

Volker Schmitt / Màriam Ben-Arab

Biografisches / Volker Schmitt

Volker Schmitt (*1980 in Neuwied) absolvierte ein Filmstudium an der Hochschule für Bildende Künste und ist Drehbuchautor und Regisseur. An der Freien Schauspielschule Hamburg und der SAE unterrichtet er als Dozent Dramaturgie, Filmanalyse und Schauspiel. Nach zwei Jahren Regieassistentz am Deutschen Schauspielhaus in Hamburg adaptierte er W. S. Burroughs' Roman „Naked Lunch“ für die Theaterbühne. Seine Filme wurden auf zahlreichen internationalen Festivals gezeigt und mehrfach ausgezeichnet. Volker Schmitt arbeitet außerdem für TV-Auftragsproduktionen und entwickelt geförderte Spielfilmprojekte fürs Kino, darunter der Kinder-Abenteuerfilm „Der Hammer“. In Zusammenarbeit mit Màriam Ben-Arab erschien das Piratenabenteuer „Zack!“, welches mit dem Preuschhof-Preis ausgezeichnet wurde. Das Comic-Duo arbeitete am KIBUM-Comicbuch mit und entwickelte den dystopischen Comic „Eira“.



Porträt: ©privat

Biografisches / Màriam Ben-Arab

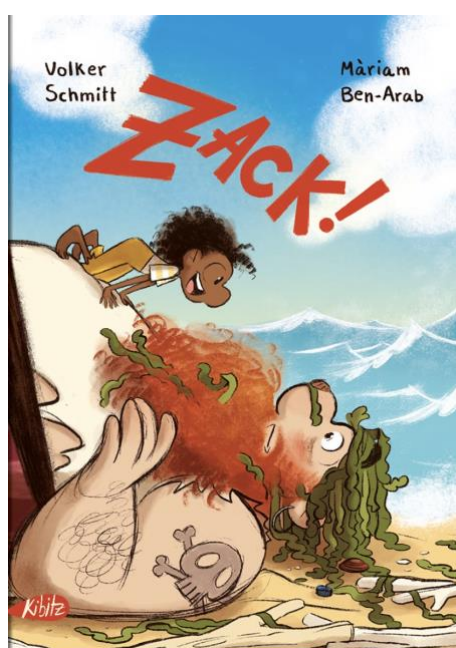
Màriam Ben-Arab (*1983 in Barcelona) ist Illustratorin und Comiczeichnerin. Als kleines Kind nahm sie einen Stift in die Hand und ließ ihn nicht mehr wieder los. In Barcelona studierte sie Bildende Kunst und Illustration. Heute illustriert sie Bilder- und Kinderbücher und arbeitet für zahlreiche spanische und deutsche Kinderbuchverlage. Für die Zeitschrift „Súpers!“ schuf sie mit der Autorin Mercè Anguera acht Jahre lang den monatlichen Comic „Bernat Super Detective“. 2017 zählte Màriam Ben-Arab zu den Zeichner:innen, die Katalonien auf der Internationalen Kinderbuchmesse Bologna repräsentierten. Gemeinsam mit Volker Schmitt



Porträt: ©privat

veröffentlichte sie den mit dem Preuschhof-Preis ausgezeichneten Piratencomic „Zack!“. Für das KIBUM-Comicbuch entwickelte sie die dystopische Geschichte „Eira“, über ein Mädchen, welches eine zerstörte Welt ganz neu, grün und lebensfroh gestaltet. Màriam Ben-Arab lebt und arbeitet in Barcelona.

www.mariambenarab.com



Volker Schmitt / Màriam Ben-Arab

Zack!

Kibitz Verlag (ab ca. 6 Jahren)

»Bist du... ein Pirat?« Der Mann, den Bonny laut schnarchend am Strand entdeckt, erinnert sich an nichts, nicht einmal an seinen Namen. Mit seinem struppigen Bart und dem einen Bein, soviel ist Bonny klar, muss er einfach ein Pirat sein. Und als solcher braucht er einen Namen und eine Crew! Ehe Bonnys Pirat sich's versieht, heißt er Zack und die beiden stechen gemeinsam in See. Doch als sie den Kurs eines echten Piratenschiffs kreuzen, fallen sie Zacks altem Widersacher Augenklappenklaus in die Hände, der nichts und

niemanden zu fürchten scheint – höchstens seinen Papagei. Beim Klabauterkind! Bonny ist fuchsteufelwild entschlossen, dafür zu sorgen, dass ihr Freund Zack nicht bis ans Ende seiner Tage in der Kombüse Kartoffeln schälen muss.

