

Lesespaß-Aktion:

Wer schnarcht im 13. Stock?

Wade Bradford/Kevin Hawkes:

Wer schnarcht im 13. Stock?, Orell Füssli 2019

MedienNr.: 597451



medienprofile-Rezension

Als Herr Schnarch todmüde im Gute-Nacht-Hotel eincheckt, will er nur noch ins Bett, und das so schnell wie möglich. Doch die Freude an seinem Zimmer im 1. Stock währt nicht lange, denn das gemütliche Bett ist schon von einer schlafenden Maus belegt. Nach einer Beschwerde beim Portier darf er in den 2. Stock umziehen, muss aber schnell feststellen, dass im neuen Zimmer ein Schwein schläft. So beginnt ein Zimmermarathon, der den immer frustrierter werdenden Schnarch von einem Stockwerk ins nächste führt. Doch in keinem der empfohlenen Zimmer bekommt der müde Mann auch nur ein Auge zu. Es ist zu heiß oder zu kalt, zu feucht oder zu laut, denn jede Etage ist von einer anderen Tierart in Beschlag genommen. Irgendwann hat Schnarch die Nase voll und sucht sich im 13. Stock auf eigene Faust ein leeres Zimmer. Die Warnung des Portiers hört er nicht mehr ... - Die herrliche Geschichte mit den vielen lustigen Überraschungseffekten punktet mit einem knappen Text, der die Spannung bis zur genialen Schlusspointe hochhält. Die Illustrationen sprühen vor Witz und fantasievollen Ideen und spiegeln gekonnt die Situationskomik der vergeblichen Zimmersuche. Vorleser und Zuhörer werden mit diesem fröhlichen Bilderbuch viel Spaß haben

Arbeitshilfen:

Zielgruppe: Kinder ab 4 Jahren bis zur 1. Klasse
Teilnehmerzahl: Ist abhängig von der Anzahl der BetreuerInnen, der Größe des Raumes und der Ausgestaltung des an die Bilderbuchbetrachtung anschließenden kreativen Teils
Dauer: ca. 90 Minuten

Einstieg:

Für eine passende Vorleseatmosphäre könnte mit wenig Aufwand gesorgt werden: Licht etwas abdunkeln, ggfs. Kissen, Decken und eine kleine Taschenlampe bereitlegen. Vorweg gib't selbstredend als Intro ein Erfahrungsaustausch zum Thema „Schnarchen“. Der Veranstalter gibt unvermittelt Schnarch-Geräusche von sich. Die Kinder erzählen von ihren Schnarch- und Schlaferlebnissen, z.B. auch, wodurch sie schon mal beim Einschlafen gestört wurden. In diesem Zusammenhang haben einige bestimmt auch Erklärungen für das Schnarchen sowie Gegenmittel parat. Das "Warmlaufen" für die eigentliche Geschichte endet mit einem kleinen Schnarch-Konzert der Kinder, wobei unbedingt zuvor Zeichen für den Beginn, die wechselnden Lautstärken sowie das Beenden verabredet werden sollten.

Ablauf der Bilderbuchbetrachtung:

Um den Clou der Geschichte nicht vorwegzunehmen, ist es wichtig, darauf zu achten, den Fokus zu Beginn nicht auf die Betrachtung des Covers zu lenken. (Beim englischen Original mit dem Titel "There is a dinosaur on the 13th floor" ließe das sich schlecht vermeiden.)

Dieselbe Szene, die Ankunft Herrn Schnarchs vor dem Gute-Nacht-Hotel, folgt noch einmal - diesmal ohne dass sich der Dinosaurier am Fenster blicken lässt - direkt nach dem Einband.

Im Folgenden werden ein paar Anregungen gegeben. Bevor man mit dem Vorlesen fortfährt, sollte man den Kindern ausreichend Zeit geben, die aussagekräftigen Bilder zu betrachten. Die vereinfachte Mimik der Figuren macht es den Kindern leicht, in die absurde Geschichte hineinzufinden.

1. Doppelseite (Hr. Schnarch beim Eintritt in das „Gute-Nacht-Hotel“): Der späte Hotelgast kommt als Comic-Figur daher: Sein riesiger Kopf, der in eine überdimensionale Nase mit einem mächtig buschigen Schnäuzer übergeht, macht ihn zu einer nicht alltäglichen Erscheinung und einer Witzfigur. Der restliche Körper ist genauso(!) lang, sehr vornehm bekleidet mit einem schwarzen Anzug, weißem Hemd, Fliege sowie roter Schärpe als Leibbinde. - Woher kommt er wohl so spät und warum ist er „SEHR“ müde? (Es muss sich um ein festliches Ereignis handeln. Genaueres verrät der Instrumentenkoffer, den er dabei hat, als er gähmend an die Hotel-Rezeption tritt. Wenn man zum Einband zurückblättert, ist zu erkennen, dass sich Hr. Schnarch vermutlich mit einem Taxi von einem Konzerthaus hat abholen lassen.) Dieses Prozedere trägt dazu bei, die Neugierde der Kinder zu entfachen - für die Handlung an sich und ebenso für die vielen witzigen Details.

