

Rachel van Kooij

Kein Hundeleben für Bartolomé

Wien: Verl. Jungbrunnen, 2003

180 S. geb, € 14,40

ISBN 3-7026-5753-3

Ab 11 Jahren



Spanien im 17. Jahrhundert. Bartolomé ist klein gewachsen und verkrüppelt. Durch einen Zufall purzelt er direkt vor die Kutsche der spanischen Infantin Margarita. Die findet Gefallen an ihm und möchte ihn unbedingt als Spielzeug am Hof haben, als „Menschenhündchen“. Bartolomé muss seine Familie verlassen, wird in ein Hundekostüm gesteckt und lernt, sich wie ein Hund zu benehmen. Andrés, ein junger Maler, wird damit beauftragt, Bartolomé ein Hundegesicht zu schminken.

Zwischen den anderen Zwergen am Hof herrschen Neid und Eifersucht, gegen die sich Bartolomé kaum wehren kann. Andrés hat Mitleid mit dem Kind und freundet sich immer mehr mit ihm an. Wenn die Infantin Bartolomé nicht braucht, verbringt er viel Zeit im Atelier der Maler, wo er zuerst Farben mischen lernt und schließlich sogar ein eigenes Bild malen darf. Die Maler sind von seinem Talent begeistert und überlegen, wie sie Bartolomé aus seiner Rolle als „Menschenhund“ befreien können.

Es ist eine klare, schlichte Sprache, mit der Rachel van Kooij auf faszinierende Weise die Geschichte eines behinderten Jungen erzählt, der im Spanien des 17. Jahrhunderts nach Achtung und Anerkennung strebt.

Leseprobe

Bartolomé wusste, dass er jetzt dran war. Sicherlich würde die Wut seines Vaters ihn noch schrecklicher ereilen. Er schloss die Augen. Niemand konnte ihn davor beschützen.

Aber Juan schlug nicht zu. Stattdessen zerrte er seinen Sohn in das vordere Zimmer zur Waschschüssel.

Als Bartolomé die Augen öffnete, sah er die Spiegelung seines blauen Gesichtes im Wasser. Er musste an Don Matteo denken, wie dieser im Dorf die kleinen Kätzchen in einem Eimer ertränkte.

„Papa, bitte nicht!“ stotterte er.

Juan zog Bartolomé mit zitternden Händen die Kleider aus. Er konnte sich nur mit äußerster Mühe beherrschen.

Dann wusch er Bartolomé's krummen, nackten Körper sorgfältig. Seine Bewegungen waren fest, aber nicht grob. Bartolomé hing in seinen Armen wie eine schlaffe Puppe.

„Er tut mir nur deshalb nichts, weil er mich zur Infantin bringen will“, schoss es Bartolomé durch den Kopf. Er wünschte sich, geschlagen zu werden, wie Juana, wie seine Mutter. Er wollte blaue Flecken und Striemen haben. Jeder Schmerz wäre besser als das leere Gefühl, dass sein Vater ihn wie eine leblose, nein, wie eine ungeliebte, ungeschätzte Ware am Königshof abgeben würde. (S. 94)



Rachel van Kooij,

geb. 1968 in Wageningen, Niederlande. Mit zehn Jahren kam sie nach Klosterneuburg, wo sie heute noch lebt. Rachel van Kooij studierte Pädagogik sowie Sonder- und Heilpädagogik und schloss ihr Studium 1993 ab.

Seit 12 Jahren arbeitet sie in einer Wohngemeinschaft für geistig behinderte Erwachsene und unterrichtet nebenbei Kinder mit Teilleistungsschwächen. Aus dieser Arbeit heraus entstanden ihre ersten Geschichten für einen Buben, der sich mit dem Lesenlernen plagte. Aus „Adventskalendergeschichten“, die sie für ihn und andere Kinder geschrieben hatte, entstand ihr erstes Buch: „Jonas, die Gans“ (Verl. Jungbrunnen, 2000).

Daneben verfasste sie regelmäßig Theaterstücke für eine Gruppe schauspielbegeisterter Kinder. 2002 erschien „Das Vermächtnis der Gartenhexe“ und 2003 „Kein Hundeleben für Bartolomé“ (beide: Verl. Jungbrunnen), das in die Ehrenliste zum Österreichischen Kinder- und Jugendbuchpreis 2004 aufgenommen wurde. Auf berührende Weise schildert Rachel van Kooij das Schicksal des kleinwüchsigen, verkrüppelten Bartolomé am spanischen Hof des 17. Jahrhunderts.

