

**Das Spielbilderbuch**  
**Ästhetische Formen und Chancen frühkindlicher**  
**Förderung**

Von der Fakultät III Sprach- und Kulturwissenschaften der Carl von  
Ossietzky Universität Oldenburg zur Erlangung des Grades einer

Doktorin der Philosophie (Dr. phil.)

vorgelegte Dissertation von

Tamara Al Chammas

Erstgutachter: Prof. Dr. Jens Thiele, Carl von Ossietzky Universität  
Oldenburg

Zweitgutachter: Prof. Dr. Dietrich Grünewald, Universität Koblenz-  
Landau

Datum der Disputation: 27. Januar 2012

Für meinen Vater

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Der Gegenstand der Untersuchung</b>	<b>7</b>
2.1	Fragestellungen der Untersuchung	10
2.2	Methoden der Untersuchung	11
<b>3</b>	<b>Stand der Forschung</b>	<b>14</b>
3.1	Problemstellungen der Forschung	14
3.2	Literaturüberblick	15
3.2.1	Kunstwissenschaft	15
3.2.2	Literaturwissenschaft	18
3.2.3	Pädagogik/Psychologie und Spieltheorien	19
<b>4</b>	<b>Geschichte und Entwicklung des Spielbilderbuchs</b>	<b>21</b>
<b>5</b>	<b>Die Bezugsfelder des Spielbilderbuchs</b>	<b>30</b>
5.1	Das Bilderbuch	31
5.1.1	Das Bilderbuch und seine charakteristischen Merkmale als literarische Gattung	31
5.1.2	Die „Doppelnatur“ des Bilderbuchs	33
5.1.3	Die Erzählstruktur im Bilderbuch	35
5.1.4	Spielanteile in Bilderbüchern	40
5.2	Spiel und Spiele	42
5.2.1	Entwicklungspsychologische Rahmenbedingungen des Spielens	43
5.2.2	Definitionen zum Spielbegriff	44
5.2.3	Die umfassende Bedeutung des kindlichen Spiels	49
5.2.4	Formen des Spiels	52
<b>6</b>	<b>Theoretische Annäherungen an das Spielbilderbuch</b>	<b>57</b>
6.1	Das Spielbilderbuch und seine charakteristischen Merkmale	59
6.1.1	Die multifunktionalen Dimensionen des Spielbilderbuchs	59
6.1.2	Das Spielbilderbuch als mediale Gattung	62
6.1.3	Die Bewegungsmechanismen des Spielbilderbuchs	64
6.1.4	Altersunabhängigkeit und didaktischer Wert des Spielbilderbuchs	65
6.2	Spielformen im Spielbilderbuch	66
6.2.1	Spielen mit mechanisch veränderbaren Buchseiten	67
6.2.2	Spielerisch das Material entdecken	68
6.2.3	Spielerische Erfahrungen mit der Papierplastik	69
6.2.4	Suchspiele	70
6.2.5	Spielen im Zusammenhang mit einer Geschichte	71
6.2.6	Freies Spiel und Regelspiel	72
6.3	Grenzen im spielerischen Umgang mit Spielbilderbüchern	74
6.3.1	Die Erzählung setzt den Rahmen	74
6.3.2	Das begrenzte Format	75
6.3.3	Die Möglichkeiten des Materials	75
<b>7</b>	<b>Kategorien ästhetischer und technischer Formen des Spielbilderbuchs</b>	<b>77</b>
7.1	Analysekriterien für Spielbilderbücher	78
7.2	Lochbilderbücher	81
7.2.1	Die kleine Raupe Nimmersatt	82
7.3	Fühlbilderbücher	90

7.3.1 Was fühlst du?	91
<b>7.4 Leporello</b>	<b>99</b>
7.4.1 Zu Hilfe!!!	102
<b>7.5 Verwandlungsbücher</b>	<b>110</b>
7.5.1 Der Schwundhund	113
<b>7.6 Ziehbilderbücher</b>	<b>121</b>
7.6.1 Ich sehe was, was du nicht siehst	124
<b>7.7 Drehbilderbücher</b>	<b>132</b>
7.7.1 Bei Uns Zuhause Drehen- Spielen- Finden	134
<b>7.8 Aufklappbilderbücher</b>	<b>141</b>
7.8.1 Das Große Gespenster Spielbuch	141
<b>7.9 Pop-up-Bücher</b>	<b>149</b>
7.9.1 Mummy?	152
7.9.2 Der Breitmaulfrosch, Ein Pop-up Buch	161
<b>7.10 Aufstellbilderbücher</b>	<b>169</b>
7.10.1 Die große Ritterburg	171
<b>7.11 Experimentelle Spielbilderbücher</b>	<b>177</b>
7.11.1 1 roter Punkt	179
7.11.2 Rotrothorn	189
<b>8 Die Bedeutung des Spielbilderbuchs in der kindlichen Lebenswelt</b>	<b>199</b>
<b>9 Wie Kinder mit Spielbüchern umgehen</b>	<b>205</b>
9.1 Květa Pacovská	205
9.2 Grün, rot, alle	213
9.3 Zum Umgang der Kindergartenkinder mit Spielbilderbüchern - Eine empirische Beobachtung	223
<b>10 Schlussbetrachtung</b>	<b>236</b>
<b>11 Abbildungen</b>	<b>243</b>
<b>12 Literaturverzeichnis</b>	<b>246</b>
<b>Anhang</b>	<b>262</b>

# 1 Einleitung

Spielbilderbücher, also Bilderbücher, die über die erzählte Geschichte hinaus zusätzliche Spielfunktionen aufweisen, beschäftigen mich bereits seit mehreren Jahren. Schon mein Abschlussprojekt an der Universität Damaskus bezog sich auf Bilderbücher, die durch Spielen indirekt zum Lernen anregen. Im Rahmen dieses Abschlussprojektes habe ich drei Bilderbücher entworfen, die für kleine Kinder gedacht sind und die zusätzlich zu ihren bildnerischen Formen Stoffteile enthalten. Zu diesem Zeitpunkt war mir der Begriff „Spielbilderbuch“ noch nicht bekannt, er sollte sich mir erst später erschließen. Mit dem Anliegen, über Bilderbücher, die neben der reinen Vermittlung von Text und Bild dem Kind weitere Reize liefern, zu forschen, kam ich nach Deutschland.