2. Doppelseite (Hr. Schnarch betritt Zimmer 104): Wie es sich vor dem Zubettgehen gehört, „putzte (er) sich die Zähne, zog seinen Schlafanzug an ...“, aber: Was vergisst er? (seine Fliege und die Brillengläser abzulegen)

4. Doppelseite (Hr. Schnarch betritt Zimmer 204): Die Hausschuhe (weiße Puschen mit Hasengesicht und langen Ohren) passen eigentlich gar nicht zu seinem sonstigen Outfit und Auftreten??? - Insgesamt gibt es immer wieder nicht nur beim Pagen an der Rezeption „Tierisches“ zu entdecken, hier z.B. außerdem noch der einem Bärenkopf nachempfundene Türgriff.

9. Doppelseite (Hr. Schnarch betritt das Giraffenzimmer): Woran kann man erkennen, dass der Page beim Betreten des Zimmers nicht überrascht ist? („Der Mann von der Rezeption lächelte.“). Das Hotelzimmer hat sich zudem mit zwei Löchern in der Zimmerdecke und größerem Mobiliar ganz und gar auf die ungewöhnlichen Hotelgäste eingestellt. Die Kinder werden keine Mühe haben zu erraten, „was im zehnten Stock ist“.

10. Doppelseite (Hamster-Labyrinth): Hier sollte man sich ganz, ganz viel Zeit nehmen!!! Der Rest der Giraffen ist immer noch nicht zu sehen, was auf ausgesprochen große Exemplare schließen lässt. Stattdessen blicken der völlig überraschte (s. seine Armhaltung) Hr. Schnarch und der Mann von der Rezeption, dessen Gestik seinen Stolz über das „Hotel im Hotel“ vermuten lässt, in unzählige kleine Kammern, in denen es alles andere als schnarch-langweilig zugeht. Um diese liebevoll zusammengestellten, detailreichen und amüsanten Einblicke in das Leben von Hamstern in Gänze wahrzunehmen, lohnt sich an dieser Stelle wirklich der Einsatz einer Taschenlampe:

In den Hotelzimmern en miniature, die durch ein verzweigtes Kanalsystem miteinander verbunden sind, gehen große und kleine Hamster den unterschiedlichsten Beschäftigungen nach. Man kann ihnen zuschauen beim Fitnessstraining (z. B. im Schwimmbad, auf dem Laufband, beim Gewichtheben), bei Geburtstagfeiern... Die meisten Szenen spielen sich in Schlafzimmern ab, in denen von Nachtruhe keine Rede ist. Drei davon (s. rechte Seite) sind

besonders fantasiereich illustriert: ein Hamster steht auf seinem Bett und klopft mit einem Gehstock an seine Zimmerdecke. Offensichtlich hindert ihn die Kissenschlacht seiner kleinen Artgenossen über ihn am Einschlafen und womöglich bekommt er auch noch etwas vom darüber einquartierten Dudelsackspieler mit.

11. Doppelseite (Hr. Schnarch bezieht ein Zimmer im 12. Stock): Was meint ihr? Auch in diesem Zimmer wird er nicht bleiben? (Es fehlt bis auf ein Telefon die gesamte Einrichtung, sodass Hr. Schnarch vor lauter Müdigkeit sich mit seinem Gepäck ein Nachtlager bereitet.) - Von wem könnten die seltsamen und sehr lauten Geräusche kommen?

14. Doppelseite (Der Page an der Rezeption): Er scheint auf etwas zu warten. Worauf? (erneute telefonische Beschwerde von Herrn Schnarch)

15. Doppelseite (Der Dino am Telefon): Wie lassen sich jetzt die seltsamen Geräusche („STAMPF... GURGEI ... WUSCH ...“), die ein Stockwerk darunter zu hören sind, erklären? (Der Dino hat sich vor dem Zubettgehen im Bad noch die Zähne geputzt.) - Kommt euch der Inhalt des Telefongesprächs nicht bekannt vor? (analoge Situation zu Herrn Schnarchs Begegnung mit der Maus, seinem ersten ungebetenem Bettgenossen)

Wie geht die Geschichte vermutlich weiter? Das Zimmer des Dinos befindet sich schon im 13. und damit obersten Stock des Hotels (s. Abbildung auf dem Cover). - Einige werden sicher zu dem Schluss kommen, dass er auch versucht, sich einen provisorischen Schlafplatz herzurichten.

Hinterer Einband: Im „Gute-Nacht-Hotel“ herrscht endlich Nachtruhe: In den Fenstern sind keine Lichter mehr zu sehen.

Ablauf der Spielaktion:

Was könnte der Page am nächsten Morgen bei Schichtwechsel seinem Kollegen berichten?

