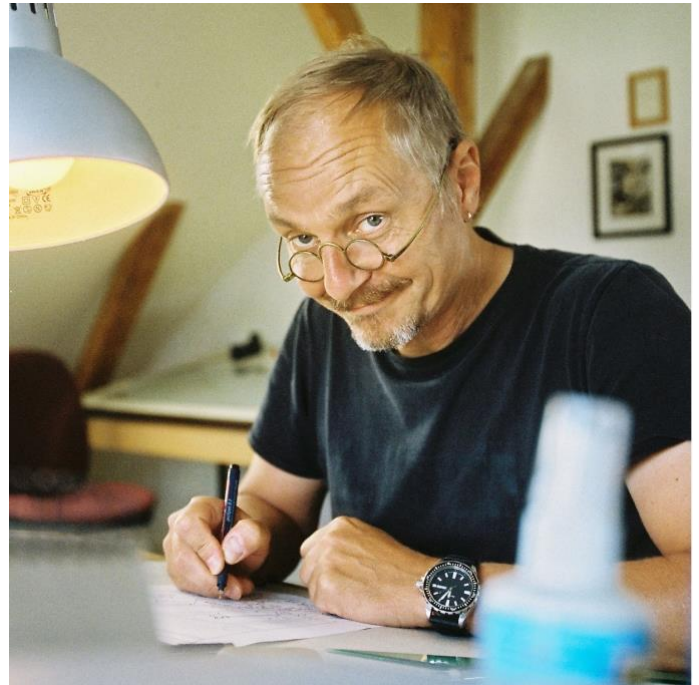


Kim Schmidt

### Biografisches

Kim Schmidt (\*1965 in Flensburg) ist Comiczeichner, Illustrator, Cartoonist und Karikaturist. Aktuell ist er vor allem als regemäßiger Illustrator der Jugendbuchreihe „Die drei ??? Kids“ bekannt und hat mit „Strandpiraten“ und „Diamantenraub“ auch zwei Comicbände zur Serie vorgelegt. Davor illustrierte Kim Schmidt langlebige Cartoon- und Comicserien für seine Schleswig-Holsteiner Heimat. So schrieb und zeichnete er von 1983 bis 2015 dem Comicstrip „Öde“ für das Flensburger Anzeigenblatt „Moin Moin“. Für seinen mittlerweile dreibändigen „Comiczeichnenkurs“ und die Website [comiczeichnenkurs.de](http://comiczeichnenkurs.de) wurde Kim Schmidt 2006 mit dem ICOM Independent Comic Preis ausgezeichnet. In Zusammenarbeit mit Patrick Wirbeleit veröffentlichte er die Comic-Serie „Gorm Grimm“ und gestaltete das KIBUM-Comicbuch mit.



Porträt: ©privat

[www.kim-cartoon.com](http://www.kim-cartoon.com)

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



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse



Patrick Wirbeleit / Kim Schmidt  
**Gorm Grimm – Groß, stark, hungrig**  
 Kibitz Verlag (ab ca. 6 Jahren)

Neue Freunde sind toll. Aber wenn dir plötzlich ein waschechter Wikinger am Rockzipfel hängt – groß, immer hungrig und... na ja... nicht besonders helle –, dann hast du ein Problem! Aber wer sagt denn, dass Probleme keinen Spaß machen können? Gut, Julius hat vielleicht nicht immer Spaß, seit Gorm Grimm in sein Leben geplatzt ist. Denn der stellt sich manchmal an wie der erste Mensch! Und auch für den stolzen Wikinger ist die Begegnung mit Autos,

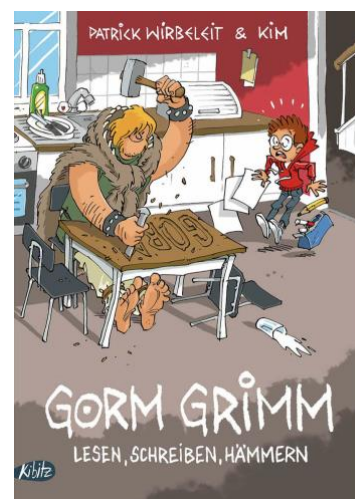
Schraubverschlüssen und dem Stubenhocker Julius kein reines Vergnügen. Aber du, du wirst mächtig Spaß an den verrückten Abenteuern der ungleichen Freunde haben! (Und viele hundert Jahre vor unserer Zeit freuen sich auch die Wikinger – darüber dass sie Gorm Grimm endlich los sind!)