Dank meines Doktorvaters Prof. Dr. Jens Thiele und der von ihm empfohlenen Veranstaltungen, die ich am Anfang meines Aufenthalts an der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg besuchte, entdeckte ich das breite Forschungsgebiet des Spielbilderbuches.

In meinem Heimatland Syrien existieren kaum Untersuchungen über jedwede Form von Bilderbüchern. Darüber hinaus war und ist der Begriff „Spielbilderbuch“ dort völlig fremd. Zwar lassen sich vereinzelt ausländische Spielbilderbücher finden, sie erscheinen aber nicht auf Arabisch, sondern in ihren Originalsprachen. Aufgrund der hohen Herstellungskosten werden diese Bücher in Syrien nicht produziert, sondern in kleineren Mengen aus Europa importiert. In Folge dessen sind sie nur für diejenigen zugänglich, die es sich leisten können, viel Geld in Bücher zu investieren.

Obwohl Spielbilderbücher heute auf dem europäischen bzw. deutschen Markt in zahlreichen unterschiedlichen Varianten „boomen“, stößt der Gegenstand in der Forschung auf wenig Beachtung. Zwar sind viele Publikationen zur allgemeinen Bilderbuchforschung zu finden, Untersuchungen, die sich mit Spielbilderbüchern und ihrer Multifunktionalität als Spiel- und gleichzeitig Lerngegenstand beschäftigen, gibt es dagegen kaum. Sprachverwirrungen und

undeutliche Definitionen der verschiedenen Spielbilderbuchtypen erschweren zudem eine begriffliche Auseinandersetzung mit dem Thema. Die vorhandenen Forschungsansätze beziehen sich zumeist auf die frühe Zeit der Spielbilderbücher, also auf das 18. und 19. Jahrhundert, während Studien und Einzelanalysen von gegenwärtigen Spielbilderbüchern und Spielbilderbuchkünstlern eher selten zu finden sind. So existieren z.B. Untersuchungen, die sich mit dem Papiertheater oder dem Pop-up-Buch befassen, während über andere neuere Formen des Spielbilderbuches wie etwa Fühl- oder Drehbilderbuch kaum Fachliteratur vorhanden ist. Das Forschungsinteresse dieser Arbeit richtet sich daher in erster Linie auf das „Spielbilderbuch“ und seine unterschiedlichen Erscheinungsformen.

Die Arbeit verfolgt ferner das Ziel, sowohl auf theoretisch-analytischer als auch auf empirischer Ebene einen ersten Ansatz zur wissenschaftlichen Erschließung des Spielbilderbuches zu erstellen. Dabei sollen die charakteristischen Merkmale, unterschiedlichen Mechaniken und Besonderheiten des Spielbilderbuches herausgearbeitet werden und auf ihr ästhetisches Lernpotenzial für Kinder untersucht werden.

Folgende Fragen stehen im Mittelpunkt der Untersuchung: Was charakterisiert Spielbilderbücher? Wodurch unterscheidet sich ein Spielbilderbuch vom ‚klassischen‘, statischen Bilderbuch? In welche formalästhetischen Kategorien lassen sie sich einordnen? Welche Bedeutungen und Funktionen könnten Spielbilderbücher für die Adressaten haben? Welche Erfahrungen können sowohl Kinder als auch Erwachsene durch sie sammeln, die über literarische und bildnerische Aspekte hinausgehen? Auf welche spezifische Weise tragen sie zur Bildung bei?

In einem ersten Schritt soll eine Bestandsaufnahme der bisherigen Forschung zum Spielbilderbuch erfolgen. Bereits ein Überblick über die Forschung zeigt, dass es dringend notwendig ist, das Spielbilderbuch als interdisziplinären Gegenstand aufzufassen, der über den Forschungsgegenstand Bilderbuch im engeren Sinne hinausweist und andere, benachbarte Disziplinen einschließt. So werden für diese Arbeit sowohl Positionen aus den Disziplinen der Kunst- und

Literaturwissenschaft als auch der Pädagogik, der Entwicklungspsychologie und nicht zuletzt der Spieltheorie herangezogen.

In einem weiteren Schritt gilt es, die Geschichte des Spielbilderbuchs nachzuzeichnen. Um die Entwicklung des Spielbilderbuches und die Entstehung seiner unterschiedlichen Formen historisch einzuordnen, ist ein Überblick über seine Geschichte unumgänglich. Dabei erhebt diese Arbeit keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Vielmehr werden wesentliche Entwicklungen des Spielbilderbuches – überwiegend im deutschsprachigen Raum – nachgezeichnet. Dieser historische Blick scheint mir notwendig, da eine Vielzahl gegenwärtiger Merkmale des Spielbilderbuchs, wie z.B. das Drehen, Ziehen oder Aufklappen von Buchseiten oder Buchelementen auf eine lange Tradition verweist und sowohl technisch als auch bildnerisch in historischen Zusammenhängen zu sehen ist.

Im Mittelpunkt der vorliegenden Untersuchung (in den Kapiteln 5, 6 und 7) erfolgen dann mehrere theoretisch begründete Schritte, um den besonderen Charakter des Spielbilderbuchs zu erfassen. Kapitel 5 beinhaltet die Untersuchung des Spielbilderbuchs in Bezug auf seine beiden charakterisierenden Komponenten: das Bilderbuch und das Spielen. Sie weisen den Weg zum Spielbilderbuch und sind zentrale Bezugfelder des Forschungsgegenstands. Daher konzentriert sich die Arbeit im vierten Kapitel auf diese Komponenten und arbeitet ihre Verknüpfungen und Verflechtungen heraus, wie sie sich im Spielbilderbuch zeigen. Dabei werden die typischen Merkmale sowie die Bedeutung des Bilderbuchs und des Spiels aufgezeigt. Ferner werden sowohl die Erzählstruktur und die Spielanteile im Bilderbuch als auch Formen des Spiels untersucht, da sie eine wichtige Rolle für die spätere Analyse des Spielbilderbuchs einnehmen.

