

**ALEX
&
Die
MONSTER**



**MONSTERHAFTE
UNTERRICHTSVORSCHLÄGE**

Zur Leseförderung mit Spaß am Lesen

Mònica Badia Cantarero
Übersetzung: Nicola Ressel

**Edition
HELDEN**

EINFÜHRUNG

Zahlreiche Untersuchungen der letzten Jahre haben gezeigt: Zu viele Schülerinnen und Schüler haben ein mangelhaftes Leseverständnis. Um echte Lesemotivation zu wecken, haben wir in dieser Materialsammlung 12 Unterrichtsideen rund um die Buchreihe *Alex und die Monster* zusammengestellt, die nicht nur dafür sorgen, dass die Leserinnen und Leser Spaß haben, sondern auch eine Affinität zum Lesen bekommen.

ALEX UND DIE MONSTER-REIHE

Die Reihe ist perfekt geeignet, den Einstieg ins Lesen durch Spaß und Freude zu erleichtern.

- **Sie ist eine Einführung in den Bereich der Graphic Novels und Comics.** Dabei kombiniert sie Fließtext und Comic-Szenen. Desweiteren können auch aus den Illustrationen Schlüsse gezogen werden, denn nicht alles wird mit Worten erklärt. Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Lesekompetenzen die Reihe attraktiv finden und Spaß daran haben.
- **Die Sprache der Reihe ist den Schülerinnen und Schülern sehr nahe.** Dadurch können sie sich rasch mit den Charakteren identifizieren und auf die Lektüre einlassen.
- **Literarisch gesehen ist sie ein kleiner Schatz:** Sie stellt die – hoffentlich vorhandene – Schulbibliothek als Hilfe und Unterstützung dar, ist voll von Verweisen auf die weltweite Kinder- und Jugendliteratur und bietet viele gute Tipps zum Lesen. Der rote Faden der Reihe ist das Lesen.
- **Die Geschichten sind unterhaltsame und altersgerechte Abenteuer mit viel Humor und Action.** Die klar definierten Charaktere sind leicht karikaturhaft gezeichnet, was sie lustig und sympathisch erscheinen lässt.
- **Jeder Titel ist ein eigenständiges Abenteuer, das unabhängig von den anderen ist.** Obwohl gelegentlich auf andere Erlebnisse der

Charaktere Bezug genommen wird und alle dem gleichen roten Faden folgen, können die Bücher in beliebiger Reihenfolge gelesen werden. Am besten beginnt man aber mit dem ersten Teil. Auf Deutsch liegt bisher der erste Band vor, Teil 2 ist in Vorbereitung und erscheint Mitte 2024.

ZIELE DER UNTERRICHTSVORSCHLÄGE

- Den Inhalt der Bücher und die Beziehungen zwischen den Charakteren vertiefen
- Emotionale Bindungen rund um das Lesen im Klassenzimmer fördern: angenehme Erfahrungen mit Büchern teilen
- Zur Verbesserung der Lesegewohnheiten beitragen
- Die Leseerfahrung verbessern durch Aktivitäten, die über das Buch hinausgehen und den Interessen der Schülerinnen und Schüler entsprechen

BEHANDELTE INHALTE

- Charaktere: Hauptfiguren, Gegenspieler, Haupt- und Nebencharaktere ...
- Aufbau der Erzählung
- Klassiker der weltweiten Kinder- und Jugendliteratur: Titel, Autoren, Charaktere
- Informationen recherchieren und verarbeiten
- Vorlesen
- Szenische Darstellung
- Kreatives Schreiben
- Künstlerische und audiovisuelle Gestaltung
- Gespräche über Literatur



HINWEISE ZUR VERWENDUNG

Die vorgeschlagenen Aktivitäten können in beliebiger Reihenfolge einzeln durchgeführt werden. Als Lehrkraft kennen Sie die Vorlieben und Interessen ihrer Schülerinnen und Schüler und können nach Bedarf die eine oder die andere Unterrichtseinheit auswählen.

Alle Unterrichtsvorschläge werden in Kürze beschrieben. Sie sind prinzipiell offen angelegt und können an die jeweiligen Umstände im Klassenzimmer angepasst werden, um alle Schülerinnen und Schüler einzubeziehen. Sie fördern das Lesen, das Schreiben, die künstlerische Gestaltung und die Entwicklung von Kompetenzen, insbesondere der folgenden: kommunikative, sprachliche und audiovisuelle Kompetenz, künstlerische und kulturelle Kompetenz, digitale Kompetenz, soziale und gesellschaftliche Kompetenz, sowie Selbstständigkeit, persönliche Initiative und Unternehmergeist.

Die Unterrichtsvorschläge sind auf die Bearbeitung in verschiedenen Gruppierungen ausgelegt, wobei die Zusammenarbeit der Schülerinnen und Schüler und die Förderung ihrer Selbstständigkeit beim Lernen immer im Mittelpunkt stehen. Bei allen Aktivitäten, bei denen vorgeschlagen wird, zu fotografieren, aufzunehmen oder zu filmen, sollten die persönlichen Rechte am Bild der Schülerinnen und Schüler berücksichtigt werden.

Nehmen Sie sich Zeit diese Materialsammlung durchzublättern. Markieren Sie sich die Unterrichtsvorschläge, die für Ihre Klasse am besten geeignet sind und von denen Sie sich gut

vorstellen können, sie selbst umzusetzen. Überlegen Sie, wie Sie diese optimieren und an Ihre Umstände anpassen können und notieren Sie es im Abschnitt „Notizen“, den Sie auf jeder Seite finden. Erarbeiten Sie gerne selbst neue Vorschläge auf Grundlage dieser Ideen und lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf. Und vor allem, vergessen Sie nicht, dass das Hauptziel ist, dass die Schülerinnen und Schüler Spaß und Freude am Lesen haben, denn das wird sie zu lebenslangen Leserinnen und Lesern machen.

