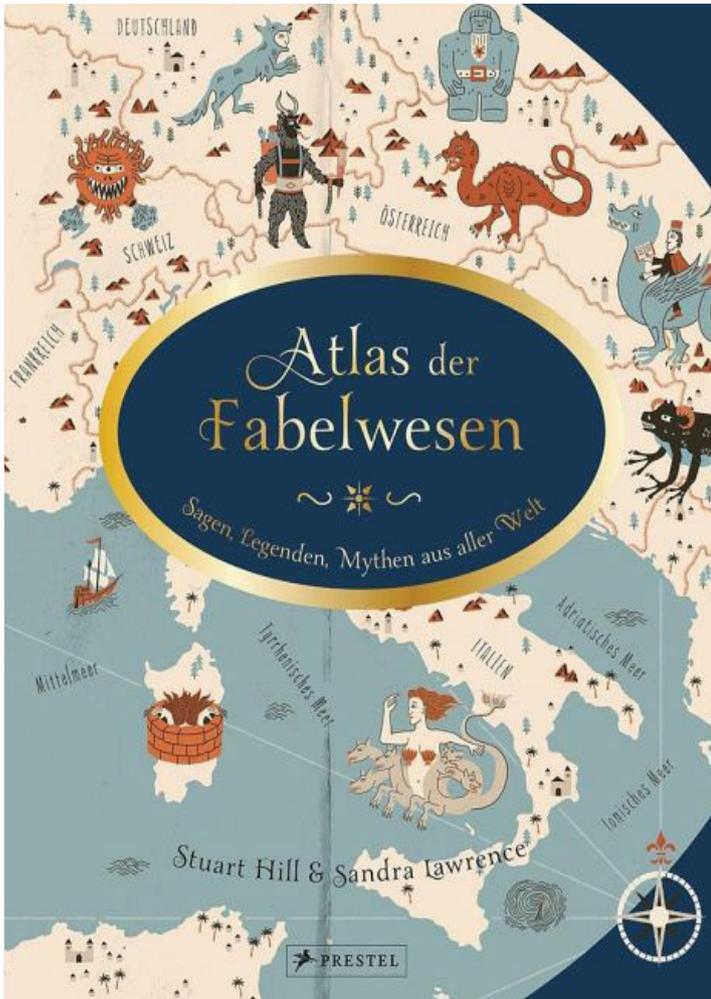


Medienempfehlungen



Stuart Hill, Sandra Lawrence

ATLAS DER FABEL- WESEN

Ab 8 Jahren
Prestel Verlag
64 Seiten, 27.9 x 1.5 x 34.9 cm

THEMEN:

- Phantasie
- Weltreise
- Codierungen
- Detektiv
- Märchen der Welt
- DaZ
- erzählen
- regionale Sagen und Fabeln

FÜR WEN?

- Abenteuer- und Reiselustige
- Rätselfans
- PhantasyexpertInnen
- CodeknackerInnen
- Alle, die ausziehen wollen, um das Gruseln zu lernen ...

EINSATZ IM MEDIA.LAB:

- Codes erstellen
- Codes knacken
- Schreibwerkstatt
- Kartierungen zu Geschichten

Medienempfehlungen: »ATLAS DER FABELWESEN«

WORUM GEHT'S?

Eine Weltreise der etwas anderen Art: Wir folgen den Spuren des reichen englischen Erben Cornelius Walters aus dem 16. Jahrhundert. Eine Bibliothekarin hat zufällig die verstaubten Aufzeichnungen seiner abenteuerlichen Weltreise auf der Suche nach Monstern, Fabelwesen und Dämonen aller Art entdeckt und, mit ihren Kommentaren versehen, an einen Verlag zur Veröffentlichung geschickt. Kaum zu glauben, was Cornelius Walters im Verlauf seiner Reise alles gesehen haben will: Auf detaillierten, reich bebilderten Karten sind die wildesten, gefährlichsten und merkwürdigsten Gestalten, die die Fabelwelt zu bieten hat, verzeichnet. Akribisch wird auf zugehörigen Erläuterungsseiten im Stil einer Legende erklärt, welche Geschichten sich hinter den abstrusen Gestalten verbergen. Wer findet den mongolischen Todeswurm oder die Sippe des Menschenfressers Buso? Im Kongo halten wir uns die Nase zu, wenn der nach Gemüse stinkende Zwerg Biloko um die Ecke biegt, aber auf See können wir niemals sicher vor der 1500km langen verschlagenen Seeschlange Leviathan sein. Welche Gestalt am merkwürdigsten, welche die fürchterlichste ist, mag man kaum beurteilen...

DAS BESONDERE?