Mit umwerfender Situationskomik drehen Patrick Wirbeleit (*Kiste*) und Kim Schmidt (*Die drei ??? Kids*) die Rollen um: Was, wenn mal der Erwachsene der übermütige Rabauke ist, den das Kind kaum in Zaum halten kann?

Patrick Wirbeleit / Kim Schmidt  
**Gorm Grimm – Lesen, schreiben, hämmern**  
 Kibitz Verlag (ab ca. 6 Jahren)

So ist das mit Wikingern: Wie aus dem Nichts überrumpeln sie dich, essen dir die Haare vom Kopf und scherzen sich herzlich wenig darum, dass du vielleicht gerade etwas ganz anderes vorhattest. Julius kann ein Lied davon singen: Seit er Gorm Grimm an der Backe hat, kommt er sich plötzlich vor wie im kniffligsten Level seines Lieblingscomputerspiels.

Julius hat also mächtig Spaß! Wäre sein Wikingerfreund nur nicht ganz so sehr von vorgestern! Höchste Zeit, Gorm mit den heutigen Gebräuchen vertraut zu machen. Doch warum Messer und Gabel ans Essen vergeuden, wenn ein Krieger damit ebenso gut deine Lachmuskeln angreifen kann?!





oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

### **Projektbausteine (2. – 4. Klasse)**

- Sachthema: Wikinger

Gorm Grimm ist ein Wikinger, der durch eine Zeitreise in unsere Gegenwart geraten ist. Er kennt keine Autos, keine Uhrzeit, keine Schule, etc. Als er Julius trifft, freundet sich Gorm mit Julius an – und Julius muss irgendwie reagieren. Da ist Chaos vorprogrammiert, und von diesem Durcheinander und den Überraschungen leben die Comics mit Gorm.

Machen Sie mit Ihren Schüler\*innen diese Zeitreise doch in umgekehrter Richtung! Was wissen die Kinder über die Wikinger? Die Schüler\*innen recherchieren und gestalten je nach Interesse ein Plakat oder eine Präsentation.

- Wikinger-Spiele

Julius' Vater schickt den Sohn ins Freie, weil er möchte, dass Julius weniger Zeit mit Computerspielen verbringt. Basteln und spielen Sie mit den Schüler\*innen alte (Wikinger-)Spiele!

### **Mühle-Spiel im Stoff- oder Lederbeutel**

#### Sie brauchen:

ein Stück festen Baumwollstoff oder dünnes Leder, Durchmesser ca. 20 cm, eine Lochzange, einen festen Baumwoll- oder Lederbündel (ca. 40 cm lang), Schere zum Ausschneiden des Stoffes / Leders, einen dünnen schwarzen Filzstift, um das Spielfeld aufzumalen

9 ganz helle Kieselsteine, möglichst gleich groß

9 dunkle Kieselsteine, möglichst gleich groß



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

### So geht's:

1. Schneiden Sie aus dem Stoff bzw. dem Leder einen Kreis von ca. 20 cm Durchmesser; lochen Sie diesen rundum – hier im Beispiel sind es 24 Löcher.
2. Malen Sie auf die Innenseite mit dem schwarzen Filzstift ein Spielfeld (siehe Kopiervorlage) auf.
3. Fädeln Sie den Bündel abwechselnd von oben nach unten durch die Löcher.
4. Packen Sie die 18 Spielsteine in den kleinen Beutel und ziehen Sie den Bündel zusammen, um den Beutel zu verschließen.
5. Spielen Sie los!

### Spielregeln Mühle

#### Strategie-Spiel für 2 Spieler\*innen

Die Spieler\*innen eignen sich, wer beginnt. Abwechselnd setzt nun jede\*r Spieler\* jeweils einen Spielstein auf einen der Eckpunkte der Quadrate.

Ziel ist es, möglichst viele Steine in jeweils Dreier-Reihen auf eine Gerade nebeneinander zu setzen. Drei Spielsteine in einer Geraden nennt man „Mühle“.

Sobald ein\*e Spieler\*in eine Mühle schließt, darf er dem / der Mitspieler\*in einen Spielstein abnehmen.