Rachel van Kooij über sich selbst: „Ich schreibe das, was ich gerne lese.“

Werkauswahl

Jonas, die Gans. Wien: Verl. Jungbrunnen, 2000

Das Vermächtnis der Gartenhexe. Wien: Verl. Jungbrunnen, 2001

Kein Hundeleben für Bartolomé. Wien: Verl. Jungbrunnen, 2003



Tipps

für die Leseanimation

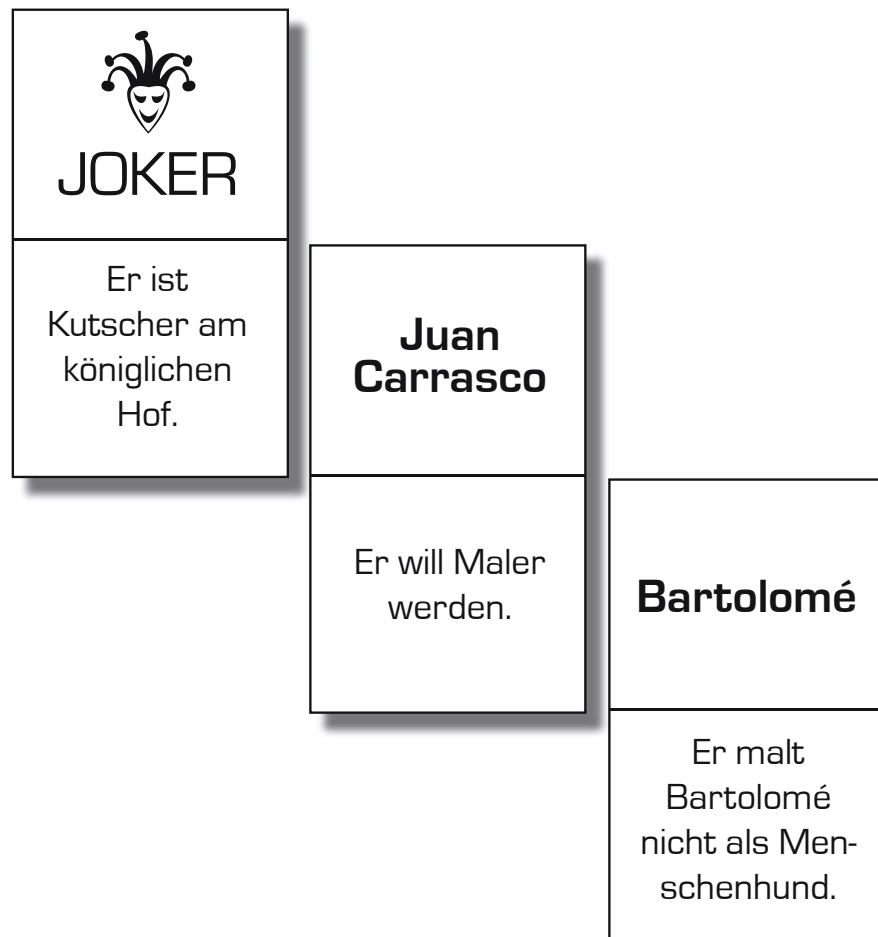
Buchdomino

Material: KOPIERVORLAGEN 26 UND 27

Kopieren Sie die Textkärtchen auf einen Karton, laminieren Sie ihn und schneiden Sie anschließend die „Dominosteine“ aus.

Dieses Spiel setzt voraus, dass das Buch bereits gelesen wurde. Ähnlich wie beim klassischen Dominospiel werden die Kärtchen gemischt und jeweils drei an jede/n MitspielerIn (2 bis 4 SpielerInnen) ausgegeben. Eine Karte wird in die Mitte gelegt, damit beginnt das Spiel. Reihum darf jedes Kind pro „Spielzug“ eine Karte an einen Dominostein anlegen. Der Kartenteil muss inhaltlich mit dem bereits ausgelegten Textteil übereinstimmen. Die Leserichtung spielt dabei keine Rolle. Kann ein Kind nicht anlegen, muss es eine Karte vom Stapel ziehen. Ein Joker darf überall angelegt werden. Das Kind, das als erstes keine Karte mehr hat, hat gewonnen.

Beispiel:



Wörtersuchspiel

Material: KOPIERVORLAGEN 28 UND 29

Kopieren Sie die Vorlage für jedes Kind einmal.

Die Kinder sollen die richtigen Wörter in den Lückentext einsetzen und diese anschließend im Wörtersuchrätsel finden. Die Wörter können dabei senkrecht, diagonal, waagrecht, aber auch von rechts nach links oder von unten nach oben im Rätsel stehen.