Im sechsten Teil der Arbeit wird der Versuch unternommen, das Spielbilderbuch in seinen komplexen Formen des Lesens, Anschauens und Spielens theoretisch zu erschließen. Es gilt, die besonderen bildnerischen, mechanischen, materiellen und medialen Qualitäten sichtbar zu machen und die vielschichtigen Erfahrungen zu beschreiben, die der Gegenstand

ermöglicht. Hier werden zuerst die charakteristischen Merkmale des Spielbilderbuchs und seine Abgrenzung zum Bilderbuch dargestellt. Darüber hinaus werden sowohl die Spielformen im Spielbilderbuch als auch die Grenzen im spielerischen Umgang mit dem Spielbilderbuch aufgezeigt.

Innerhalb des theoretischen Schwerpunktes der Untersuchung soll auch versucht werden, eine Systematik in die z.T. unübersichtlichen Erscheinungsformen des Spielbilderbuchs zu bringen. Da es bislang an solchen Kategoriebildungen fehlt, habe ich Kriterien zur Erschließung und Analyse von Spielbilderbüchern entwickelt, die sich sowohl auf die ästhetischen als auch auf die technischen Dimensionen der Bücher beziehen und deren Wechselbeziehung verdeutlichen können. Anhand ausgewählter Beispiele werden die verschiedenen Kategorien ästhetischer und technischer Formen der Spielbilderbücher, wie z.B. das Pop-up-Bilderbuch *Mummy?* (2006) von Maurice Sendak, das Aufklappbilderbuch *Das Große Gespenster Spielbuch* (2002) von Ali Mitgutsch und das experimentelle Bilderbuch *1 roter Punkt* (2004) von David A. Carter ausführlich analysiert.

Der letzte Schritt innerhalb der Gesamtuntersuchung nimmt die kindlichen Adressaten ins Blickfeld. Gefragt wird nach der besonderen Rolle des Spielbilderbuchs in der kindlichen Lebenswelt, die sich in haptischen, sensomotorischen und spielerischen Erfahrungen zeigt. In einem empirischen Teil wird der Umgang von Kindern mit Spielbilderbüchern exemplarisch erforscht. Dazu dienen Spielbilderbücher der Prager Künstlerin Květa Pacovská als Untersuchungsmaterial, da in ihnen bildnerische und spielerische Qualitäten in besonders durchdachter Weise zusammen kommen.

So versteht sich die vorliegende Forschungsarbeit als Versuch, einen scheinbar so anspruchslosen ästhetischen Gegenstand wie das Spielbilderbuch in seinen komplexen ästhetischen, technischen, spielerischen und haptischen Zusammenhängen wahrzunehmen und ihn in einen wissenschaftlichen Kontext zu stellen. Es reicht nicht aus, das Spielbilderbuch lediglich als Variante des traditionellen Bilderbuchs zu definieren; es stellt vielmehr eine eigene ästhetische Form dar im Wechselspiel von Anschauen, Anfassen, Erproben und Spielen.

## 2 Der Gegenstand der Untersuchung

In der vorliegenden Arbeit steht das „Spielbilderbuch“ im Mittelpunkt. Das Wort ist hier als Sammelbegriff für all jene Erscheinungsformen auf dem Bilderbuchmarkt gewählt, die über das konventionelle Bilderbuch zum Anschauen und Lesen hinausgehen und spielerische Formen des Buchgebrauchs möglich machen. Der Bilderbuchforscher Hans Ries definiert Spielbilderbücher als eine Zwischenform von einem Bilderbuch und einem Spielzeug.<sup>1</sup> Spielbilderbücher sind Bücher, die durch „ihr Äußeres, durch ein ungewöhnliches Format, durch Beilagen, Papierfaltungen, Durchbrüche, Spiegel, Klappen, Pläne, kinetische Objekte, Ziehlaschen etc. zu ungewöhnlichen Büchern“<sup>2</sup> geworden sind. Wie traditionelle Bilderbücher bieten sie dem Kind Sachthemen, Geschichten oder Märchen – allerdings in einem interaktiven Rahmen, indem sie ihm ermöglichen, spielerisch mit dem Buch, seiner Gestaltung und seinem Thema umzugehen. Spielbilderbücher sind vielseitig und haben die unterschiedlichsten Erscheinungsformen. Vor allem faszinieren sie Kinder durch ihre Spiel- und Bewegungsfunktionen. Sie wollen Kindern durch spielerische Angebote Spaß und Freude bereiten. Das ist jedoch nicht das einzige Ziel. In vielen Büchern wird auch großer Wert darauf gelegt, den Kindern durch Spielen Wissen näher zu bringen.

Der Begriff Spielbilderbuch ist vielfältig. Er lässt sich in zwei unterschiedliche Bereiche unterteilen. Zum einen stellt er das Spiel und das Spielen in den Vordergrund, so werden z.B. auch Spielanleitungen, Brettspiele, Puzzlespiele, Quizspiele o.ä. in Form von Bilderbüchern angeboten. Bei meiner Recherche im Katalog des Buchbestands zur Oldenburger Kinder- und Jugendbuchmesse habe ich viele solcher Spiele gefunden, die dort als Teil des Bilderbucharchivs aufgeführt sind. Allerdings verfügen solche Bücher meist über keine Geschichte, sondern über zusätzliche Spielmaterialien.

Zum anderen bezeichnet der Begriff Spielbilderbuch Kinderbücher, die Geschichten oder Bildgeschichten anbieten, zusätzlich aber über

---

<sup>1</sup> Vgl. Ries, 1992, S. 46.

<sup>2</sup> Schürmann, 1994, S. 42.

Gestaltungselemente verfügen, die Bilderbücher üblicherweise nicht haben, wie z.B. Räumlichkeit, Beweglichkeit, oder Besonderheiten wie Fühlen, Riechen und die Erzeugung akustischer Effekte.