Sind alle neun Spielsteine auf dem Spielfeld, werden die Spielsteine durch das sog. „Ziehen“ – auch das geschieht immer abwechselnd! – auf dem Spielfeld bewegt. Das heißt: Wer an der Reihe ist, darf einen Spielstein auf einen benachbarten freien Punkt bewegen.

Kann ein\*e Spieler\*in keinen Stein bewegen, weil er keine freien Plätze in seiner Nachbarschaft hat, hat er verloren.

Hat gegen Spielende ein\*e Spielende\*r nur noch drei Steine, darf er mit seinen Steinen beliebig über das Spielfeld springen – solange, bis ihm ein weiterer Stein abgenommen wird. Er hat dann ebenfalls verloren.

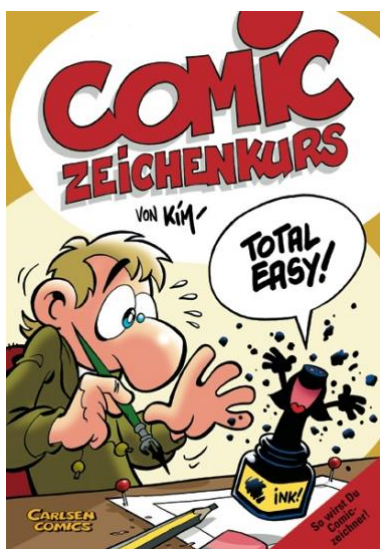


oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

## Wikinger-Schach (Kubb)

Die Wikinger haben ein eigenes Schachspiel gehabt, das sog. Kubb. Wer Zeit und Lust hat, kann sich ein Wikinger-Schach ebenfalls selbst bauen:

<https://www.wikingerschach-kubb.de/kubb-selber-bauen/>



Kim Schmidt

### Comiczeichnkurs

Calrsen Verlag (ab ca. 6 Jahren)

Jeder kann Comics zeichnen! Wie es geht, lernt man in diesem Band: Tipps und Kniffe, Werkzeuge und Technik von einem, der schon seit vielen Jahren vom Comiczeichnen lebt. Kein dröges Fachbuch, sondern eine kurzweilige Einführung in eine der schönsten Beschäftigungen der Welt. Mit zahlreichen Cartoons und Comics illustriert Kim die Entstehung eines Comics und gibt dem Leser einen schonungslosen Einblick in den Alltag

eines Comiczeichners.

## Projektbaustein (ab ca. 4. / 5. Klasse)

- Einstieg ins Selbst-Zeichnen: Daumenkino

Sie brauchen:

Papier von ca. 10 cm Länge x 7 cm Breite (ca. 25 – 30 Stück), Bleistift, bunte Stifte, Licht, das durch ein Fenster fällt, oder einen Leuchttisch wie im „Comiczeichnenkurs“ S. 14, dicke Heftklammern oder einen Tacker



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

### So geht's:

1. Überlegt Euch ein Motiv, das ihr gut zeichnen könnt und das sich leicht verändern lässt, z. B. einen Baum, der Blätter bekommt und dann wieder verliert.
2. Nehmt ein erstes Stück Papier und zeichnet es mit Bleistift vor, am besten am rechten Rand des Papiers.
3. Legt das Papier nun auf die Lichtbank oder an eine Fensterscheibe, durch die gerade viel Licht scheint. Legt das nächste Stück Papier genau darüber. Paust Euer Motiv auf die neue Papierseite durch, aber verändert es ein bisschen – z. B. hat der Baum jetzt ein paar Blätter mehr.
4. Nehmt die neue Zeichnung, legt wieder ein neues Stück Papier darüber und paust das Motiv durch. Wieder wird die Zeichnung ein bisschen verändert. Nehmt nun die neue Zeichnung als Vorlage und arbeitet weiter, bis ihr ca. 25 – 30 ähnliche Zeichnungen habt.
5. Achtet auf die Reihenfolge! Bringt die Zeichnungen NICHT durcheinander und malt sie nun bunt an.
6. Wenn ihr alle Bilder angemalt habt, legt ihr eure Zeichnungen wieder genau übereinander. Beginnt mit dem letzten Bild und legt Zeichnung für Zeichnung darüber.
7. Jetzt liegt euer Anfangsbild oben.
8. Gestaltet nun ein Daumenkino-Cover und überlegt Euch einen Titel. Legt das Cover auf den Papierstapel und tackert die Bilder und das Cover zusammen. Fertig!
9. Viel Spaß beim Blättern!

