



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

Martin Baltscheit

### Biografisches:

**Martin Baltscheit** (\*1965 in Düsseldorf) hat zahlreiche Talente, denn er ist Illustrator, Autor, Sprecher und Regisseur. Nach seinem Studium in Kommunikationsdesign hat er viele Bilderbücher geschrieben und illustriert. Zu seinen weiteren Projekten zählen Theaterstücke, Hörspiele, Trickfilme und Apps. 2010 erhielt er für sein Stück „Die besseren Wälder“ den Deutschen Jugendtheaterpreis und 2011 den Deutschen Jugendliteraturpreis für das Kinderbuch „Die Geschichte vom Fuchs, der den Verstand verlor“. 2014 wurde er vom Börsenverein des Deutschen Buchhandels als »Lesekünstler des Jahres« prämiert. Martin lebt mit seiner Familie in Düsseldorf.



Porträt:  
© Stephanie Weiler

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



### Die Abenteuer von Affenzahn: Der Drachenfrosch

Affenzahn Verlag (ab 4 Jahren)

„Affenzahn Utopia“ ist ein Ort, der in jeder und jedem von uns steckt. Die tierischen Freunde von Affenzahn machen sich stellvertretend für große und kleine Leser\*innen auf ihre persönliche Reise und entdecken dabei Werte wie Mut, Zuversicht und Selbstvertrauen. Ein Gesamtkunstwerk aus Text und Illustration, thematisch gewichtig, tiefgründig und voller Humor. (Affenzahn)



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

## Projektbausteine (1. – 3. Klasse)

- Einstieg: Fantasietiere

Betrachten Sie mit den Kindern das Cover des Buches: Was ist ein Drachenfrosch? Und die anderen Tiere auf dem Titelbild: Haben die Kinder Namen für sie? Die Kinder überlegen und denken sich selbst weitere **Fantasienamen und Fantasietiere** aus, die sie dann auch malen.

**Tip:** Der Drachenfrosch ist eine Zusammensetzung – möglich wäre auch ein Zebrapanther oder eine Leokatze oder, oder, oder. Auch das Verdrehen von Buchstaben funktioniert: aus dem Pinguin wird der Ginpuin, aus dem Pandabär der Bandapär, aus dem Orang-Utan der Urang-Otan. Auch diese Fantasietiere werden von den Kindern gemalt.

Vorschlag zur Differenzierung: Wenn die Kinder Spaß an **Wortspielereien** haben, müssen Sie diese nicht nur auf das Tierreich beschränken: Suchen Sie gemeinsam mit den Kindern nach weiteren, ggf. lustigen Wortzusammensetzungen, z. B. „Tassenkuchen“? Wissen die Kinder, was ein Tassenkuchen ist? Und was passiert, wenn man bekannte Wortzusammensetzungen einfach umdreht: Wie sieht ein Hausbaum aus, was ist eine Kofferreise? Lassen Sie die Kinder ihre Wortneuschöpfungen malen. Besonders originelle Erfindungen können Sie evtl. farbig scannen, auf DIN A4-Blätter ausdrucken und zu einem Buch zusammenbinden – als ganz besonderes „Klassenlexikon“.

**Variante:** Sie können auch kleine, quadratische Bildkärtchen basteln und ein Gedächtnisspiel anfertigen, bei dem das „Baumhaus“ zum „Hausbaum“ gehört, der „Reisekoffer“ zur „Kofferreise“ usw.

- Kreatives Gestalten: Drachen

Der Drache ist der erste Bestandteil des „Drachenfroschs“: Die Kinder malen oder basteln ihren eigenen Drachen, z. B. in Form einer Collage.



Einen Drachen können die Schüler/-innen auch aus Fimo formen und im Ofen brennen, aus lufttrocknendem Ton gestalten, aus Pappmaschee formen. Laden Sie Mitschüler\*innen und / oder Eltern zu einer Ausstellung ein!



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

- Kreativthema: Ein „Mix-Max“ aus Fantasietieren basteln

*Sie brauchen:*

Die Zeichnungen der Kinder – am besten, die Fantasietiere haben alle die gleiche Größe; Pappe zum Aufkleben, Klebstoff, Schere

*So geht's:*

Messen Sie die gezeichneten Fantasietiere der Kinder aus und unterteilen Sie diese Zeichnung dann in gleich große Querstreifen. Kleben Sie die Zeichnung auf eine dünne Pappe. Zeichnen Sie nun Schnittlinien ein, die mit den zuvor gemessenen Querstreifen identisch sind.

Schneiden Sie die Zeichnungen / Bilder nun an den markierten Stellen in Streifen. Wichtig: Achten Sie darauf, dass die Körperteile (wie z.B. Füße oder Kopf) der Fantasietiere immer an einem Stück bleiben.

Die Kinder können jetzt die verschiedenen Fantasietiere mischen und so immer neue Figuren kreieren!

- Kreativthema: Fantasietieren unsichtbar machen

*Sie brauchen:*

Papier und Stifte zum Malen; Audio-Aufnahmegerät (Tablet mit entsprechender App, Audio-Aufnahmegerät oder Handy bzw. Smartphone) für die „Unsichtbare Welt“

*So geht's:*

1. Jedes Kind denkt sich ein Tier aus, das zum Beispiel den Kopf eines Ponys, den Bauch eines Krokodils und die Beine eines Elefanten haben kann. Jedes Kind malt sein Fantasietier, zeigt das Bild aber niemandem.

2. Um die Tiere ins Unsichtbare zu befördern, fertigen die Kinder von ihrem Fantasietier eine Tonaufnahme an – das geht, indem Sie evtl. die Aufnahmefunktion eines Handys nutzen; vielleicht aber hat ihre Schule ja auch Tablets oder Audio-Aufnahmegeräte, die eine Aufnahmefunktion haben. Dabei beschreiben die Kinder



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

das Aussehen ihres Fantasietieres möglich genau!

3. Wenn die Tonaufnahmen fertig sind, teilen Sie die Kinder in kleine Gruppen (ca. 3 bis 4 Kinder) auf. Die Kinder erhalten nun alle ein Blatt Papier und Farbstifte. In der Kleingruppe hören sich die Kinder die Tonaufnahme an und malen das Fantasietier.

4. Am Ende werden die entstandenen Bilder mit den Originalen verglichen: Haben die Bilder, die anhand der Tonaufnahmen entstanden sind, Ähnlichkeit mit dem Bild, das der jeweilige Schöpfer gezeichnet hat? Oder sind die echten, originalen Fantasietiere tatsächlich in der Unsichtbar geblieben?

- Fantasiewelten / Ein eigenes Utopia

Die drei mächtigen Götter haben jeweils ihre eigene Welt – aber welche Welt wünschen sich die Kinder selbst? Jedes Kind entwirft und gestaltet sein „Utopia“, zum Beispiel als Landkarte.

Dazu können alte Stadtpläne übermalt, eigene Landkarten gezeichnet werden. Auch Welten in einem Schuhkarton können gebastelt werden.



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

# Kopiervorlage



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

Vorlage Bildkärtchen für das Memo-Spiel (ggf. mehrfach ausdrucken)
