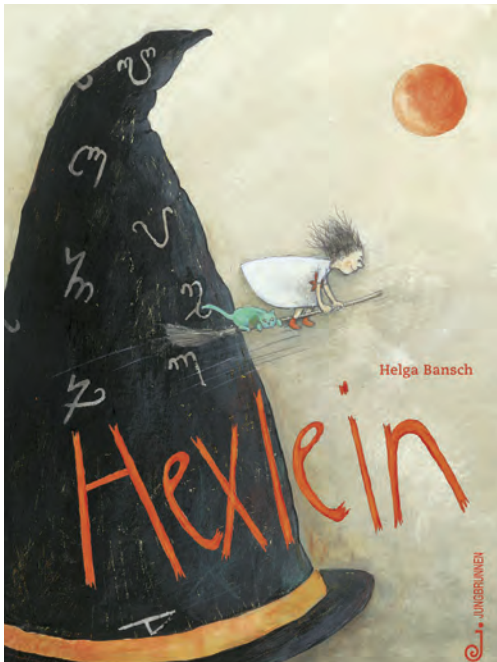


LESEFER stimmen

Der Preis der jungen LeserInnen

2013, Buchereiverband Österreichs, Wien



Helga Bansch Hexlein

Wien: Jungbrunnen, 2011

32 S., EUR 13,90

ISBN 978-3-7026-5831-1

Ab 4 Jahren

Beschreibung:

Alle sieben Jahre kommen die Hexen in der Nacht und holen ein Kind, das sich als Hexlein eignen könnte. In Hexomanien lernt es, was ein Hexlein wissen muss: wie man mit Katzen spricht, wie man zaubert und auf einem Besen reitet. Wenn das Hexlein Heimweh hat, wird es getröstet, und wenn es die Hexenprüfung schafft, wird gefeiert – bis es müde einschläft. Dann bringen es die Hexen ins Bett zurück. In der Früh scheint alles beim Alten zu sein. Aber: War das kleine Menschenkind vorher ängstlich und scheu, so ist das neue Hexenkind mutig und frei!

Leseprobe:

Alle 7 Jahre machen sich die Hexen auf die Suche nach einem Kind, das sich als Hexlein eignen könnte. Haben sie eines gefunden, kommen sie in der Nacht, holen es aus dem Bett und fliegen mit ihm nach Hexomanien. Zum Frühstück bekommt das Hexlein Ringelblumenmüsli, Schlangeneiomelett und saure Ziegenmilch. „Igitt!“, ruft es zuerst angewidert und rümpft die Nase. Doch als es davon kostet, schmeckt es ihm gar nicht so schlecht. Dann geht's zum Hexentraining. Wer eine richtige Hexe werden will, hat viel zu lernen.



Autorin

Biografie:

Helga Bansch wurde 1957 in Leoben in der Steiermark geboren. Nach der Matura besuchte sie die Pädagogische Akademie in Graz, wo sie eine Ausbildung zur Volksschullehrerin absolvierte. Ab 1978 war sie als Volksschullehrerin in Weixelbaum in der Südsteiermark tätig.

Im Rahmen einer Ausbildung zur Lebens- und Sozialberaterin arbeitete sie mit verhaltensauffälligen Kindern und entdeckte das Malen als Ausdrucksmittel. Seither malt sie Bilder mit Acryl auf Karton oder Leinwand, illustriert Kinderbücher, macht Puppen, Marionetten und Objekte aus Sandstein, Ton und Papiermaché. Sie lebt und arbeitet in Wien.



Foto: Verlag Jungbrunnen

Werkauswahl:

Zack bumm! Text: Heinz Janisch. Wien: Verlag Jungbrunnen, 2000

Es gibt so Tage Text: Heinz Janisch. Wien: Verlag Jungbrunnen, 2001

Frau Bund und Hund. Wien: Verlag Jungbrunnen, 2004

Krone sucht König. Text: Heinz Janisch. Wien: Verlag Jungbrunnen, 2006

Wenn ich nachts nicht schlafen kann. Text: Heinz Janisch. Wien: Verlag Jungbrunnen, 2007

Frau Friedrich. Text: Heinz Janisch. Wien: Verlag Jungbrunnen 2008

Mäuseplage. Wien: Verlag Jungbrunnen, 2008

Mein lieber Papa. Wien: Jungbrunnen, 2009

Die Brücke. Text: Heinz Janisch. Wien: Verlag Jungbrunnen, 2010

Und du darfst rein. Text: Heinz Janisch. Wien: Verlag Jungbrunnen, 2010

Ich kann alles! Text: Heinz Janisch. Wien: Verlag Jungbrunnen, 2012

Tipps für die Leseanimation

► TEXTPUZZLE

Material: Kopiervorlage 1

Ein kleines Schnipselspiel mit den Hexensprüchen im Vorsatzpapier:

Dem Hexlein sind die Zaubersprüche durcheinandergeraten.

Kannst du sie wieder richtig zusammensetzen?

Oder sogar einen neuen Zauberspruch daraus machen?

► FRATZEN-MEMORY

Als Hexlein braucht man – laut Text – einige Tricks „um sich gegen Zauberer, Ungeheuer und allerlei bössartige Gnome wehren zu können. Bald kann es fauchen, wilde Grimassen schneiden und dem Angreifer furchtlos ins Auge schauen“.

Um gemeinsam die Kunst des furchtlosen Blicks spielerisch einzuüben, eignet sich ein Fratzen-Memory.