Die Variationen des Spielbilderbuchs sind breit gefächert: von einfach gefalteten Büchern bis zu Büchern mit aufwändigen Mechanismen wie etwa Pop-up-Büchern, die mit einem hohen Anteil an Handarbeit und einem langen Herstellungsprozess verbunden sind.<sup>3</sup> Es gibt auch Spielbilderbücher, die keine beweglichen Teile besitzen, sondern z.B. zum Suchen und Entdecken versteckter Motive auffordern. Kinder haben großes Interesse, sich mit solchen Such-Büchern zu beschäftigen und können durch die Gestaltung dazu angeregt werden, relativ ausdauernd nach einem bestimmten Motiv oder einer Figur zu suchen. Auch diese Bücher lassen sich unter dem Oberbegriff „Spielbilderbücher“ zusammenfassen.

Darüber hinaus gibt es Spielbilderbücher mit besonderen Effekten und Spielmöglichkeiten, die u.a. auch therapeutische Funktionen aufweisen. Bücher, die z.B. zur Verbesserung der Motorik oder für blinde<sup>4</sup> bzw. sehbehinderte Kinder gedacht sind, haben oft reliefhafte Oberflächen oder bieten verschiedene Tastmöglichkeiten.<sup>5</sup>

Die vorliegende Untersuchung ordnet Bilderbücher mit Suchcharakter oder therapeutische Spielbilderbücher eher dem Rand des Gegenstandsbereichs zu. Der Schwerpunkt der Analyse soll auf solche Bilderbücher gelegt werden, die durch bewegliche Elemente zum Spielverhalten auffordern. Die Arbeit konzentriert sich auf diejenigen Bilderbücher, die zu motorischen Tätigkeiten wie Ziehen, Drehen oder Umklappen auffordern, dabei aber zugleich meist die narrative Geschichte oder das Thema des Bilderbuches unterstützen und begleiten. Der Schwerpunkt der folgenden Untersuchung liegt somit auf erzählenden Bilderbüchern, die in Rahmen der Geschichte Bewegungs- und Spieleffekte anbieten.

---

<sup>3</sup> Breitmoser, 2000, S.24.

<sup>4</sup> Ein Beispiel dafür ist das Fühlbilderbuch von Allen Jensen/Woodbury Haller: *Was ist das?*, 1978.

<sup>5</sup> Es gibt aber auch umgekehrt viele Bilderbücher, die für sehende Kinder gemacht sind, aber genauso gut für blinde Kinder geeignet sind.

Obwohl Spielbilderbücher nur eine beschränkte Beweglichkeit besitzen, nehmen sie einen bemerkenswerten Platz zwischen den modernen audiovisuellen Medien Film, Fernsehen oder PC, und den traditionellen gedruckten Medien wie dem Buch ein. Jens Thiele greift das Thema auf und zeigt, dass die Geschichte des Kinder- und Bilderbuches eine deutliche Beziehung zu vorfilmischen Bewegungseindrücken oder zum Daumenkino aufweist. „Plötzlicher Bildwechsel, Bildschnitt und sequentielle Erzählweise rücken speziell das Bilderbuch immer wieder in die Nähe der animierten Bildreihe. Zwischen den beiden scheinbar so fernen Medien gab und gibt es eine überraschende Nähe“<sup>6</sup>. Dies gilt umso mehr für die tatsächlich beweglichen Spielbilderbücher.

Darüber hinaus ist das Bilderbuch heute mit unterschiedlichen Medien wie Fernsehen oder Kino verbunden. Das Bilderbuch und die Medien beeinflussen sich wechselseitig. So wird zum Beispiel nach einer bekannten Bilderbuchgeschichte ein Film oder eine Fernsehserie gedreht oder umgekehrt zu einem berühmten Kinofilm ein Bilderbuch veröffentlicht. Auch Spielbilderbücher haben ihren Platz in diesem Marketing von Büchern und Medien.

---

<sup>6</sup> Thiele, 2005, S. 230.

## 2.1 Fragestellungen der Untersuchung

Das übergeordnete Ziel dieser Arbeit ist eine genaue Untersuchung des bislang wenig erforschten Bereichs der Spielbilderbücher. Das schließt eine definitorische Klärung ebenso ein wie eine differenzierte Untersuchung der unterschiedlichen Erscheinungsformen dieser Gattung. Daher wird eine Klassifizierung von Werken, die unter diesem Begriff einzuordnen sind, angestrebt.

Spielbilderbücher sind als Anregungen und Lernimpulse für Kinder gedacht, deshalb spielen die Bedürfnisse der Kinder eine wichtige Rolle bei der Frage, wie ein Spielbilderbuch in seinen Illustrationen, seiner Gestaltung und seiner Form gedacht und umgesetzt wird. Von dieser Sicht ausgehend, werden die folgenden Fragen untersucht:

1. Wie lässt sich der Begriff Spielbilderbuch definieren? In welchen historischen, literarischen und ästhetischen Kontexten ist das Spielbilderbuch zu verorten?
2. In welcher Beziehung steht das Spielbilderbuch zum konventionellen Bilderbuch? Es ist Teil dieser kinderliterarischen Gattung und beansprucht doch eine erweiterte, eigene Definition. Wo liegen die Gemeinsamkeiten, wo die Unterschiede? Was bieten Spielbilderbücher mehr als konventionelle Bilderbücher?
3. Nach welchen Kategorien können Spielbilderbücher gegliedert werden? In welche ästhetischen, technischen und kommunikativen Erscheinungsformen differenziert sich das Spielbilderbuch?
4. Welche Aspekte der ästhetischen Bildung können Spielbilderbücher berühren? Welche Interessen und Fähigkeiten des Kindes können durch ein Spielbilderbuch angesprochen und gefördert werden?<sup>7</sup>
5. Ist das Spielbilderbuch altersspezifisch begrenzt oder offen für alle Altersphasen?
6. Wie betrachten, lesen und „bespielen“ Kinder Spielbilderbücher?

---

<sup>7</sup> Ich habe mich bei dieser Frage auf Born, 2006, S.91 bezogen.