[https://medienundbildung.com/fileadmin/dateien/pdfs/mec-Anleitungen/mec-Anleitung\\_Comic\\_Life\\_3\\_Pad\\_.pdf](https://medienundbildung.com/fileadmin/dateien/pdfs/mec-Anleitungen/mec-Anleitung_Comic_Life_3_Pad_.pdf)



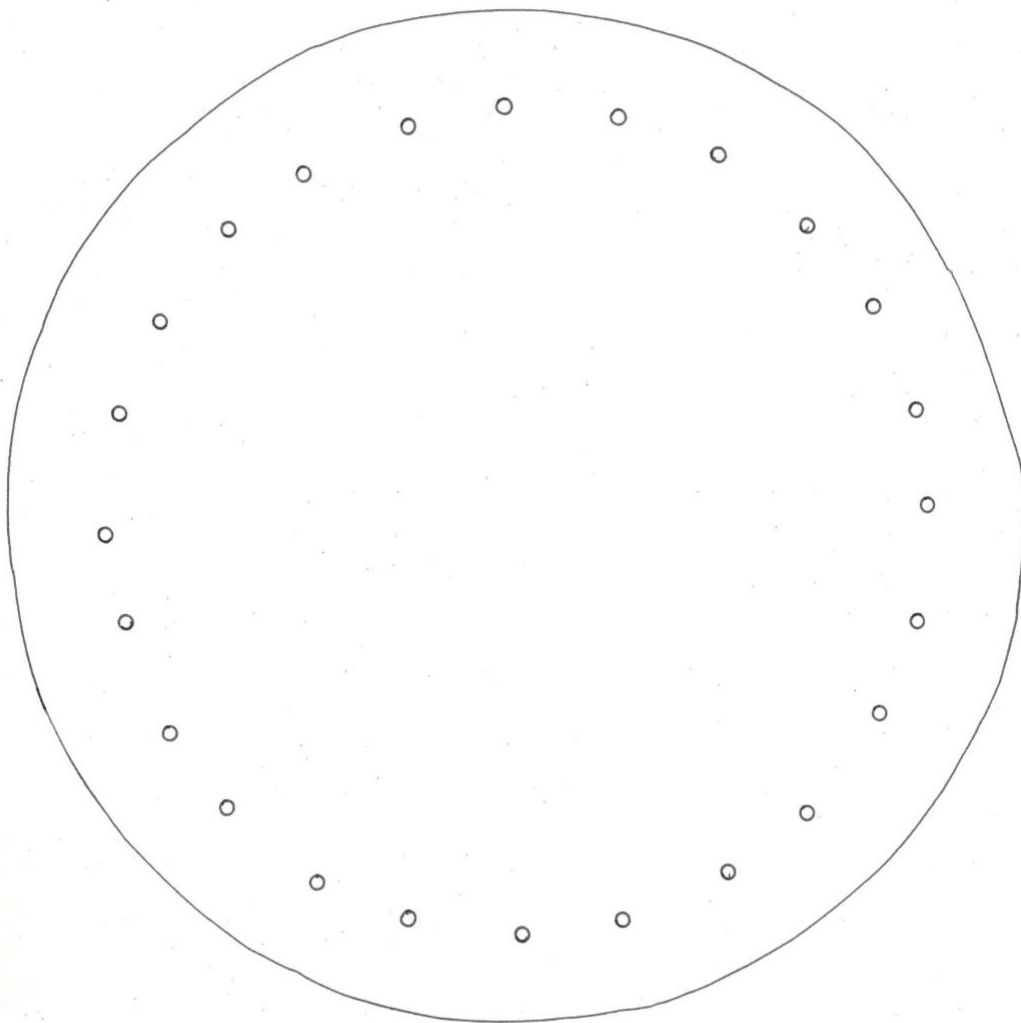
oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

# Kopiervorlagen



## Schnittmuster für einen Lederbeutel

(Bei Bedarf etwas vergrößert kopieren)







oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

## Musterzeichnung Mühlebrett