LISTE DER UNTERRICHTSVORSCHLÄGE:

- 1 Ein Monster-Wandbild
- 2 Auf Monstersuche
- 3 Escape Room mit Monstern
- 4 Dein eigenes Monster
- 5 Monster-Forum
- 6 Ein Haufen Probleme
- 7 Schreibe deine eigene Monster-Geschichte
- 8 Monsternachrichten
- 9 Das Buch der Monster
- 10 Programmieren mit Monstern
- 11 Cheff Rolls kalte Küche
- 12 Die Bibliothek des Mr. Flat



1

Ein MONSTER-WANDBILD



Lernziele

- Mit Mitschülerinnen und Mitschülern interagieren und die Abenteuer und Missgeschicke der Monster teilen
- Charaktere kennenlernen
- Spaß am künstlerischen Gestalten, am gemeinsamen Lesen und an der Darstellung der Geschichten
- Verbindungen herstellen zwischen den verschiedenen Abenteuern der Protagonisten



Beschreibung

Diese Aktivität beinhaltet die gemeinsame Erstellung eines Wandbilds.

- Bedeckt eine ziemlich lange Wand im Klassenzimmer (oder im Flur) mit hellem Packpapier.
- Sprecht euch ab und zeichnet die Charaktere, die in der Geschichte auftauchen, erstellt Sprechblasen und schreibt Dialoge oder kleine Kommentare hinein.
- Ihr könnt die Zeichnungen aufkleben oder direkt auf das Wandbild-Papier machen.
- Ihr könnt auch Kommentare auf Klebezetteln hinzufügen.



Dauer

Diese Aktivität kann über eine längere Dauer gehen. Planen Sie Phasen für selbständiges Arbeiten ein, in denen die Schülerinnen und Schüler in Paaren oder kleinen Gruppen arbeiten. Das Wandbild kann entweder fortlaufend während des Lesens eines Abenteuers erstellt werden oder am Ende als Zusammenfassung.



Materialien und Hilfsmittel

- Helles Packpapier
- Bunte Farben, Wachsmalstifte, Marker ...
- Klebstoff
- Selbstklebende Notizzettel



Einige Tipps



- Geben Sie den Schülerinnen und Schülern ausreichend Zeit.
- Versuchen Sie, die Kinder von Anfang an einzubeziehen und lassen Sie sie die Aktivität selbst leiten:
 - Was braucht ihr für das Wandbild?
 - Welche Größe sollte das Packpapier haben?
 - Wie groß ist die Wand?
 - Wie organisiert ihr euch?
- Nutzen Sie das Wandbild gelegentlich für Gespräche: Die Schülerinnen und Schüler sollen sich an die Geschichten erinnern, die sie gelesen haben, und sie erklären, über die Charaktere sprechen, die sie zeichnen werden, oder über die Kommentare, die sie dazugefügt haben, usw.



Notizen



2 AUF MONSTERSUCHE



Lernziele

- Gemeinsam über die charakteristischen Merkmale der Monster sprechen
- Verbindungen zu anderen Werken der Kinderliteratur und zur Filmwelt herstellen
- Auf das Lesen neugierig machen und darauf, andere Werke mit ähnlichen Themen kennenzulernen



Beschreibung

Welches Kind hat nicht schon einmal von einem Monster geträumt? Wem wurde nicht schon einmal eine Geschichte vorgelesen, in der Monster unter dem Bett lauern? Wer hat noch nie einen Monsterfilm gesehen?

Die Kinderliteratur ist voll von diesen ganz besonderen Charakteren, die manchmal freundlich und manchmal nicht ganz so freundlich sind ...

- Sprecht bei dieser Gelegenheit über Monster: Gibt es die überhaupt? Jagen sie mir Angst ein? Gibt es Monster, über die man lachen kann? Sind manche Monster gut und andere böse? ...
- Sucht in der Schulbibliothek und der Stadtteilbibliothek nach Büchern mit monsterhaften Hauptfiguren: Bringt sie mit in die Klasse, stellt sie auf einem Tisch aus, damit sie alle sehen können, lest Teile laut vor, zeichnet die Monster, die darin vorkommen, oder macht Fotos von ihnen und hängt sie an eine Pinnwand, usw.
- Erstellt eine Auswahlliste von Monsterfiguren und -geschichten in Büchern und Filmen und teilt sie in euren Familien.



Dauer

Etwa drei Wochen, einschließlich der Materialsuche, der Vorbereitung der Monsterecke im Klassenzimmer und der Recherche von Büchern und Lesestoff.



Materialien und Hilfsmittel



- Bücher aus der Schul- oder Stadtbibliothek
- Bücher, die die Schülerinnen und Schüler mit in die Klasse bringen
- Ein Tisch zur Ausstellung der Bücher
- Eine Pinnwand, auf der Fotos, Zeichnungen, Listen von Monsternamen usw. angebracht werden können

Einige Tipps



- Die Schülerinnen und Schüler können ein eigenes Buch von zu Hause mit in die Klasse bringen; alle haben wahrscheinlich ihr Lieblingsmonsterbuch. Sie sollen es dann der Klasse vorstellen.
- Nutzen Sie die Einheit auch um das Schreiben zu fördern: Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler Listen mit Monsternamen erstellen, ermutigen Sie sie, sich andere Namen auszudenken, usw.
- Sie können auch mit den Buchtiteln eine Liste erstellen, die in der Klasse ausgestellt sind, und die die Schülerinnen und Schüler gerne in ihrem Bücherregal zuhause haben möchten.
- Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler viel lesen und vorlesen; sorgen Sie dafür, dass die verbrachte Monsterzeit allen Spaß macht.

Wo die wilden Kerle wohnen
von
MAURICE SENDAK

Der Gruffelo
von
JULIA DONALDSON

Das kleine Böse Buch
von
Magnus Myst

Monsta
von
Dita Zipfel

Memento Monstrum
von
Jochen Till

Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind
von J.K. Rowling

Notizen



3

ESCAPE ROOM MIT MONSTERN



Lernziele

- Eine Bücherei und ihr System zur Organisation von Büchern nach Klassifikationen kennenlernen
- Gezielte Informationen in den Büchern der Bücherei suchen
- In eine Geschichte von *Alex und die Monster* eintauchen und Spaß dabei haben
- Andere Titel aus der Reihe kennenlernen



Beschreibung

Dr. Brot ist ein bössartiger Geselle, der ständig darüber nachdenkt, wie er Unheil anrichten kann. Jetzt hat er sich in den Kopf gesetzt, das *Buch der Monster* zu zerstören! Wenn unsere Freunde den Deaktivierungscode nicht finden, wird sich das *Buch der Monster* in 50 Minuten selbst zerstören und die Monster können nie wieder nach Hause zurückkehren ...

Die Zahlenschlüssel des Codes sind zwischen den Büchern in der Bücherei versteckt. Die Schülerinnen und Schüler müssen diese Bücher finden und die darin enthaltene Frage beantworten, die sich auf die Abenteuer von *Alex und die Monster* bezieht. Aus den Anfangsbuchstaben der Antworten müssen sie den Deaktivierungscode zusammenstellen.