## 2.2 Methoden der Untersuchung

Die besondere Form der Spielbilderbücher ist bisher wenig erforscht. Auch gibt es bislang keine genaue Bezeichnung für dieses Medium. Die Verlage prägen unterschiedliche Namen und auch die Wissenschaftler verwenden differierende Begriffe, wodurch die Deutungen der Buchkategorie in verschiedene Richtungen gehen. Im Rahmen dieser Arbeit und aufbauend auf meiner Recherche wird der Begriff Spielbilderbuch genauer zu klären und zu präzisieren sein. Darüber hinaus werden die verschiedenen Definitionen der Unterkategorien von Spielbilderbüchern wie z.B. Pop-up, Leporello usw. systematisiert, über die im wissenschaftlichen Bereich noch wenig Konsens besteht. Im Gegensatz zu dem bisherigen Durcheinander von meist beschreibenden und vor allem klangvollen, werbewirksamen Namen wie z.B. „Klipp-Klapp-Buch“ wird in dieser Arbeit von den Bewegungs- und Spiel-Mechanismen ausgegangen, die sich in den jeweiligen Büchern verbergen, um zu einer systematischen Kategorisierung zu gelangen. Anhand von ausgewählten Beispielen werden diese beschrieben und anschaulich gemacht.

Die Kinderbuchsammlung der Bibliothek der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg bietet einen umfassenden Überblick über Spielbilderbücher auf dem deutschen Markt. Die Bilderbücher in der Oldenburger Bibliothek sind nach Erscheinungsjahr sortiert, dabei ist in den Schlagwortlisten die Kategorie Spielbilderbuch nicht systematisch erfasst, deshalb war es kompliziert, alle Bücher, die für die Arbeit von Bedeutung sind, aus der großen Zahl von Kinderbüchern herauszusuchen.

Während meiner Sichtung der Spielbilderbücher im Oldenburger Bestand habe ich eine Liste erstellt, in der ich Informationen über die Bücher gesammelt habe, zum Beispiel Erscheinungsjahr, Illustrator, Titel, Verlag, Bewegungs- und Spiel-Mechanismus und eventuelle Besonderheiten. Durch diese Systematik war es möglich, eine klare Klassifizierung der Spielbilderbücher vorzunehmen. Dabei war der Bewegungsmechanismus der Bücher die entscheidende Grundlage, um eine Einteilung nach unterschiedlichen Kategorien festzulegen. Im Rahmen dieser Arbeit wurden viele Bücher

fotografiert, so dass die unterschiedlichen Mechanismen veranschaulicht werden können – was in der bisherigen Forschungsliteratur häufig fehlt.

Die Arbeit strebt keine umfassende Erschließung aller Spielbilderbücher an, die zurzeit auf dem Markt sind, sondern beschränkt sich auf exemplarische Beispiele, die aus künstlerischer, literarischer, spielerischer oder pädagogischer Sicht bemerkenswert sind. Deshalb werden nicht alle Spielbilderbücher der Sammlungen berücksichtigt, sondern nur diejenigen, die für den Schwerpunkt der Dissertation von Bedeutung sind.

Es liegen bisher keine brauchbaren Ansätze einer allgemeinen Kriterien-Erschließung zum Spielbilderbuch vor, während in Bezug auf das Bilderbuch mehrere Analyse-Schemata entwickelt wurden. Ausgehend von diesen systematischen Forschungen und von der These, dass das Spielbilderbuch im Grunde ein Bilderbuch ist, das aber mit zusätzlichen Bewegungsmechanismen und besonderen Spielfunktionen ausgestattet ist, wurden Analysemodelle des konventionellen Bilderbuchs teilweise auf die des Spielbilderbuchs übertragen und danach bezüglich der Besonderheiten des Spielbilderbuchs ergänzt.

Für die ausgewählten Spielbilderbücher, die in der Arbeit beschrieben und analysiert werden, wurde eine Kriterien-Analyse entwickelt. Diese basiert vor allem auf der von Jens Thiele und Jörg Steitz-Kallenbach herausgegebenen Arbeit: *Handbuch Kinderliteratur* (2003).<sup>8</sup> Auch war der Ansatz von Thérèse Behrouz: *Der Einsatz von Bilderbüchern im Deutschunterricht* (2004) sehr hilfreich.<sup>9</sup>

Es wird auf verschiedene Dimensionen des Spielbilderbuchs eingegangen, die vor allem auf literarischen, graphischen, mechanischen und spielerischen Aspekten basieren. Zunächst werden dabei bibliographische Angaben zum Spielbilderbuch erfasst. Im Folgenden werden Inhalt und Gestaltung des Buchs aufgezeigt. Besondere Berücksichtigung findet dabei das Verhältnis von Bild und Text. Danach konzentriert sich die Analyse auf Spielformen und Bewegungsmechanismen des Spielbilderbuchs. Abschließend wird das Verhältnis von Inhalt und Bewegungsform analysiert.

---

<sup>8</sup> Vgl. Thiele/Steitz-Kallenbach, 2003.

<sup>9</sup> Vgl. Behrouz, 2004.

Besondere Berücksichtigung finden die Bücher der Künstlerin Květa Pacovská, die ich auch einer empirischen Beobachtung von Kindern zugrunde gelegt habe. Ich hatte bereits im September 2007 ein Interview mit der Künstlerin im Rahmen ihrer Ausstellung „Maximum Kontrast“ in Frankfurt am Main, im Museum für Angewandte Kunst. Ein weiteres Interview folgte im September 2008 im Rahmen des Workshops „Raum der Farbe“ in Troisdorf. Die herausragende Rolle der Bücher von Pacovská für diese Forschungsarbeit liegt in der engen Verbindung von künstlerischen, narrativen und sinnlich erfahrbaren Elementen, die ein spielerisches Verhalten des ‚Buchlesers‘ provozieren.

In dem praxisbezogenen Teil der Arbeit wird untersucht, wie Kinder mit Spielbilderbüchern umgehen und wie sie sie betrachten. Für die Studie wurden deutsche Kinder im Alter von 5 bis 6 Jahren, die einen Kindergarten besuchen, beobachtet. Angestrebt ist keine repräsentative, quantitative Studie, sondern eine vertiefte, qualitative Untersuchung. Deshalb wurden nur wenige Kinder beobachtet und befragt.

Die Studie wurde in einer Kindertagesstätte in Oldenburg durchgeführt, in der Kinder, die an der Untersuchung teilnehmen wollten, beim Umgang mit einem Spielbilderbuch beobachtet wurden.