Und das geht so:

Ein Kind (es kann auch als Zauberer, Ungeheuer oder Gnom tituliert werden) verlässt den Raum, die übrigen „Hexlein“ sitzen im Kreis und überlegen sich paarweise „Fratzen“ (eine Grimasse, eine Bewegung, einen Laut). Das Paar muss genau das Gleiche tun. Alle Paare stellen nun ihre „Fratze“ im Kreis vor. Der/die Spielleiter/in achtet auf Übereinstimmung und lässt die Kinder sodann die Plätze tauschen, damit die Paare nicht mehr nebeneinander sitzen.

Dann wird das wartende Kind hereingerufen. Es kann nun die „Fratzen“ wie bei einem „Memory“-Spiel aufdecken, indem es auf ein „Hexlein“ zeigt, dessen „Fratze“ es sehen möchte. Die Paare, die gefunden worden sind, setzen sich außerhalb des Kreises.

Sobald alle Fratzen-Paare aufgedeckt sind, kann das Spiel von Neuem beginnen.

Bei größeren Gruppen bzw. kleineren Kindern können auch zwei Kinder miteinander aufdecken.

► MEIN AUGE IST VOM OCHS UND NICHT VOM ...

„In der Hexenküche lernt das Hexlein kochen – und zwar auf Hexenart.“

So heißt's im Text. Und das doppelseitige zugehörige Bild zeigt allerhand Flaschen, gefüllt u. a. mit Pestwurzsaft, Schlangeneiern und Hornochsenaugen.

Diese Hornochsenaugen bilden den Ausgangspunkt für ein Reimspiel:

Nehmen Sie dafür einen Behälter (am besten ähnlich dem im Bild) und befüllen Sie ihn mit „Hornochsenaugen“ (wahlweise Murmeln, kleine Bälle oder Ähnliches. Das kann auch rundliches Konfekt sein – Hauptsache, es ähnelt einem Auge). Nun darf nacheinander jedes Kind ein „Auge“ aus dem Behälter nehmen. Dann soll es der Gruppe erklären, dass dieses Auge von einem Ochsen ist, und nicht von einem anderen Tier – und zwar nach einem festgelegten Spruch, der zuvor gemeinsam in Beispielen vom Spielleiter/ von der Spielleiterin eingeübt worden ist:

Mein Auge ist vom Ochs' und nicht vom Hecht / vom Krokodil / von der Gans, etc.



Je nach Alter der Kinder lässt sich mit diesem Satz weiterspielen.

- Für kleine Kinder wird es genügen, diesen Satz in der Gruppe klar und deutlich zu sagen und sich ein Tier einfallen zu lassen.
- Bei etwas älteren Kindern kann die Gruppe gemeinsam versuchen, möglichst viele Reimworte auf das genannte Tier zu finden (z. B. Schlange-bange-Stange-Zange-Wange-lange ...).
- Mit noch etwas älteren Kindern kann man versuchen, dass sie selber – oder auch gemeinsam – einen gereimten Zweizeiler mit dem Ausgangssatz bilden.
z. B.: „Mein Auge ist vom Ochs und nicht vom Hecht,
denn Hechtaugen, die riechen schlecht“.

► ZUSÄTZLICHE IDEEN

- Hexen- und Zaubersprüche selber machen
- Hexentanz: Lassen Sie die Kinder im Kreis Platz nehmen. Legen Sie einen Besen in die Mitte. Jedes Kind darf einmal mit dem „Zauberbesen“ wild herumhüpfen, vielleicht begleitet von lustig-gruseliger Musik.
- Hexenessen: Sie servieren z. B. „Drachenblut“ (roter Fruchtsaft) und „Gruselfinger“ (halbe Frankfurter Würstchen als Finger, Mandelstücke als Fingernägel, Ketchup als Blut) ... Prost, Mahlzeit!
- Da ja das Hexlein laut Text auch „die Katzensprache beherrschen“ soll, eignet sich vielleicht das beliebte Kinderspiel „Armer schwarzer Kater“ für dieses Hexentraining.

Spielregeln: Alle Spieler sitzen in einem Kreis. Zu Beginn des Spiels wird ein Spieler ausgewählt, der den Kater darstellt. Dieser krabbelt auf allen Vieren zu einer Person und maunzt diese an, um sie auszuwählen. Die Aufgabe des Auserwählten ist ziemlich einfach: Er muss lediglich den Kater streicheln und dreimal deutlich „Armer schwarzer Kater“ sagen, ohne dabei zu lachen. Der Kater darf dabei versuchen, den ausgewählten Spieler mittels Grimassen, fauchen, miauen oder lustigen, katzenartigen Bewegungen zum Lachen zu bringen. Dabei muss er jedoch auf dem Boden und in der Rolle eines Katers bleiben und darf nicht reden. Ebenfalls ist es dem Kater untersagt, den Auserwählten zu kitzeln. Alle anderen Spieler dürfen sich über die beiden aktiv Spielenden äußern.

Schafft es der Kater nicht, den ausgewählten Mitspieler zum Lachen zu bringen, muss er einen anderen Mitspieler auswählen und es bei diesem erneut versuchen. Bringt der Kater einen ausgewählten Spieler aber zum Lachen, oder der Auserwählte kann „Armer schwarzer Kater“ (wegen des unterdrückten Lachens) nicht klar aussprechen, so wird dieser zum neuen Kater.

[zitiert nach Wikipedia, de.wikipedia.org/wiki/Armer_schwarzer_Kater]





Kopiervorlage 1

► TEXTPUZZLE

Zittergras und
Teufelsgeige

kleines Menschenkind
ist feige

Angstzibeben,
Zauberkraut

leise flüstern, nur
nicht laut

Vogelspinne,
Fledermaus

und du musst raus

Auf dem Besen sehr
geschwind

fliegt das kleine
Hexenkind

Mutig durch die
dunkle Nacht

schreit ganz laut
und jöhlt und lacht

Rattenschwänzchen,
Schlangenei

und du bist frei