- Ihr könnt die Bibliothek gestalten und dekorieren, indem ihr Bilder der Monster an die Wand projiziert, Warnschilder aufstellt, euch wie Dr. Brot mit weißem Kittel und Maske kleidet ... Lasst eurer Fantasie freien Lauf!
- Die Anweisungen von Dr. Brot können in Form einer schriftlichen Nachricht (Brief), einer E-Mail oder als aufgenommene Sprachnachricht erfolgen (verstellt die Stimme so glaubwürdig wie möglich).
- Die Nachricht von Dr. Brot sollte aus zwei Teilen bestehen:
 - Was ist los? Er hat einen Selbstzerstörungscode für das *Buch der Monster* programmiert. Wenn die Kinder den Deaktivierungscode nicht innerhalb von 50 Minuten in den Computer der Bibliothek eingeben, wird das Buch sich selbst zerstören und die Monster können nie wieder nach Hause zurückkehren ...
 - Um den Code herauszufinden, müssen sie Fragen beantworten, die sie in bestimmten Büchern finden. Die Anfangsbuchstaben der Antworten auf diese Fragen müssen in den Computer eingegeben werden. Wenn ihnen das innerhalb der festgelegten Zeit gelingt, passiert etwas Weiteres ...



Materialien und Hilfsmittel

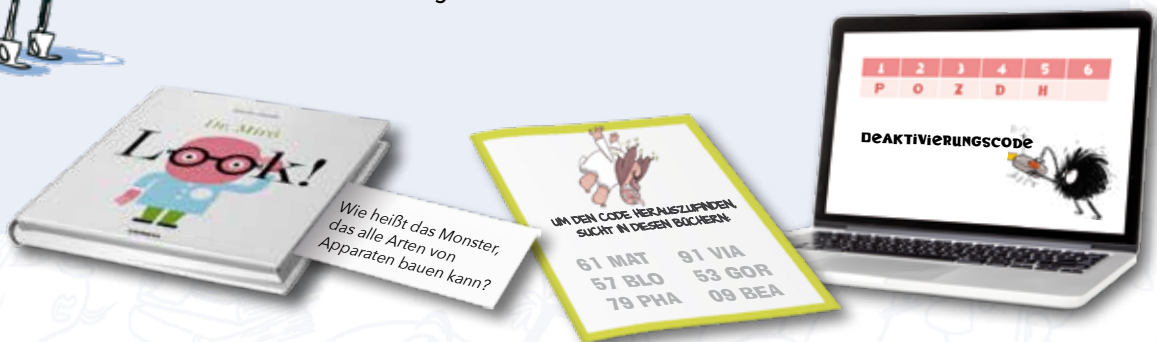


- Nachricht von Dr. Brot: in Briefform, als E-Mail, oder als Sprachnachricht usw., je nach Vorliebe
- Bücher aus der Bücherei: zwischen drei und sechs Stück, je nachdem, wie schnell Ihre Schülerinnen und Schüler Bücher anhand der Signaturen finden können. In jedem Buch befindet sich eine nummerierte Karte mit einer Frage zum Namen einer der Hauptfiguren der Reihe.
- Bereiten Sie eine Präsentationsfolie oder ein Arbeitsblatt auf dem Computer in der Bibliothek vor und projizieren Sie es, wenn möglich, an die Wand. Es erscheint eine Tabelle mit Eingabefeldern, in die die Schüler den Code eingeben müssen. Die Anzahl der Felder entspricht der Anzahl der Bücher, die gefunden werden müssen.
- Sobald der Code vollständig eingegeben ist, können Sie das Video „We Are the Champions“ von Queen (<https://youtu.be/04854XqcfCY?si=ScJIHawq7FDm-zL8>) an die Wand projizieren und alle können zusammen tanzen und singen, um ihren Erfolg zu feiern. Sie haben es geschafft!

Einige Tipps



- Sie können den Escape Room so einfach oder so komplex gestalten, wie Sie möchten, das hängt von Ihrer Klasse ab.
- Wenn Sie die Aktivität mit der gesamten Klasse durchführen, sollten Sie die Klasse in kleinere Gruppen aufteilen, um die Zahlen für den Code zu finden und einzugeben, wir empfehlen max. 5 Personen pro Gruppe.
- Sie können eine Nachricht von Dr. Brot aufnehmen, in der er wütend droht, dass er schon auf der Lauer liegt ...
- Stellen Sie sicher, dass die Schülerinnen und Schüler tatsächlich Erfolg haben. Helfen Sie ihnen auf die Sprünge, wenn nötig.



Notizen



4

Dein eigenes MONSTER



Lernziele

- Die Schülerinnen und Schüler stärker in die Abenteuer einbeziehen, indem sie ihre eigenen Monster aus recycelten Materialien herstellen
- Kreativität und bildnerische Ausdrucksfähigkeit fördern
- Upcycling: Altmaterialien eine neue Verwendung geben



Beschreibung

Je weiter die Kinder beim Lesen der Abenteuer von Alex vorankommen, desto mehr werden sie Lust bekommen, die Monster richtig kennenzulernen. Vielleicht möchten sie sogar ihr eigenes Monster haben! Das ist gar nicht so schwer! Lasst uns unsere eigenen Klassenmonster bauen:

- Teilen Sie die Schülerinnen und Schüler in kleine Gruppen auf (in etwa Vierergruppen).
- Entwerft euer Monster mithilfe von Skizzen, Prototypen und Modellen.
- Überlegt, welche Eigenschaften das Monster haben soll und gebt ihm einen Namen.
- Entscheidet, welche Materialien ihr verwenden wollt. Die Hauptanforderung sollte sein, dass die Materialien recycelt sind.
- Baut das Monster.
- Erstellt dazu eine Beschriftungskarte mit einer Beschreibung des Monsters für eure Ausstellung.
- Organisiert eine Monsterausstellung in der Bücherei oder in der Aula eurer Schule.
- Ladet die anderen Klassen und Familien ein, die Ausstellung zu besuchen, erklärt ihnen, wie dieses Projekt entstanden ist, und ermutigt sie, die Monster-Sammlung kennenzulernen.



Dauer

Das Planen und Basteln kann etwa drei Wochen in Anspruch nehmen, einschließlich der Monster-Gestaltung, Materialbeschaffung, Konstruktion und Vorbereitung der Ausstellung.