Für die Beobachtung wurde den Kindern das Spielbilderbuch von Květa Pacovská *Grün, rot, alle*<sup>10</sup> (1992) vorgelegt. Mit Hilfe von Videokamera und Diktiergerät wurde der Umgang der Kinder mit dem Buch aufgenommen, um diesen nach noch genauer zu erarbeitenden Kriterien und Merkmalen zu beschreiben und auszuwerten. Hilfreich waren hierfür verschiedene Aufsätze aus dem von Friederike Heinzl herausgegebenen Band *Methode der Kindheitsforschung, ein Überblick über Forschungszugänge zur kindlichen Perspektive* (2000).<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Siehe Kapitel 9.2.

<sup>11</sup> Vgl. Heinzl, 2000.

## 3 Stand der Forschung

### 3.1 Problemstellungen der Forschung

Über Spielbilderbücher als eine spezielle Form von Bilderbüchern gibt es bisher nur eine geringe Anzahl von Untersuchungen. Nur wenige Wissenschaftler haben sich mit diesem Thema umfassend auseinandergesetzt. Meist finden sich nur kurze Aufsätze in Fachzeitschriften, Sammelbänden oder Ausstellungskatalogen, in denen Spielbilderbücher thematisiert werden. Für meine Recherche waren diese verschiedenen Texte einerseits hilfreich, um die Sonderform Spielbilderbuch und das weite Feld ihrer Möglichkeiten kennen zu lernen, andererseits hat es zu Verwirrungen geführt, da jeder Forscher bzw. jeder Verlag für die gleiche Funktion der Bücher eigene Begriffe geprägt hat. Weder ein Oberbegriff, etwa „Spielbilderbücher“ oder „Verwandlungsbilderbücher“, noch die Bezeichnungen für verschiedene Unterkategorien sind klar definiert. Das Spielbilderbuch ist eng mit der Gattung Bilderbuch und auch dem Bereich Spielen verknüpft. Es ist einerseits für die Fachbereiche Bildende Kunst und Literaturwissenschaft von Interesse, andererseits auch für Pädagogik und Entwicklungspsychologie. Spielbilderbücher sind fächerübergreifend von Bedeutung, wie die vorliegende Untersuchung zeigen wird. Der folgende Überblick über den Stand der Forschung zum Spielbilderbuch ist aus der Perspektive verschiedener Fachdisziplinen entsprechend gegliedert: Kunstwissenschaft, Literaturwissenschaft sowie Pädagogik, Psychologie und darüber hinaus die Spieltheorie sind Bereiche, die eine enge Verknüpfung mit dem Thema Spielbilderbuch haben.

## 3.2 Literaturüberblick

### 3.2.1 Kunstwissenschaft

Für die Kinder- und Jugendliteratur, besonders für den Bereich des Bilderbuchs, ist das von Hans Ries verfasste Buch *Illustration und Illustratoren des Kinder- und Jugendbuchs im deutschsprachigen Raum 1871 – 1914* (1992) eine wichtige Quelle. Es befasst sich mit einer der einflussreichsten Epochen der Geschichte der Kinderbuchillustration und vermittelt darüber hinaus wichtige Informationen und zentrale Begriffe aus Ästhetik und Theorie des Bilderbuches. Im ersten Kapitel des Buches beschäftigt sich Ries mit Sonderformen von Bilderbüchern und geht dabei auf die Funktion von Bildern im Spielbereich ein. Er behandelt das Thema Spielbilderbuch historisch und erörtert die unterschiedlichen Techniken dieser besonderen Art Buch: vom Malbuch über das Spielbuch bis zum Papiertheater. Er definiert „Spielbilderbuch“ und „Spielbuch“ als Oberbegriffe und benennt verschiedene Unterkategorien – dabei ist aber kritisch anzumerken, dass den komplexen Beschreibungen keine Bilder beigefügt sind, um die Bewegungs- und Spiel-Mechanismen der Bücher angemessen verdeutlichen zu können.

Besser in dieser Hinsicht ist der Überblick *Movable Books* (1979) von Peter Haining, in dem mit zahlreichen Bild-Beispielen die Kategorien der Spielbilderbücher vorgestellt werden. Allerdings definiert Haining die Begriffe in englischer Sprache und mit Bezug auf englischsprachige Spielbilderbücher. Darüber hinaus ist das Werk 1979 erschienen, so dass aktuelle Entwicklungen keine Berücksichtigung finden.

In einer aktuelleren Untersuchung von Ann R. Montanaro wird der spezielle Bereich *Pop-up and Movable Books* (1993) behandelt. Sie beschränkt sich vor allem auf englischsprachige Pop-up-Bücher. Montanaro geht von einer Definition der Pop-up-Bücher aus und beschreibt dann die verschiedenen beweglichen Mechanismen. In einer geschichtlichen Übersicht über Pop-up-Bücher nennt Montanaro wichtige historische englische Verlage und Künstler wie zum Beispiel Robert Sayer, Dean & Son, Darton und Ernest Nister. Trotz ihres Fokus auf den englischsprachigen Raum bezeichnet sie die beweglichen

Bücher des Deutschen Lothar Meggendorfer als die besten Originale im 19. Jahrhundert.

Hildegard Krahé hat im Gegensatz zu Montanaro und Haining die Entwicklung der Spielbilderbücher auch im deutschsprachigen Raum ausführlicher dargelegt. Im Zusammenhang mit einer Sonderausstellung über Spielbilderbücher im Salzburger Museum beschreibt sie diese in ihrem Aufsatz „Erscheinungsformen der Spielbilderbücher durch die Jahrhunderte“ (2002). Sie zeigt anhand einiger Beispiele die Entwicklung der Spielbilderbücher in Europa und Amerika von den Anfängen bis zur Gegenwart, von Grußkarten im biedermeierlichen Wien und „movable books“ im victorianischen London über Meggendorfer und Walt Disney zu „Pop-up-Country“<sup>12</sup> USA. In dem von Peter Laub (2002) herausgegebenen Katalog der Salzburger Ausstellung werden über 300 bewegliche Bilderbücher vorgestellt, ein Glossar klärt wichtige Begriffe wie z.B. Jalousienbild und Guckkastenbild.

