicherheitsnadeln, Bücher, die auf dem Kopf stehen – beauftragen Sie die Schüler/-innen, sich „verrückte“ Szenen zu überlegen und diese zu fotografieren. Machen Sie mit diesen Fotos eine Ausstellung. Das schönste / originellste Foto bekommt einen Preis!



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

# Kopiervorlage