Materialien und Hilfsmittel



- Abfallmaterialien und Reststoffe: Kartons, Plastiktüten, Dosen (Vorsicht mit scharfen Kanten!), Schnüre, Wolle, Textilien, Zeitungspapier, Recyclingpapier usw.
- Verschiedene bunte Farben
- Pinsel
- Klebstoff
- Scheren
- Lineal und Maßband
- Karteikarte für den Namen des Monsters und seine Besonderheiten

Einige Tipps



- Machen Sie den Schülerinnen und Schülern keinen Zeitdruck; lassen Sie ihnen Zeit, um zu überlegen, wie ihr Monster aussehen soll.
- Schlagen Sie den Schülern vor, durchaus mehrere Entwürfe anzufertigen.
- Veranschlagen Sie Zeit für das Plakat der Ausstellung: Die Schüler sollten darüber nachdenken, welche Informationen sie präsentieren möchten, und dann zuerst einen Entwurf ausarbeiten, bevor sie das endgültige Schild erstellen.
- Bevor sie die Ausstellung organisieren, lassen Sie die Schülerinnen und Schüler ihre Monster jeweils den anderen Arbeitsgruppen in der Klasse vorstellen.
- Sorgen Sie dafür, dass die Schülerinnen und Schüler die Einladung an die Familien vorbereiten, Informationsplakate für die Schule erstellen und aushängen und einen kurzen Text verfassen, den sie den Familien beim Besuch der Ausstellung vorlesen. Die Schülerinnen und Schüler haben dann die Aufgabe als Ausstellungs-Guides.
- Benennen Sie eine Reporterin oder einen Reporter: Sie oder er soll Fotos machen und einen Bericht des Projekts zusammenstellen, das den gesamten Prozess zeigt.
- Nehmen Sie sich am Ende Zeit, um die Aktivität gemeinsam Revue passieren zu lassen.



Notizen



5

MONSTER FORUM



Lernziele

- Das Verständnis der Inhalte in regelmäßigen literarischen Gesprächen stärken
- Vertiefung der Kenntnisse über die Charaktere, Orte und Handlungsstränge der Serie
- Aufbau von positiven Erlebnissen im Zusammenhang mit dem Lesen, um die Lesegewohnheiten zu verbessern



Beschreibung

Auch Treffen mit Gleichgesinnten können die Entstehung von Lesemotivation fördern. Aus diesem Grund soll ein „Club“ gegründet werden, dessen Mitglieder sich regelmäßig treffen, um sich über die Abenteuer von *Alex und die Monster* und andere Bücher zu unterhalten. Dieser Club könnte im Klassenzimmer oder an einem zentralen Ort der Schule (z.B. in der Schulbibliothek) stattfinden, wo man zusammen regelmäßige Treffen organisiert.

Bei diesen Treffen:

- Über einen bestimmten Charakter zu sprechen
- Eine Aktion bzw. Handlung von Dr. Brot oder von den Monstern zu analysieren
- Über ein bestimmtes Buch zu plaudern und darüber zu diskutieren, was den Schülerinnen und Schülern am meisten gefallen oder sie überrascht hat
- Ein Thema der Bücher nutzen, um über Gegebenheiten des wirklichen Lebens zu sprechen: Natur, Freundschaft, Familie ...
- Über das Lesen selbst sprechen, also über den Hauptfokus der Reihe, sowie über die Lesetipps von Mr. Flat.

Um den Club ins Leben zu rufen könnten Sie:

- Zur Teilnahme am Club einladen (ein Poster, ein Eintrag auf der Startseite der Schulwebseite usw.)
- Das erste Treffen und einige typische Dinge vorbereiten: Mitgliederausweise, ein Lesezeichen, auf dem die Termine der Treffen notiert werden können, ein Notizbuch, in dem die Schülerinnen und Schüler festhalten können, was sie besprechen möchten, usw.



Dauer



Über das gesamte Schuljahr hinweg, in Sitzungen von ca. 50 Minuten, mit monatlichem oder vierzehntägigem Rhythmus

Materialien und Hilfsmittel



- Bücher aus der Reihe
- Ein Ankündigungsposter (kann von den Schülerinnen und Schülern erstellt werden)
- Mitgliederausweise (Anstecknadeln, Anhänger, Armbänder usw., die die Schülerinnen und Schüler selber machen können)

Download Clubausweis:

edition-helden.de/alexunddiemonster-unterrichtsmaterial/

- Ein personalisiertes Notizbuch (speziell um Ideen und Kommentare während der Treffen aufzuschreiben)
- Ein Lesezeichen, um die Termine der Treffen zu notieren
- Und alles, was einem einfällt, um die Club-Sitzungen zu gestalten!
- Zum Abschluss des Jahres kann den Schülerinnen und Schülern eine Urkunde verliehen werden. Eine Vorlage finden Sie auf unserer Webseite: <https://edition-helden.de/leserinnen-urkunde-fuer-alex-und-die-monster/>

Einige Tipps



Bitten Sie einige freiwillige Schüler, sich um die Organisation des Clubs zu kümmern (Materialien, Sitzungstermine usw.). Diese Schülerinnen und Schüler können nach und nach mit Unterstützung zu den Leitern der Sitzungen werden.



Notizen



6 EIN HAUFEN PROBLEME



Lernziele



- Die klassische Erzählstruktur von Geschichten kennenlernen und zusammen darüber sprechen, und so das Leseverstehen verbessern
- Sich in ein gemeinsames Leseprojekt einbringen

Beschreibung



Die Geschichten der Reihe haben eine ähnliche Struktur wie die meisten Geschichten:

- Ausgangssituation: Es geht los mit einer stabilen Situation.
- Beginn des Konflikts: Ein Ereignis (meist verursacht durch Dr. Brot oder einen anderen Gegenspieler) verändert die anfängliche stabile Situation.
- Konflikt: Die Charaktere unternehmen eine Reihe von Handlungen, um den Konflikt zu lösen und zur anfänglichen stabilen Situation zurückzukehren.
- Lösung des Konflikts: Die durchgeführten Handlungen oder ein Helfer lösen den Konflikt.
- Schlussituation: Rückkehr zur anfänglichen stabilen Situation.