Fantasie- und temperamentvoll erzählen Autor Volker Schmitt und Zeichnerin Màriam Ben-Arab von einem beherzten Mädchen, der Suche nach dem Glück und von einem wildschönen Piratenabenteuer.

Projektbausteine (1. – 3. Klasse)

Bonny ist umgezogen, der neue Wohnort liegt nah am Meer. In der Nacht hört sie das Miauen einer Katze. Bonny will sich mit der Katze anfreunden, doch die läuft weg – und Bonny ihr hinterher. Raus aus dem Haus, hinein in die Nacht, hoch hinauf auf



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

einen Baum, von dem sie schließlich hinunterfällt. Nacht ist es nun nicht mehr, und Bonny befindet sich an einem Strand. Dort entdeckt sie einen Einbeinigen, den sie für einen Piraten hält und dem Bonny eine Geschichte andichtet. Das Piratenabenteuer beginnt ...

- Textverständnis / Inhaltssicherung

Erklären Sie den Kindern die wichtigen W-Fragen, mit denen sich das Gerüst einer Geschichte verstehen lässt:

- **Wer?** – Wer handelt?
- **Was?** – Was passiert? – Es geht darum, das Wichtigste Ereignis / Geschehen in ein, zwei Sätzen zu erklären.
- **Wann?** – Wann spielt das Geschehen? – Es geht um eine zeitliche Einordnung in Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft. An dieser Stelle können Sie darauf hinweisen, dass evtl. Zusatzinformationen notwendig sind, z. B. wenn die Geschichte in der Zukunft und dort in einer erfundenen Welt spielt.
- **Wo?** - ...
- **Wie?** - ...
- **Warum?** - ...

Da viele Schüler*innen im ersten und zweiten Schuljahr noch nicht richtig schreiben können, nutzen Sie die Kärtchen aus der Kopiervorlage als Gedächtnisstütze: Die Kinder überlegen sich Antworten auf die W-Fragen und machen sich ggf. Skizzen, die ihnen helfen, sich an diese Antworten zu erinnern. In einem Unterrichtsgespräch fassen Sie die Ergebnisse dieser Überlegungen dann zusammen.



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

- Wie leben Piraten?

Wie lebt es sich auf einem (großen) Schiff? Und wie leben Piraten, was unterscheidet ihren Alltag von dem anderer Schiffsbesatzungen? Die Kinder überlegen, erzählen und tauschen ihre Vermutungen und ihr Wissen aus. Die Kinder können zu diesem Thema in Büchern nachschauen und eine Collage auf einem Tonkarton erarbeiten.

- Piraten-Pantomime

Die Kinder bilden einen Sitzkreis auf dem Boden. In der Mitte steht ein zuvor als Kapitän ausgewähltes Kind, das einen selbst gebastelten Piratenhut tragen kann. Auch die Piratenkinder, die im Sitzkreis sitzen, können verkleidet sein und z. B. eine selbst gebastelte Augenklappe oder ein Pappschwert haben ...

So wird gespielt:

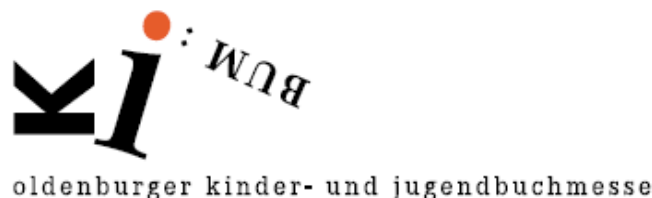
Zuerst wird der Reihe nach abgezählt: Jedes Piratenkind merkt sich seine Zahl.

Jetzt macht der / die Kapitän*in Bewegungen, die sich um das Piratenleben drehen, z. B. ein Steuerruder drehen, eine Schatzkarte lesen, mit einem Fernrohr Ausschau halten, usw.

