

Kai Pannen

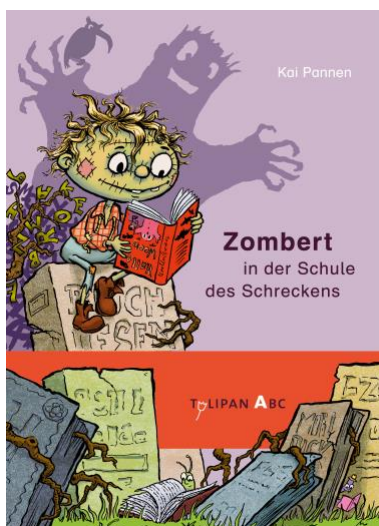
Biografisches:

Kai Pannen (*1961 in Moers) interessiert sich seit seiner Kindheit für Comics und Daumenkinos. Dieses Interesse wuchs zu einer Leidenschaft heran, die er – nach einer Ausbildung zum Piloten und einem Studium von Malerei und Film in Köln – zum Beruf machte. Heute arbeitet Kai Pannen als Kinderbuchautor und -illustrator. Daneben betätigt er sich als Produzent für animierte Kinder-Kurzfilme. In den letzten Jahren hat er über fünfzig Bücher für verschiedene Verlage illustriert. Kai Pannen ist zudem an der Animation School Hamburg Dozent für Animation, Storyboard und Layout. Er lebt mit seiner Familie in Hamburg.



Porträt: ©Frank Siemers

www.kaipannen.de



Zombert in der Schule des Schreckens

Tulipan Verlag (ab sechs Jahren)

Der liebenswerte Zombie Zombert langweilt sich furchtbar. Mit einem Buch will er seine Langeweile vertreiben. Sein bester Freund Konrad ist ja von Büchern immer so begeistert. Doch im Buch sind nur kleine schwarze Zeichen! Das Problem: Zombert kann nicht lesen. Darum soll er künftig mit Konrad die Schulbank drücken ... (Tulipan)



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

Projektbausteine (1. + 2. Klasse)

- Kluge Katzen knabbern Knusperkekse

Welche Buchstaben kennen die Schüler*innen Ihrer Klasse bereits? Alle nehmen sich ein Beispiel an Zombert und denken sich kurze Sätze aus, bei denen alle Worte mit dem gleichen Buchstaben beginnen.

Sammeln Sie diese Sätze! Schaffen die Kinder das ganze Alphabet?

- Ein Vorlesespiel spielen

Zuhören ist ein gutes Konzentrationstraining.

Lesen Sie den Schüler*innen das Buch in ca. drei Etappen laut vor. Damit die Klasse „am Ball“ bleibt, unterstützen Sie diese Phase des aufmerksamen Zuhören-Müssens durch ein kleines Spiel! Verteilen Sie Zettel, auf denen sie vier bis sechs Begriffe aus dem Kapitel aufgeführt haben, zum Beispiel:

Bücher	blättert
zerfallen	Spaß
Monster	Zombie

Die Schüler sollen jedes Mal, wenn Sie einen der Begriffe vorlesen, einen Strich hinter das betreffende Wort setzen. Wie oft lesen Sie die Begriffe vor?

Tipp: Dieses „Spiel“ können Sie auch zur Binnendifferenzierung nutzen: Eine Schülergruppe wählt aus weiteren Kapiteln Begriffe aus, schreibt eine Sechsertabelle, und eine zweite Gruppe von Schüler/-innen hört den Vorlesenden zu.



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

- Halloween

Konrad und Zombert feiern Halloween. Greifen Sie das Stichwort aus und bereiten Sie die Kinder auf den 31. Oktober vor: Woher kommt der Brauch? Welche Bedeutung hat der 31. Oktober in der christlichen Tradition? (= Reformationstag) Was kann man mit Kürbissen alles machen?

Aktion: Die Kinder gestalten ein Kürbis-Rezepteheft oder basteln Halloween-Lesezeichen; siehe Kopiervorlagen.

Wie gewonnen, so gespinnen

ab sechs Jahren (Tulipan Verlag)

Als der Paketbote bei Karl-Heinz und Bisy klingelt, stehen die Kreuzspinne und die Stubenfliege vor einem Rätsel. Denn das Paket enthält ein rundes Irgendwas. Ein Ei! Ob sie wollen oder nicht: Der Familienzuwachs steht an. Und die Adoptivtochter bringt mächtig Schwung in das Familiennetz – kann das auf die Dauer gut gehen? (Tulipan)



Projektbausteine (1. + 2. Klasse)

- Sachthema: Familie

Das Baby aus dem Ei bringt Karl-Heinz und Bisy ziemlich durcheinander – wie ist das bei ihren Schüler*innen?

Die Kinder malen ihre eigene Familie – was ist schön, was ist (manchmal) anstrengend? Hat es Vorteile, Geschwister zu haben? Oder hat es Vorteile, ein Einzelkind zu sein? – Die Kinder malen ihre Geschwister und ihre Familie auf ein Zeichenblock-Papier.



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

- Sachthema: Tierbabies

Viele Tierkinder haben eigene Namen: Da gibt es Fohlen, Zicklein, Frischlinge, Küken, Welpen, Kaulquappen, Kälber, Kätzchen, usw. Teilen Sie den Kindern die Kopiervorlage zum Ausfüllen aus oder machen Sie ein Ratespiel: Dazu erhalten alle Kinder einen Zettel zum Ausfüllen, Sie geben eine Zeit (ca. 8 Minuten) zum Ausfüllen vor und stoppen die Zeit. Gewonnen hat, wer die meisten Tierbabys richtig eingetragen hat.