Erstellt für jedes Buch, das ihr lest, eine schematische Darstellung an einer Wand im Klassenzimmer. Nachdem ihr mit dem Lesen fertig seid, analysiert den inneren Aufbau der Geschichte und versucht, die einzelnen aufeinanderfolgenden Teile zu erkennen. Hin und wieder könnt ihr euch noch einmal eine der vorherigen Gliederungen anschauen. So ist es möglich zwei verschiedene Geschichten miteinander zu vergleichen, die Probleme zu analysieren und die verschiedenen Konfliktlösungen zu betrachten. Diese Analyse wird den Schülerinnen und Schülern auch dabei helfen, dann eine eigene Geschichte zu erfinden: Sie haben dann eine Struktur als Ausgangspunkt, mit der sie arbeiten können.

Dauer



Entweder am Ende der Lektüre (zum Beispiel in einer Sitzung von etwa 60 Minuten) oder während der Lektüre in mehreren kurzen Sitzungen

Materialien und Hilfsmittel

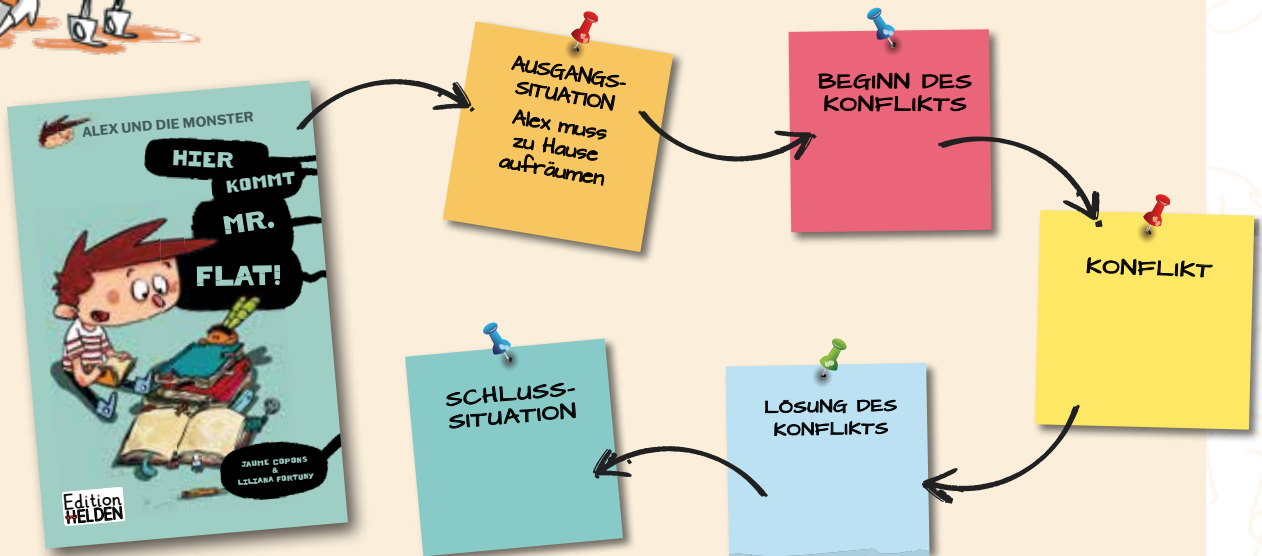
- Bücher (aus der Reihe)
- bunte Papierstücke und Kartonstreifen
- Filzstifte
- Reißnägel



Einige Tipps



- Beziehen Sie die Schülerinnen und Schüler so gut es geht mit ein.
- Platzieren Sie die Elemente im Klassenzimmer gut sichtbar, z. B. an der Wand auf Augenhöhe der Jungen und Mädchen, sodass sie diese lesen können, wann sie möchten.
- Planen Sie Zeit ein, um die Elemente aus den verschiedenen Abenteuern zu vergleichen.
- Bitten Sie die Kinder, andere Wege zur Konfliktlösung zu erfinden.



Notizen



7

SCHREIBE DEINE EIGENE MONSTERGESCHICHTE



Lernziele

- Eine Abenteuergeschichte mit den Charakteren der Reihe erstellen (unter Verwendung von Ausdrucksmitteln des Comics, einschließlich Comic-Panels, Sprechblasen und Lautmalereien)
- Sich ausgehend von Literatur in ein gemeinsames Schreibprojekt einbringen



Beschreibung

Im Rahmen von „6 – Ein Haufen Probleme“ wurde bereits festgestellt, dass alle Geschichten der Reihe eine ähnliche Struktur aufweisen. Am besten planen Sie dieses Schreibprojekt nach der Analyse von Aufbau und Struktur. Es ist empfehlenswert, hier in Paaren zu arbeiten, Sie können aber auch größere Gruppen oder individuelles Arbeiten vorschlagen.

Der Arbeitsprozess ist derselbe wie bei jedem Text:

Planen, Schreiben und Überarbeiten:

- Wir planen den Text: Welche Charaktere kommen vor? (Gibt es neue?) Worin besteht der Konflikt? Wie handeln die Charaktere? Wie wird der Konflikt gelöst? Wie endet die Geschichte? Eine leere Struktur wie die in Aktivität 6 kann bei der Planung hilfreich sein.
- Jetzt sollte die Planung genauer ausgearbeitet werden: Da es sich um einen Comic handelt, müssen die Kinder entscheiden, wie viele Seiten sie anlegen und wie sie die Geschichte aufteilen, die Anzahl der Panels (Kästen) und was in jedem Rahmen stehen wird. Es entsteht ein sogenanntes Storyboard, ein Aufriss der Seiten.
- Nun beginnen die Schülerinnen und Schüler mit der Texterstellung: Sie schreiben die Texte, zeichnen die Panels, die Sprechblasen usw. Am besten werden vorab Entwürfe für die Texte gemacht.
- Die Paare sollten sich in ihrem Team abstimmen, wie sie die Arbeit aufteilen und sie überprüfen.
- Die Unterstützung der Lehrkraft ist sehr wichtig. Er oder sie kann mit jedem Paar besprechen, wie sie vorankommen und gegebenenfalls Tipps zur Verbesserung geben.
- Wenn die Aufgabe abgeschlossen ist, können die Geschichten in einer Ausstellung, einer öffentlichen Lesung oder gegenseitigem Ausleihen unter den Familien der Klasse vorgestellt werden.



Dauer

Wir empfehlen mehrere Arbeitssitzungen (jeweils etwa 45 Minuten) für die verschiedenen Phasen.