Dietrich Grünewald widmet sein Buch *Vom Umgang mit dem Papiertheater* (1993) speziell dem Papiertheater, das von vielen Wissenschaftlern im Zusammenhang mit der Kategorie Spielbilderbücher thematisiert wird. Dabei gibt er einen chronologischen Überblick über die Geschichte und die Entwicklung dieser kleinen Bühne, von der Papierherstellung über Weihnachtsskrippen und Ausschneidebögen bis zur Guckkastenbühne. Grünewald ist der Meinung, dass Papiertheater einen Zugang zum Bilderbuch und somit zur Literatur bietet. Im letzten Kapitel des Buches geht er auf Spielbilderbücher ein, wobei er den Leser über Meggendorfers Spielbücher bzw. über Pop-up-Bücher informiert. In einem Anhang finden sich Definitionen und Begriffsklärungen, die auch den Bereich der Spielbilderbücher betreffen.

Während die gerade genannten Autoren einen Überblick über die Geschichte der Spielbilderbücher und die verschiedenen Gattungen der beweglichen Bücher geben, finden sich sonst vorwiegend Untersuchungen zu einzelnen Sonderformen oder bedeutenden Künstlern.

Auffällig ist, dass man zahlreiche Aufsätze über Pop-up-Bücher von verschiedenen Autoren findet, andere Arten der Spielbilderbücher aber leider

---

<sup>12</sup> Krahé, 2002, S. 29.

weniger berücksichtigt werden. Zum Beispiel hat der Hamburger Bilderbuchkritiker Horst Künnemann verschiedene Aspekte von Pop-ups behandelt.<sup>13</sup> Die Entstehungsgeschichte der beweglichen Bilderbücher als Wegbereiter der heute beliebten Pop-ups zeigt Nina Starost in ihrer Studie *Pop-up-Bücher* (2005). Sie bezieht sich dabei explizit auf diese Sonderform und erfasst bibliographisch eine große Zahl von Pop-up-Büchern, die zwischen 1970 und 2004 erschienen sind.

Als zentrales Werk über den deutschen Spielbilderbuch-Pionier Lothar Meggendorfer ist Hildegard Krahe's *Lothar Meggendorfers Spielwelten* (1983) hervorzuheben. Es stellt das Leben und die Werke des populären Erfinders der Spielbilderbücher detailliert dar.

Mit der Vielfalt der modernen Spielbilderbücher hat sich bisher niemand ausführlich auseinander gesetzt. Aspekte wie Pop-up-Bücher im Merchandising der modernen Medienwelt oder aber Spielbilderbücher von Künstlern verdienen Beachtung.

In den Mittelpunkt des empirischen Teils der Arbeit werde ich die zeitgenössische Spielbilderbuch-Künstlerin Květa Pacovská stellen. Barbara Scharioth hat mit *The Art of Květa Pacovská* (1993) einen ersten Werkkatalog über die Künstlerin herausgegeben. Auch Jens Thiele, einer der zentralen Forscher im Bereich Bilderbuch, hat bereits anlässlich einer Ausstellung im Stadtmuseum in Oldenburg (1990) über die Papier-Künstlerin geschrieben. In seinem grundlegenden Werk *Das Bilderbuch, Ästhetik – Theorie – Analyse – Didaktik – Rezeption* (2000) geht er mehrfach auf Pacovskás Bücher ein. Darüber hinaus hat er in jüngerer Zeit den Beitrag „Květa Pacovská“ im *Lexikon der Illustration im deutschsprachigen Raum seit 1945* (2010) sowie den Aufsatz „BildBuch[staben] SkulpturenSpiele. Die transformative Kunst Květa Pacovskás“ im Ausstellungskatalog „Pacovská- Buchstabe“ veröffentlicht. Mit seiner Arbeit, u.a. auch als Leiter der Forschungsstelle Kinder- und Jugendliteratur der Universität Oldenburg, stößt er *Neue Impulse der Bilderbuchforschung* an – so der Titel des neusten Forschungsbandes 2007.

---

<sup>13</sup> Z.B. Künnemann, 1991, 1993, 1994.

Dabei berücksichtigt er die Gattung Bilderbuch aus verschiedenen Blickwinkeln, sowohl theoretisch als auch stilgeschichtlich und analytisch. Darüber hinaus geht er auch auf pädagogische und praktische Zielsetzungen des Mediums ein, zum Beispiel in dem gemeinsam mit dem Literaturdidaktiker Jörg Steitz-Kallenbach herausgegebenen *Handbuch Kinderliteratur* (2003).

### 3.2.2 Literaturwissenschaft

Aus der Sicht der Literaturwissenschaft beschäftigen sich die Jugendbuchforscher Klaus Doderer und Helmut Müller und weitere Bilderbuchspezialisten in *Das Bilderbuch, Geschichte und Entwicklung des Bilderbuches in Deutschland von den Anfängen bis zur Gegenwart* (1973) mit dem Thema Bilderbuch. Sie bieten dem Leser eine breite historische Übersicht über die Entwicklung des Bilderbuches in Deutschland, wobei auch Spielbilderbücher besprochen werden. Klaus Doderer untersucht zudem den Spielzeugcharakter von Bilderbüchern in dem Aufsatz „Halb Buch, halb Spielzeug“ (1997).

Das *Lexikon der Kinder- und Jugendliteratur*<sup>14</sup> bearbeitet umfassend das Gebiet der Kinder- und Jugendliteratur. In den drei Bänden des Lexikons sind in alphabetischer Reihenfolge Artikel über Sachbegriffe und Personen zur Kinder- und Jugendliteratur zu finden, in denen Lebensdaten und Werke bekannter Autoren, Illustratoren und Theoretiker beschrieben werden. Der Begriff Spielbilderbuch findet allerdings keine direkte Berücksichtigung; der Begriff „Verwandlungsbilderbücher“ taucht nur im Register auf. Unter „Beschäftigungsbuch“ werden Bücher vorgestellt, die zum Spielen anleiten, aber nicht Spielbilderbücher im eigentlichen Sinn sind. Kurze Hinweise auf Aspekte des Themas Spielbilderbuch erscheinen in Artikeln zu einzelnen Autoren oder Illustratoren. Darüber hinaus gibt es Beiträge zu einigen besonderen Buchformen wie etwa Leporello oder Papiertheater. Ausführlicher ist ein Artikel über Lothar Meggendorfer, der als wichtiger Künstler in der Geschichte des Spielbilderbuchs gilt.