Benötigte Materialien:

- Zettel mit „Symbolen“ für jedes Stockwerk (s. Anlagen)
- Tonkarton oder Flipchart/Whiteboard plus geeigneten Stift bzw. Marker
- Wäscheklammern oder Magnete
- Schere

Beim Zusammentragen der nächtlichen Geschehnisse, der unterschiedlichen Hotelgäste, der verschiedenen Störfälle und ihrer Zuordnung zu den Stockwerken gibt es eine Gedächtnisstütze. Helfen können die „Symbole“ (s. Anlagen), die bei genauerem Hinsehen bereits an der Außenfront des Hotels (s. Cover oder hinterer Einband) zu erkennen sind. Die meisten von ihnen sind unmissverständlich:

1. Stock: Mäusekopf, **2. Stock:** Schweinekopf, **3. Stock:** Wassertropfen, **4. Stock:** Fisch (= Aquarium), **5. Stock:** Spinne, **6. Stock:** Biene, **7. Stock:** Ziegen- oder Schafskopf (= Hitze), **8. Stock:** Pinguin (= Kälte), **9. Stock:** untere Giraffenhälfte, **10. Stock:** Hamsterkopf, **11. Stock:** Giraffenkopf, **12. Stock:** Ziffer 0 (= leeres Zimmer), **13. Stock:** Fußabdruck eines Dinos.

Sie werden vorher ausgeschnitten, denn sie können die Kinder bzw. den Pagen beim Rekapitulieren der nächtlichen Ereignisse unterstützen. Des Weiteren wird eine Zahlenleiste mit den Ziffern 1 - 13 von unten nach oben aufsteigend in die Mitte gemalt. Die „Symbole“ werden von den Kindern den richtigen Stockwerken zugeordnet und peu á peu auf einem

Lesespaß-Aktion:

Wer schnarcht im 13. Stock?

Tonkarton, der für alle sichtbar in der Mitte eines Stuhlkreises am Boden liegt, oder Flipchart bzw. Whiteboard) befestigt.

Ablauf der Bastelaktion:

Diese sehr einfallsreiche und ausnehmend lustige Gute-Nacht-Geschichte wird den Kindern bestimmt lange präsent bleiben. Um das zu unterstützen, werden kleine bzw. große Betten gebaut. Und in ihnen darf natürlich Hr. Schnarch nicht fehlen - passend zum Ende seiner Odyssee im „Gute-Nacht-Hotel“. Die selbst fabrizierten Betten können vielleicht bei manchem dazu beitragen, besser einzuschlafen, denn: Warum sollte nicht gelingen, was selbst Hr. Schnarch, der Dino, der Page und schließlich sämtliche Hotelgäste am Ende des Buches schaffen?

Benötigte Materialien:

- leere Schachtel mit Deckel (am besten eignen sich solche, die ganz von einem Deckel umgeben werden, z.B. "Kiri"-Käse, "Toffifee", große Streichholzschachtel o. Ä.)
- Kopie vom schlafenden Herrn Schnarch (s. Anlage)
- weißes oder farbiges Kopierpapier/Malstifte
- Kleber
- ev. Korken und selbstklebendes Klebeband



Die Kinder malen ihr Bett auf ein Papier, das auf die Größe der Oberseite ihrer Schachtel zurechtgeschnitten ist. Dieses wird aufgeklebt, ebenso wird die vorher zurechtgeschnittene Kopie vom schlafenden Herrn Schnarch innen mit Kleber am Kopfende befestigt. Damit die Schachtel durch das zu erwartende häufige Auf- und Zuschieben nicht zu schnell einreißt, empfiehlt es sich, die Ecken der Schachtel von außen mit Tesa-Streifen zu verstärken und/oder von unten mittig einen Bildaufhänger oder schmalen Pappstreifen anzubringen.

Lesespaß-Aktion:

Wer schnarcht im 13. Stock?



Alternative Spielideen:

Dieses Bilderbuch wird bestimmt so schnell nicht vergessen werden. Aufgrund seiner ausdrucksstarken Illustrationen braucht es eigentlich keinen Text, so dass es auch ohne Vorleser zum wiederholten Betrachten einlädt. Allein das Hamster-Labyrinth (s. 10. Doppelseite) in 3D - Format lohnt auf jeden Fall, noch einmal genauer unter die Lupe genommen zu werden: Insgesamt 24 (!) verschiedene Beschäftigungen sind dort abgebildet, die meisten von ihnen können relativ einfach pantomimisch umgesetzt werden: Jeweils zwei Kindern wird nach und nach jeweils eine Hamsterbehausung aus dem Buch gezeigt, deren Innenleben sie ohne Worte darstellen, so dass es von den anderen erraten werden kann.

Resümee:

Aufgrund der Auswirkungen und notwendigen Maßnahmen im Zuge der Covid-19-Pandemie kann momentan nicht alles erprobt werden.

Ankündigung in der Presse:

"Wer schnarcht im 13. Stock?"

Einzuschlafen, auch wenn man fürchterlich müde ist. Das ist manchmal gar nicht so leicht. So ergeht es ausgerechnet Herrn Schnarch in dem Bilderbuch „Wer schnarcht im 13. Stock?“. Und das, obwohl er doch sogar ein Zimmer in einem „Gute-Nacht-Hotel“ gebucht hat. Diese Lesespaß-Aktion findet am _____ (Datum/Uhrzeit) in der _____ (Name der Bücherei) statt und richtet sich an Kinder ab 4 Jahre. Wie immer ist eine Anmeldung wünschenswert.