Die Kinder schauen dem / der Kapitän*in aufmerksam zu, dürfen mit der Antwort aber NICHT herausplatzen. Der / die Kapitän*in nämlich fragt:

„Nummer 3 von den Piraten, sag mir, hast du’s wohl erraten?“

Das Kind, das beim Abzählen die Nummer Drei war, muss nun die vorgespelte Tätigkeit richtig benennen. Hat es richtig geraten, gibt der / die Kapitän*in den Piratenhut weiter, die Kinder tauschen ihre Plätze.



Hat das Kind falsch geraten, wird das nächste Kind gefragt.

Das Spiel geht so lange, bis den Kindern die pantomimischen Piraten-Tätigkeiten ausgehen.

Tipp:

Einfache Vorlagen für Piratenhüte können Sie sich hier herunterladen:

<https://www.talu.de/piratenhut-basteln/>

<https://wunderbunt.de/piratenhut-basteln/>

- Gedächtnisspiel „Piratensachen“

Sie brauchen:

eine Kiste mit Piratensachen, z. B. Piratenhemden, Gürtel, Muscheln, Schatzkarte, Anke, Säbel, Piratenhüte, Augenklappe usw. bzw. alternativ kleine Kärtchen (z. B. selbst bemalte / beklebte Bierdeckel), auf denen viele unterschiedliche „Piratensachen“ abgebildet sind.

So geht's:

Wieder bilden die Piratenkinder einen Sitzkreis (vgl. Piraten-Pantomime), der / die Kapitän*in steht in der Mitte.

Jedes Piratenkind nimmt sich eine Piratensache (zieht sich einen Piratenhut auf, ein Piratenhemd auf, nimmt eine Muschel in die Hand usw.). Jetzt schaut sich der / die Kapitän*in seine Seeräuber*innen gut an.

Jetzt bekommt der / die Kapitän*in die Augen verbunden (oder er geht einen Moment aus dem Raum). Zwei oder mehr Piratenkinder tauschen nun ihre Gegenstände.



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

Jetzt ist der / die Kapitän*in wieder an der Reihe: Er darf die Augenbinde abnehmen bzw. wieder den Raum betreten und muss genau benennen, welche Gegenstände wohin gewandert sind. Wenn er einen Fehler macht, darf ein anderes Seeräuberkind weitermachen.

Hinweis: Je mehr Gegenstände ihre*n Besitzer*in wechseln, desto schwerer ist das Spiel!

- Suchsel „Piratenleben“

Im Wortgitter (= Suchsel) verstecken sich acht Begriffe, die mit dem Piratenleben zu tun haben. Die Kinder suchen die versteckten Begriffe.



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

Kopiervorlagen



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

Fragen zum Textverständnis

Wer?	Was?
Wann?	Wie?
Warum?	Wo?

Worträtsel



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

Finde die acht Begriffe, die zum Thema „Piraten“ passen!

V	P	X	E	N	E	F	G	H	E	E	A	B	S	T	U	L	V	W	C	F
B	X	I	E	F	U	V	A	S	C	H	A	T	Z	T	R	U	H	E	U	G
B	A	T	R	G	B	R	A	U	C	H	T	N	U	V	W	R	E	D	B	H
Z	A	D	H	A	O	X	Q	R	S	G	H	I	N	S	E	L	E	F	L	M
S	R	D	E	L	T	U	V	B	D	A	E	M	D	N	Q	P	R	D	E	R
M	O	V	E	W	A	R	E	C	H	E	N	A	E	R	A	E	G	H	J	K
N	Y	E	A	W	U	T	U	V	G	D	E	L	R	D	R	R	N	O	S	Q
S	R	R	L	L	G	I	S	B	D	K	E	M	M	N	S	M	I	D	O	R
M	C	D	U	B	E	I	C	B	O	C	A	A	I	M	M	I	G	H	M	K
V	P	H	F	N	N	F	H	H	E	E	A	P	T	T	U	T	V	W	M	F
Z	D	C	A	F	K	X	L	O	T	I	V	T	I	V	L	T	E	F	E	E
S	R	F	M	T	L	U	A	B	D	A	E	M	L	T	S	W	I	E	R	R
Z	D	H	L	F	A	X	U	R	S	G	H	I	E	K	A	A	E	R	F	N
U	V	I	C	B	P	E	C	T	Z	U	I	O	R	P	U	E	A	M	E	R
P	I	G	R	H	P	W	H	X	C	M	B	V	F	G	F	S	N	I	R	O
H	D	E	A	N	E	A	B	S	W	C	M	L	O	P	Z	E	E	T	I	H
J	K	H	T	S	H	N	O	L	L	V	F	A	C	Y	N	R	I	T	E	R
Z	D	J	Z	F	O	X	O	R	S	V	H	I	N	K	L	B	E	L	N	U
W	Q	L	E	W	O	W	T	T	R	R	A	E	E	K	R	A	E	E	R	R
D	A	P	A	S	I	T	D	H	W	T	S	W	R	E	E	L	T	R	R	E
C	Y	K	S	D	K	Z	A	J	G	Z	A	R	T	D	T	R	R	G	S	N
B	X	I	X	T	J	I	F	T	T	G	D	F	Z	F	W	J	F	U	C	C
N	C	U	G	U	M	O	V	L	E	H	F	T	O	G	Y	K	V	H	H	T
M	V	Z	T	I	F	L	A	S	C	H	E	N	P	O	S	T	G	I	T	D
K	B	P	Z	E	I	S	W	A	F	F	E	L	L	B	Y	P	J	J	N	A
L	N	N	U	G	F	P	H	Z	K	L	J	K	M	N	E	Z	U	B	B	S
S	O	N	N	E	N	S	C	H	E	I	N	K	N	E	R	S	O	A	H	C