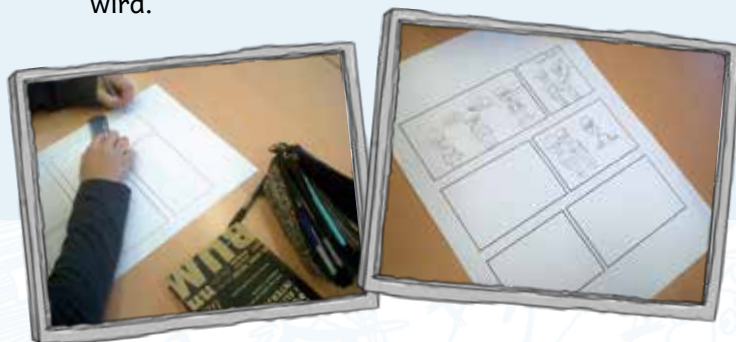
Materialien und Hilfsmittel

- Bücher aus der Reihe
- Recyclingpapier und weißes Papier
- Schreibmaterial
- Farbstifte, Marker usw.



Einige Tipps

- Lassen Sie die Schüler miteinander sprechen: Sie sollen selbst übereinkommen, wie der Text werden soll, wie sie die Aufgaben verteilen und die Gliederungen der Bücher, die sie bereits gelesen haben, hinzuziehen ...
- Geben Sie jeder Gruppe etwas Zeit, um über ihr Werk zu sprechen, heben Sie die positiven Aspekte hervor und geben Sie ihnen Tipps zur Verbesserung.
- Setzen Sie eine enge Seitenbegrenzung: Wenn die Aktivität zu lange dauert, werden die Kinder das Interesse verlieren.
- Denken Sie auch an die Veröffentlichung der Geschichten: Es macht stolz, für ein Publikum zu schreiben.
- Wenn es eher kurze Geschichten sind, können alle in einem Band gesammelt werden, der dann Teil der Schulbibliothek wird.

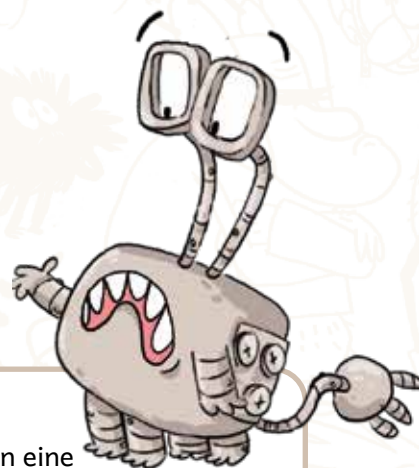


Notizen



8

MONSTER-NACHRICHTEN



Lernziele

- Eine Geschichte von *Alex und die Monster* in eine Nachrichtensendung umwandeln, über die näher berichtet wird.
- In Zusammenarbeit ein Video erstellen, das auf der Webseite der Bibliothek oder der Schule veröffentlicht werden soll. Es kann auch in der Schulkonferenz vorgespielt werden.



Beschreibung

Die gemeinen Untaten von Dr. Brot sind so zahlreich, dass sie eine ganze Nachrichtensendung füllen könnten ... und genau das schlagen wir vor: Sucht euch ein paar der Schandtaten von Dr. Brot aus und berichtet darüber in Form von Nachrichtensendungen, sodass man sie tatsächlich so aufnimmt, als ob es sich um eine Nachrichtensendung im Fernsehen handeln würde. Dies kann in einer großen Gruppe (mit aufgeteilten Produktionsaufgaben) oder in kleinen Gruppen erfolgen:

- Wählt die Geschichten aus, über die ihr berichten wollt. Pro Nachrichtensendung können zwei oder drei Geschichten präsentiert werden.
- Bereitet die Nachrichtentexte vor: Was ist passiert? Wann ist es passiert? Wo ist es passiert? ...
- Überlegt, ob ihr auch Werbung bringen möchtet (das hängt davon ab, wie lang oder kurz, wie einfach oder komplex euer Projekt gestaltet ist).
- Plant die Aufführung oder Ausführung des Projekts: Wenn es mehrere Nachrichtensendungen gibt, wer ist der Sprecher oder die Sprecherin? Falls Interviews geplant sind, bereitet den Drehort vor, erstellt einen Zeitplan usw.
- Bereitet das Set vor: Dekoration, Kostüme, Bilder, Musik ...
- Probt die Aufnahme: Das Vorlesen der Nachrichten vorbereiten und üben, Gesten und Haltung kontrollieren usw.
- Filmt die Aufnahme: Alle Geräte können verwendet werden. Vergesst nicht die Rechte am Bild der Schülerinnen und Schüler.
- Bearbeitet das Video: Es ist interessant, dies gemeinsam zu tun, damit alle ihre Arbeit sehen. Vergesst nicht, eure Quellen anzugeben!
- Macht das Video bekannt und verbreitet es über den Blog der Bibliothek oder der Schule. Ladet eure Familien ein, es sich gemeinsam anzusehen!



Dauer



Das Projekt umfasst verschiedene Schritte. Es kann in sieben oder acht Sitzungen von jeweils etwa 60 Minuten aufgeteilt werden.

Materialien und Hilfsmittel



- Bücher aus der Reihe
- Recyclingpapier
- Schreibmaterial
- Pappkarton, Kartons, Buntpapier, Farben, Kleidung ...
- Ein Handy oder Tablet zum Aufnehmen, beispielsweise iPads der Schule
- Eine App oder ein Programm zum Bearbeiten von Videos, beispielsweise iMovie oder Adobe Premiere Rush

Einige Tipps



- Die Schülerinnen und Schüler sollten die Initiative ergreifen, sich selbst organisieren und Entscheidungen treffen.
- Es können nicht alle alles machen: Die Schüler sollten die Aufgaben je nach ihren Vorlieben und Fähigkeiten aufteilen.
- Alle Schülerinnen und Schüler der Klassen sollten mitmachen, so wie es ihnen möglich ist.
- Das Projekt soll Spaß machen: Ihr werdet Leseverständnis üben, lautes Vorlesen, kreatives Schreiben, körperlichen Ausdruck, digitale Kompetenz ... und vor allem den Zusammenhalt der Gruppe stärken!