Weitere didaktische Anregungen:

- ▶ Kopieren Sie den Klappentext oder lesen Sie ihn vor. Die Jugendlichen sollen nun schriftlich oder mündlich Mutmaßungen anstellen, wie die Geschichte weitergehen könnte.
- ▶ Die Jugendlichen sollen sich überlegen, wie es ist, gehbehindert und auf einen Rollstuhl angewiesen zu sein. Welche Probleme würde das für sie in ihrem Leben bedeuten? Wie würde sich ihr tägliches Leben verändern? Welche Aktivitäten, Hobbys etc. müssten sie aufgeben oder ändern?
- ▶ Die Menschen im 17. Jahrhundert verfügten nicht über dieselben technischen Errungenschaften wie wir in unserer heutigen Zeit. Mit folgender Frage können Sie eine Diskussion zu diesem Thema anfangen: „Stell dir vor, du reist mit einer Zeitmaschine in die Zeit, in der Bartolomé gelebt hat. Welches technische Gerät würdest du dir mitnehmen? Begründe deine Wahl!“
- ▶ Die Jugendlichen sollen versuchen, Bartolomé so zu malen, wie sie sich ihn aus den Beschreibungen im Buch vorstellen.
- ▶ Als Hinführung zum Buch wäre auch denkbar, dass die Jugendlichen Informationen über den spanischen Hof zur damaligen Zeit, über Lebensgewohnheiten und Personen sowie über den Maler Velázquez recherchieren (Suche in Büchern bzw. im Internet). Anschließend sollen sie daraus ein Plakat für die Bibliothek gestalten.





Juan Carrasco	Mutter von Bartolomé	Es ist ein verwöhntes Mädchen, dem alle Wünsche erfüllt werden.	Er verwandelt, als Magier verkleidet, Bartolomé scheinbar in einen Welpen.
Er will Maler werden.	Er möchte vom König, der Infantin und ihrem Hofstaat ein Bild malen.	Schwester von Bartolomé	Juan de Pareja
Andrés	Vater von Bartolomé	Sie unterstützt Bartolomé auch gegen Ihren Mann.	Sie hält sich Bartolomé als Menschenhund.
Don Cristobal	Er bringt Bartolomé Lesen und Schreiben bei.	Er nimmt Bartolomé als seinen Gehilfen auf.	Sie bringt Bartolomé in einem Fass zu Don Cristobal.
Nicolasito	Er ist Malerlehrling, der Bartolomé ein Bild malen lässt.	 JOKER	Für ihn ist Bartolomé Luft, er schämt sich für ihn.
Meister Velázquez	 JOKER	Er ist ein verkrüppelter Zwerg	Isabel Carrasco



<p>Sie wird von ihrem Mann geschlagen, weil sie ein Geheimnis vor ihm hatte.</p>	<p>Sie ist die Prinzessin, die Tochter des spanischen Königs.</p>	<p>Er traktiert Bartolomé, wo er kann, um bei der Infantin gut da zu stehen.</p>	<p>Er unterstützt Bartolomé, und macht auf sein Talent aufmerksam.</p>
<p>Infantin Margarita</p>	<p>Er glaubt, dass er der beste Freund der Infantin ist.</p>	<p>Er malt Bartolomé immer das Hundegesicht.</p>	<p>Mönch</p>
<p>Er leiht Bartolomé heimlich Tinte und Feder.</p>	<p>Er will das Talent von Bartolomé fördern.</p>	<p>Sie sorgt dafür, dass Bartolomé ein Buch bekommt.</p>	<p>Bartolomé</p>
<p>Er ist ein ehemaliger Sklave, der von Velázquez freigekauft wurde.</p>	<p>Joaquin</p>	<p>Er ist der Hofmaler des spanischen Königs.</p>	<p>Er malt Bartolomé nicht als Menschenhund.</p>
<p>Er will lesen und schreiben lernen.</p>	 <p>JOKER</p>	<p>Am Ende hilft er seinem Sohn.</p>	<p>Er ist eifersüchtig auf Bartolomé.</p>
 <p>JOKER</p>	<p>Er ist Kutscher am königlichen Hof.</p>	<p>Sie will ständig neue Vergnügungen haben.</p>	<p>Er bekommt vom Abt die Genehmigung Bartolomé zu unterrichten.</p>



Wörtersuchspiel

Setzt die richtigen Wörter in den Lückentext ein. Dann könnt ihr sie sicherlich auch im Wörtersuchspiel finden! Die Wörter können im Suchrätsel senkrecht, diagonal, waagrecht aber auch von rechts nach links oder von unten nach oben stehen. Also, es heißt ganz genau schauen!

Lückentext:

Bartolomé ist ein verkrüppelter _____, der aber sehr gescheit ist. Er lernt _____ und _____ bei dem Mönch Don _____, bis ihn die _____ Margarita als „Spielzeug“ entdeckt und ihn als Menschen-_____ missbraucht.

_____ versucht, ihn immer bei der jungen Prinzessin schlecht zu machen. Bartolomé's größter Wunsch geht in Erfüllung, als ihm Meister _____ erlaubt, Malergehilfe von Juan de _____ zu werden.

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



Wörtersuchspiel

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

Lösungswörter:

SCHREIBEN, CRISTOBAL, VELÁZQUEZ, PAREJA, HUND, NICOLASITO, ZWERG, LESEN