- Thema: Kreativität

Kai Pannen begeistert seine Leser*innen immer wieder, weil die Geschichten ein bisschen verrückt sind – er ist richtig kreativ. Und Kreativität lässt sich üben...

Sie brauchen: Alltagsgegenstände, Stoppuhr

Spielen Sie „Sinnlosspiele“: Teilen Sie die Schulklasse in Gruppen von ca. 4 – 6 Schüler/-innen ein. Jede Gruppe erhält einen Alltagsgegenstand, z. B. ein Paar Socken, ein Buch, einen Topf, einen Briefumschlag oder Ähnliches. Dann bekommt die Gruppe die Aufgabe,

- 1) sich für diesen Gegenstand so viele Verwendungszwecke wie möglich auszudenken. Verrückte Ideen sind ausdrücklich erwünscht! Ein Kind aus der Gruppe schreibt diese Ideen mit (Schüler/-innen der 1. Klasse können als Merkhilfe Skizzen anfertigen). Die Kinder haben ca. drei Minuten Zeit für diese Aufgabe, dann bekommen sie einen neuen Gegenstand. Nach vier Spielrunden (= vier Gegenständen) wird ein Sieger gekürt: Jede Gruppe trägt ihre Ideen vor. Die Gruppe, die die meisten Ideen präsentieren kann, gewinnt.
Hinweis: Sie können gerne mehrere Sieger küren, z. B. für die meisten Ideen je Gegenstand, für die meisten Ideen insgesamt, für die originellste Idee usw.
- 2) sich zu überlegen, wofür man diesen Gegenstand NICHT verwenden soll. Wieder wird in Gruppen gespielt und gerne auch wieder Sieger gekürt.



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

Kopiervorlagen



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse



Rezept für

Zutaten:

So wird's gemacht:

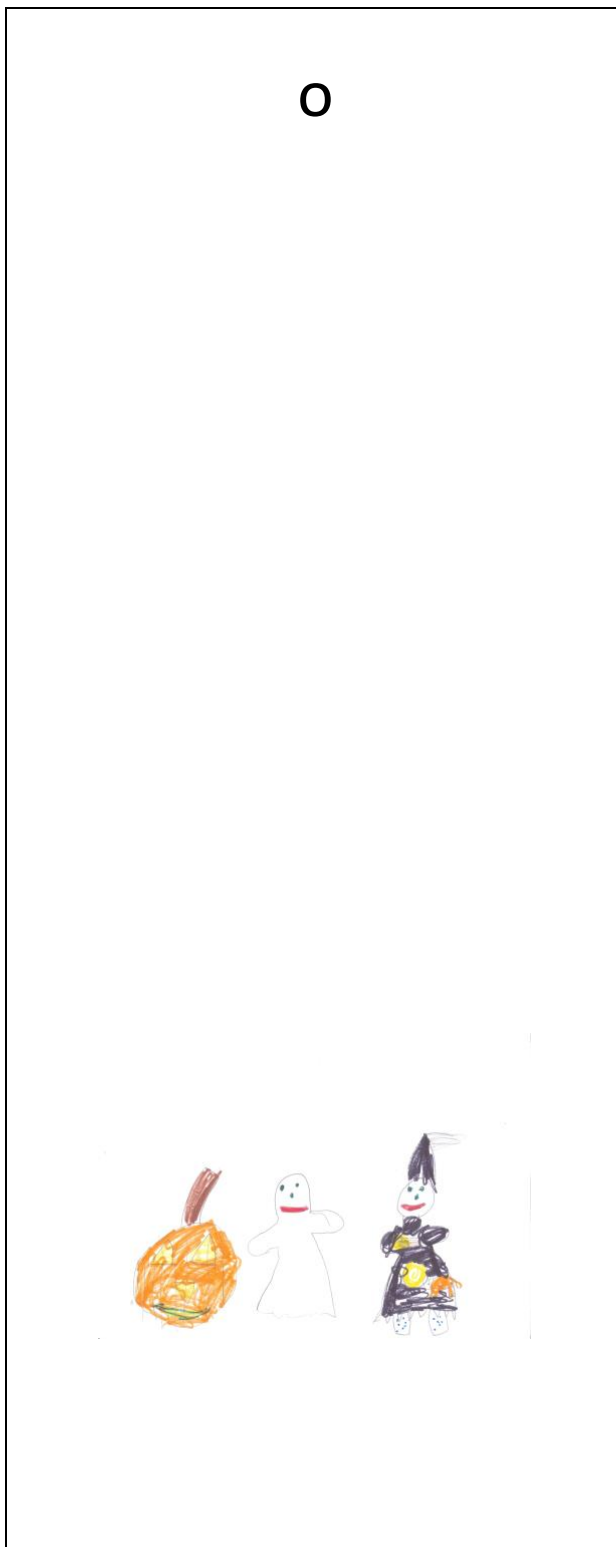


oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

Guten Appetit!

Ein Halloween-Lesezeichen basteln

O



Wie heißen die Tierbabys?



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

1. Pferd _____
2. Huhn _____
3. Kuh _____
4. Adler _____
5. Frosch _____
6. Hund _____
7. Schwein _____
8. Wildschwein _____
9. Reh _____
10. Dachs _____
11. Seehund _____
12. Ziege _____
13. Schmetterling _____
14. Schaf _____
15. Hirsch _____