Notizen



9

DAS BUCH DER MONSTER



Lernziele

- Gemeinsam die Vorstellungskraft und Kreativität der Schülerinnen und Schüler fördern
- Verschiedene Arten der Ausdrucksform in einem gemeinsamen Projekt integrieren: die verbale, musikalische und bildnerische Sprache



Beschreibung

Woher kommen die Monster? Welche Geschichten stehen im *Buch der Monster*? Sicherlich haben sich die Leserinnen und Leser diese Fragen gestellt, denn die Monster selbst verraten nichts darüber. Lassen wir unserer Fantasie freien Lauf und erschaffen wir unser eigenes *Buch der Monster*! Dieses Projekt kann so ambitioniert sein, wie ihr es euch vorstellt:

- Brainstorming mit der ganzen Gruppe: Was soll im Buch erklärt werden? Woher kommen die Monster? Wo haben sie gelebt, bevor Dr. Brot sie rausholte? Im Buch *Hier kommt Mr. Flat* finden sich dazu einige Hinweise.
- Wie stellen sich die Schülerinnen und Schüler ihr Buch vor? Wie soll es werden? Es kann ein physisches, „richtiges“ Buch sein, aber es könnte auch ein Theaterstück oder ein Musical sein; vielleicht ein Märchen, ein Comic, ein Album ohne Worte ... mit Fotos, Zeichnungen ... Lasst eurer Kreativität freien Lauf!
- Egal, ob es ein gedrucktes Buch oder eine Inszenierung wird, ihr müsst über Handlung, Schauplätze, Charaktere und die Zeit des Geschehens nachdenken.
- Wenn die Planung abgeschlossen ist, ist es Zeit, mit dem Schreiben zu beginnen: in kleinen oder großen Gruppe, oder paarweise
- Arbeitet beim Schreiben erst mit Entwürfen, überarbeitet sie, besprecht sie, ändert sie ...



- Entscheidet, wie ihr den künstlerischen Teil gestalten und welche Techniken ihr anwenden wollt: Zum Beispiel, wenn ihr ein Album oder einen Comic erstellen wollt, braucht ihr Illustrationen; wenn ihr euch für eine Inszenierung entscheidet, müsst ihr über Kulissen und Set nachdenken; und wenn ihr ein Musical machen möchtet, müsst ihr die Songs aussuchen.

Dauer



Die Dauer dieses Projekts ist variabel. Es kann über ein Schulhalbjahr oder als Projekt beispielsweise in einem Wahlkurs für das gesamte Schuljahr durchgeführt werden. Je nach Komplexität benötigen Sie mehr oder weniger Sitzungen.

Materialien und Hilfsmittel

- Bücher der Reihe
- Buntes Papier, Marker, Scheren, Klebstoff, Farbe, Stoff, Karton, Pappe, etc.



Einige Tipps



- Lassen Sie die Schüler die Initiative ergreifen, indem sie sich selbst organisieren und die Aufgaben verteilen.
- Genießt die Zusammenarbeit: Lest, lest noch einmal, zeichnet, singt, tanzt ...
- Verbreitet das Ergebnis in der ganzen Schulgemeinschaft! Veröffentlicht es auf der Webseite der Bücherei oder Schule.



Notizen



10

PROGRAMMIEREN MIT MONSTERN



Lernziele

- Einführung in die Programmierumgebung Scratch, mit der man interaktive Geschichten und Spiele erstellen kann.
- Eine Szene aus den Abenteuern von *Alex und die Monster* in Scratch erstellen oder rekonstruieren.



Beschreibung

Ihre Schülerinnen und Schüler sind bewegte Bilder gewohnt: Videospiele, digitale Filme, Animationen, Musikvideos ... gehen Sie mit Hilfe des Comic-Genres dieser Reihe einen Schritt weiter und arbeiten Sie sich in die Programmierung mit Scratch ein.

Die Programmierumgebung von Scratch ist einfach und intuitiv. Man kann damit direkt online arbeiten; bestimmt können Sie das Programm erfolgreich an Ihrer Schule anwenden, um kleine Animationen mit den Schülerinnen und Schülern zu erstellen.

Basierend auf einem der Alex-Abenteuer können Sie zusammen mit den Schülerinnen und Schülern eine oder mehrere Szenen nachstellen oder eine neue Geschichte erfinden:

- Laden Sie die Bilder der Charaktere von der Website **www.agusandmonsters.com** herunter und speichern Sie sie in einem Ordner auf dem Computer ab, auf den die Schüler zugreifen können.
- In der Anwendung können die Schülerinnen und Schüler aus den zahlreichen Hintergründen einen auswählen, der am besten zur Geschichte passt; sie können auch einen eigenen verwenden (denken Sie daran, darauf hinzuweisen, dass Bilder aus den Büchern urheberrechtlich geschützt sind) und freie Bilder ohne Urheberrechte nutzen.
- Die Bilder der Charaktere müssen dann hochgeladen werden.
- Die Schülerinnen und Schüler können Bewegungen und Verschiebungen, Aktionen, Dialoge etc. erstellen
- Das gleiche gilt für die Audio-Dateien. Es können Musikstücke sein (nutzen Sie lizenzfreie Musik) oder Aufnahmen der Schülerinnen und Schüler (zum Beispiel in einem Dialog).
- Sobald die Animation fertig ist, machen Sie sie öffentlich und teilen Sie sie über einen Link oder fügen Sie sie in die Webseite der Bibliothek oder der Schule ein.
- Sie können tausende verschiedene Animationen erstellen!



Dauer



Für eine einfache Programmierung planen Sie drei Sitzungen à 60 Minuten ein. Sie können das Projekt so komplex und ausgedehnt gestalten, wie Sie möchten.

Materialien und Hilfsmittel

- Bücher der Reihe
- Computer mit Internetzugang: Zuvor sollte die Software Scratch heruntergeladen werden, sie steht kostenlos zur Verfügung. Es gibt auch eine Variante, die ohne Internetzugang verwendet werden kann.
- Papier zum Notieren und Planen



Einige Tipps

- Wenn es ältere Schüler an der Schule gibt, die sich vielleicht schon mit Scratch auskennen, laden Sie sie zu einer Sitzung ein, damit sie allen zeigen, wie man eine Animation erstellt. Machen Sie sich gemeinsam an eine Animation.
- Bei der Erstellung der Geschichten empfiehlt sich Gruppenarbeit in Paaren.
- Denken Sie an die Urheberrechte (Bilder und Sounds).