Lösung Worträtsel



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

Hier die acht Begriffe, die zum Thema „Piraten“ passen!

V	P	X	E	N	E	F	G	H	E	E	A	B	S	T	U	L	V	W	C	F
B	X	I	E	F	U	V	A	S	C	H	A	T	Z	T	R	U	H	E	U	G
B	A	T	R	G	B	R	A	U	C	H	T	N	U	V	W	R	E	D	B	H
Z	A	D	H	A	O	X	Q	R	S	G	H	I	N	S	E	L	E	F	L	M
S	R	D	E	L	T	U	V	B	D	A	E	M	D	N	Q	P	R	D	E	R
M	O	V	E	W	A	R	E	C	H	E	N	A	E	R	A	E	G	H	J	K
N	Y	E	A	W	U	T	U	V	G	D	E	L	R	D	R	R	N	O	S	Q
S	R	R	L	L	G	I	S	B	D	K	E	M	M	N	S	M	I	D	O	R
M	C	D	U	B	E	I	C	B	O	C	A	A	I	M	M	I	G	H	M	K
V	P	H	F	N	N	F	H	H	E	E	A	P	T	T	U	T	V	W	M	F
Z	D	C	A	F	K	X	L	O	T	I	V	T	I	V	L	T	E	F	E	E
S	R	F	M	T	L	U	A	B	D	A	E	M	L	T	S	W	I	E	R	R
Z	D	H	L	F	A	X	U	R	S	G	H	I	E	K	A	A	E	R	F	N
U	V	I	C	B	P	E	C	T	Z	U	I	O	R	P	U	E	A	M	E	R
P	I	G	R	H	P	W	H	X	C	M	B	V	F	G	F	S	N	I	R	O
H	D	E	A	N	E	A	B	S	W	C	M	L	O	P	Z	E	E	T	I	H
J	K	H	T	S	H	N	O	L	L	V	F	A	C	Y	N	R	I	T	E	R
Z	D	J	Z	F	O	X	O	R	S	V	H	I	N	K	L	B	E	L	N	U
W	Q	L	E	W	O	W	T	T	R	R	A	E	E	K	R	A	E	E	R	R
D	A	P	A	S	I	T	D	H	W	T	S	W	R	E	E	L	T	R	R	E
C	Y	K	S	D	K	Z	A	J	G	Z	A	R	T	D	T	R	R	G	S	N
B	X	I	X	T	J	I	F	T	T	G	D	F	Z	F	W	J	F	U	C	C
N	C	U	G	U	M	O	V	L	E	H	F	T	O	G	Y	K	V	H	H	T
M	V	Z	T	I	F	L	A	S	C	H	E	N	P	O	S	T	G	I	T	D
K	B	P	Z	E	I	S	W	A	F	F	E	L	L	B	Y	P	J	J	N	A
L	N	N	U	G	F	P	H	Z	K	L	J	K	M	N	E	Z	U	B	B	S
S	O	N	N	E	N	S	C	H	E	I	N	K	N	E	R	S	O	A	H	C