Die Karten und phantasieanregenden kurzen Geschichten zu den einzelnen fabulösen Wesen sind in die Rahmengeschichte des neugierigen Cornelius Walters eingebettet. Seine „Dokumentation“ der Suche nach den Monstern dieser Welt enthält rätselhafte Botschaften, die er im Verlauf der Reise immer wieder in merkwürdigen Rissen in Eisgletschern, im Vogelflug oder in der Asche eines magischen Feuers erblickt. Den Code knackt Walters leider selbst erst am Ende seiner Reise. Wer den Code knackt (Hinweise dazu verbergen sich in den Karten), versteht, warum es äußerst gefährlich für jeden Menschen ist, diesen Atlas zu lesen. Das Decodieren der Monsterbotschaften ist eine schöne Knobelaufgabe, macht auch Nicht-Lesern Spaß und das Buch insgesamt noch etwas gruseliger ... Alle Fabelwesen sind sorgfältig recherchiert und im modernisierten Stil alter Karten des 16. Jahrhunderts anschaulich illustriert. Mit diesem Buch steigen wir auf den fliegenden Teppich der Phantasie, um zu uralten Inspirationsquellen des Geschichtenerzählens zu reisen.

Medienempfehlungen: »ATLAS DER FABELWESEN«

LESEFÖRDER-METHODE: REGIONALE FABELWESEN KARTIEREN

In jeder Region finden sich Geschichten über Fabelwesen, die unter Steinen, an Wegkreuzungen oder in Ruinen hausen, den Fluss beherrschen oder als Geist niemals zur Ruhe gefunden haben. Sehr oft haben diese Orte auch entsprechende Namen wie „Feentanzplatz“ oder „Geisterhaus“. Ihr könnt den Fabelwesen-Atlas zum Anlass nehmen, einmal nach mysteriösen Fabelwesen in eurer Region zu recherchieren und sie dann zu kartieren. Alternativ kann natürlich auch individuell gearbeitet werden, so dass Kartierungen zu Fabelwesen aus verschiedenen Herkunftsländern der media.lab-Gruppenmitglieder entstehen.

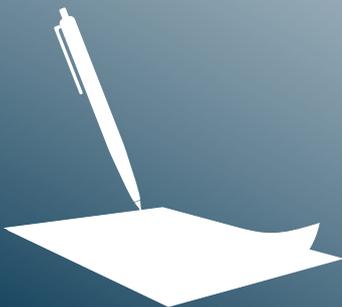


VORBEREITUNG:

- Ein kostenloses padlet (www.padlet.com) einrichten, dabei die Kartendarstellung wählen.
- Evtl. Ansprechpartner*innen lokaler Geschichtsvereine/Stadtführungsvereine oder andere Personen ausfindig machen, die alte Sagen über den Ort kennen, evtl. einen Termin vereinbaren
- Lokale Wanderkarten besorgen
- Bibliotheksbesuch planen, um lokale Sagen zu recherchieren, falls das Internet nicht viel hergibt

DURCHFÜHRUNG:

- Die Media.Lab Gruppe überlegt, welche Fabeln und Geschichten sie über Sagengestalten ihres Ortes kennen bzw. wen sie fragen könnten oder wo sie recherchieren könnten.
- Recherche via Internet oder per Interview/Archiven/Bibliotheken/Wanderkarten
- Bilder der Figuren zeichnen und im Padlet kartieren.
- Zusätzlich können die Geschichten der Figuren in einer Schreibwerkstatt aufgeschrieben werden und ebenfalls im Padlet eingebunden werden.
- Es entsteht eine selbst erstellte, interaktive Karte von Fabelwesen als Ergänzung zum Fabelwesen-Atlas.
- In der Schreibwerkstatt könnten auch freie Wesen erfunden und kartiert werden oder die Wesen besuchen sich gegenseitig ... Es gibt selbstverständlich nicht nur furchterregende magische Wesen, sondern bei Bedarf auch hilfreiche Geister.



Medienempfehlungen: »ATLAS DER FABELWESEN«

WEITERFÜHRENDE MEDIEN

- www.padlet.com
- Helen Cann: Maps!: Pläne, Karten, Skizzen gestalten und von Hand zeichnen (kreative Anregungen zur Gestaltung eigener Karten)
- Vitali Konstantinov: Es steht geschrieben (enthält Schriften und Codes als Comic)
- Cornelia Funke: Die Drachenreiter-Serie

IDEEN FÜR EINE BUCHVORSTELLUNG:

Decodieren:

Im Buch ist auf jeder Karte ein Zeichen mit dem zugehörigen lateinischen Buchstaben versteckt. Findet alle Buchstaben des Alphabets heraus und decodiert dann die Botschaften des Buches. Wie lauten wohl die Botschaften der Fabelwesen (Hinweis: Es handelt sich um WARNUNGEN!)?

Recherche:

Recherchiert im Internet, woher der Feuer-vogel, der Leshy und die Yokai (oder nach Belieben andere Wesen) kommen und wer sie sind. Findet die Wesen im Buch (S. 26, S. 17 und S. 33) und vergleicht eure Rechercheergebnisse mit den Buchbeschreibungen.

Forschen:

Die Gruppe wird in Kleingruppen/Paare aufgeteilt und erhält jeweils Kopien der Fabelwesen-Beschreibungen. Wie viele 1) Drachen, 2) menschenfressende Wesen, 3) Wolfswesen oder 4) Meeresungeheuer werden insgesamt im Buch erwähnt? Diskutiert eure Ergebnisse.

KONTAKT STIFTUNG LEBEN

Gabriele Immel

Projektmanagerin
gabriele.immel@stiftunglesen.de
06131 28890-19
www.media-labs.info