Notizen



11

CHEFF ROLLS KALTE KÜCHE



Lernziele

- Die Freude an kulinarischer Kreativität entdecken beim Erfinden von Rezepten ohne Kochen
- Die Rezepte schriftlich festhalten, um ein Kochbuch zusammenzustellen
- Für jedes Rezept ein Tutorial aufnehmen und QR-Codes verwenden



Beschreibung

Im Buch *Rettet das Nautilus!* entdecken wir die kulinarischen Fähigkeiten von Chef Roll: Neben der Küchenleitung eines Restaurants hilft er Alex, ein Rezept für die Schule zuzubereiten: **Super-Spezial-Brotröllchen**

Stellt ein Kochbuch zusammen, aber nicht irgendeines: ein Rezeptbuch mit begleitenden Video-Tutorials:

- Überlegt euch einfache, gesunde Rezepte, die ohne Kochen zubereitet werden können: Obstspieße, lustige Sandwiches, Salate, etc.
- Die Klasse sollte sich zunächst darauf einigen, wie die Rezepte aufgebaut sein sollen: Welche Abschnitte sollen sie enthalten, sollen sie Fotos oder Zeichnungen haben, wie lang sollen sie sein, usw.
- Paarweise notieren die Schülerinnen und Schüler die Rezepte. Es empfiehlt sich, erst Entwürfe zu verfassen.
- Jedes Paar schreibt ein Drehbuch für das Kochtutorial: Was soll gesagt werden und wie wird es gemacht?
- Während eine/r des Zweierteams das Rezept zubereitet, filmt der/die andere mit einem mobilen Gerät. Vergessen Sie nicht die Bildrechte der Schülerinnen und Schüler zuvor bei den Eltern einzuholen.
- Danach werden die Videos mit Hilfe einer App geschnitten.
- Wenn alle damit einverstanden sind, ist es möglich, die Videos im Anschluss zu veröffentlichen. Dann können die Rezepte über QR-Codes in das Kochbuch eingebaut werden:
Geht auf eine Website zur Erstellung von QR-Codes. Jedes Zweierteam kann den Code zu seinem Video generieren, indem man dort die URL zum Video eingibt. Dieser Code wird dem Kochrezept beigelegt. Auf diese Weise kann jeder, der das Rezept ausprobieren möchte, den Text lesen und das Tutorial auf seinem Tablet oder Smartphone ansehen!



Dauer

Ungefähr fünf Sitzungen à 60 Minuten für das gesamte Projekt



Materialien und Hilfsmittel

- Computer mit Internetzugang
- Papier zum Planen und Schreiben der Rezepte
- Ein Mobilgerät mit Videokamera (Smartphone oder Tablet)
- Eine App zur Videobearbeitung
- Die Zutaten und Utensilien, die zur Zubereitung des Gerichts benötigt werden



Einige Tipps

- Gestaltet die Videoaufnahmen mit Bildern von Cheff Roll und anderen Monstern.
- Stellt ein Exemplar des Kochbuchs in die Schulbibliothek!



Notizen



12

Die BIBLIOTHEK DES MR. FLAT



Lernziele

- Gemeinsam eine Ideen- und Vorstellungswelt von Kinder- und Jugendliteratur erstellen
- Freude am Entdecken von Lesestoffen aus der weltweiten Kinder- und Jugendliteratur
- Lesegewohnheiten stärken durch emotionale Bindungen zur Lektüre



Beschreibung

Der rote Faden dieser Reihe ist das Lesen. Die Hauptgeschichte dreht sich um Charaktere, die aus einem Buch verbannt wurden. Die Liebe zum Lesen, literarische und kulturelle Referenzen sowie achtsamer Umgang und Respekt für Bibliotheken begleiten uns durch alle Abenteuer.

Zwei Schlüsselcharaktere in dieser Lesegeschichte sind Emma und Mr. Flat. Emma ist die Schulbibliothekarin; sie kennt alle Schülerinnen und Schüler und ihre literarischen Vorlieben und bemüht sich, sie zu erfüllen. Jedes Mal, wenn Alex in den Urlaub oder ins Ferienlager geht, bereitet sie ihm eine Tasche mit Büchern für diese Tage vor.

Mr. Flat ist eine Leseratte, der Alex und den Monstern viel Lehrreiches erzählt und ihnen Empfehlungen rund ums Lesen gibt. Innerhalb der Reihe lernen wir Bücher kennen. Die Schülerinnen und Schüler bringen an dieser Stelle alle erwähnten Bücher zusammen.

Hier einige Vorschläge:

- Sucht euch eine große Wand, im Klassenzimmer oder im Flur, und beklebt sie mit farbigem Papier.
- Klebt Bilder der Cover der Alex-Buchreihe, die ihr in der Klasse lest, darauf. Von jedem Cover gehen Fäden aus, die mit den Titeln der Werke verknüpft sind, die Mr. Flat in diesem Buch empfiehlt.
- Was können wir mit diesen Titeln machen? Wir können die Bücher in der Schulbibliothek, in der öffentlichen Bibliothek oder in einer Buchhandlung suchen und sie mit in den Unterricht bringen. Die Schülerinnen und Schüler können sie sich genauer anschauen und lesen. Vielleicht können Sie eine Vorleseaktion anbieten und einige Auszüge (um die Kinder neugierig zu machen) oder das gesamte Buch vorlesen.



- Sprecht über die Protagonisten und die Verweise auf Kinder- und Jugendliteratur. Fügt die Namen eurem Lesenetzwerk hinzu, das ihr erstellt.

Dauer

So viel Zeit, wie für das Lesen benötigt wird



Materialien und Hilfsmittel

- Bücher der Reihe
- Schulbibliothek und Buchtitel, die aufgelistet werden
- Packpapier, bunte Schnüre, Klebstoff, bunte Farben, Wachsmalstifte, usw.



Einige Tipps

- Es müssen nicht alle Bücher aufgegriffen werden, die Mr. Flat empfiehlt. Wählen Sie gemeinsam diejenigen aus, die für die Klasse geeignet sind.
- Ein Buch kann über Protagonisten, ein gemeinsames Thema oder andere Verbindungen zu einem anderen Buch führen. Lassen Sie das Lesenetz so weit wachsen, wie Sie und die Klasse das möchten.
- Sammelt an einem gut sichtbaren Ort alle guten Ratschläge, die Mr. Flat zum Lesen gibt.



Notizen



ALEX & Die MONSTER



VIEL SPAß BEIM LESEN!



Der Druck wurde gefördert von

llull institut
ramon llull | **20** years

   @editionhelden

**Edition
HELDEN**