---

<sup>14</sup> Vgl. Doderer, 1975-1982.

### 3.2.3 Pädagogik/Psychologie und Spieltheorien

Im Hinblick auf die Leseentwicklung der Kinder ist nach wie vor das Buch *Kinder brauchen Bücher* (1982) des Psychologen Bruno Bettelheim ein grundlegendes Werk. Spezieller auf die Bedeutung von Bilderbüchern für das Lesenlernen gehen Otto Ewert und weitere Autoren des Sammelbandes *Aspekte der gemalten Welt* (1968) von A. C. Baumgärtner ein. In aktuellen Aufsätzen verschiedener pädagogischer Zeitschriften und Sammelbände werden auch Praxisbeispiele für den Umgang mit Spielbilderbüchern geschildert, beispielsweise in Michael Sahr und Monika Borns *Kinderbücher im Unterricht der Grundschule* (2006).

Das Praxishandbuch *Kind und Bilderbuch* (1979) von Helga Müller und Pamela Oberhuemer gibt praktische Anregungen und enthält methodische Überlegungen für den Umgang der Kinder mit Bilderbüchern. Darüber hinaus vermittelt es dem Leser sowohl Informationen über Bedeutung, Formen und Stellenwert des Bilderbuches, als auch anhand einiger Beispiele Impulse und Vorschläge für Eltern.

In Bezug auf den Aspekt des Spielens berücksichtige ich in meiner Arbeit vor allem Werke, die die Bedeutung des Spiels aus einer psychologischen und philosophischen Sicht behandeln. Dabei ist das Buch *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (1956) von Johan Huizinga ein grundlegendes Werk. Der holländische Historiker und Kulturphilosoph hat in seinem Buch eine Beziehung zwischen Spiel und Kultur herausgearbeitet, in der er eine Theorie der Kultur vertritt und dabei signalisiert, dass Spiel älter ist als Kultur und eine kulturschaffende Funktion hat.<sup>15</sup>

Wolfgang Hering widmet sein Buch *Spieltheorie und pädagogische Praxis: Zur Bedeutung des Kindlichen Spiels* (1979) vornehmlich der Theorie der Spielforschung. Nach einem ausführlichen Überblick über die historischen Spieltheorien geht Hering auf den Begriff „Spiel“ ein und stellt das Spielen Arbeit, Ernst und Wirklichkeit gegenüber.<sup>16</sup> Das kindliche Spielverhalten, die Wirkungen von Spielen und die pädagogische Nutzbarmachung des Spiels sind weitere zentrale Aspekte seiner Untersuchung.

---

<sup>15</sup> Vgl. Huizinga, 1956, S. 11; 51.

<sup>16</sup> Vgl. Hering, 1979.

Anders als der Philosoph Huizinga beschäftigt sich der Pädagoge Jürgen Fritz auf der konkreten Ebene der Gegenstände mit dem Schwerpunkt *Spielzeugwelten* (1989). Er setzt sich mit dem Thema Spielmittel auseinander und geht dabei mit einer ausführlichen Einführung auf die Spielwelt der Kinder ein, indem er die Funktionen des Spielzeugs als Vermittlungsmedium sichtbar macht.<sup>17</sup> In diesem Zusammenhang nennt Fritz mehrere Begriffe wie etwa Spielmittel, Spielzeug und Spielware, die einen Zugang zum Thema Spielen haben, es aber aus unterschiedlichen Blickwinkeln zeigen.

Darüber hinaus sind die Aufsätze „Spielen unter entwicklungspsychologischem und pädagogischem Aspekt“ von Hildegard Hetzer und „Erlebtes Spielen – erspieltes Leben“ von Lothar Krappman in dem Band *Spiel und Spielmittel im Blickpunkt verschiedener Wissenschaften und Fächer* (1986) erwähnenswert. Sie gehen auf die Rolle des Spiels in der Entwicklung der Kinder ein, wobei sie das Thema aus einer didaktischen und pädagogischen Blickrichtung behandeln. Hetzer und Krappman (1986) sind der Ansicht, dass Spielen eine entscheidende Bedeutung für die Entwicklung der Kinder hat<sup>18</sup> und als Bildungs- und Erziehungsmittel angesehen werden kann.

---

<sup>17</sup> Vgl. Fritz, 1992, S. 13.

<sup>18</sup> Vgl. Krappman, 1986, S. 23.

## 4 Geschichte und Entwicklung des Spielbilderbuchs

Die Vorläufer der Spielbilderbücher werden in verschiedenen historischen Zusammenhängen gesehen:

Ann R. Montanaro datiert den Anfang der beweglichen Bücher ins 13. Jahrhundert. Die Mechanik dieser Bücher diente dazu, bestimmte wissenschaftliche Erkenntnisse, etwa in Astronomie und Anatomie, deutlich zu machen.<sup>19</sup>

Werner Nekes sieht die Ursprünge der Spielbilderbücher jedoch im 16. Jahrhundert. So waren bewegliche Elemente einerseits in Lehrbüchern über die geometrischen Körper von Euklid, andererseits in den astronomischen und anatomischen Lehrbüchern zu finden. Erst Mitte des 19. Jahrhunderts fanden diese Mechaniken Eingang in die beweglichen Spielbilderbücher für Kinder.<sup>20</sup>

Mit dem im 17. Jh. in London erschienenen Buch *The Beginning and Progress of Man*, welches das älteste bekannte Buch mit veränderbaren Illustrationen ist, setzt Hildegard Krahé hingegen den Beginn der Verwandlungsbücher an. Das Buch verfügt über aufklappbare Halbseiten und wurde wegen dieser Art der Handhabung als „Turn-up-book“ bezeichnet.<sup>21</sup>

Durch die umklappbaren Halbseiten konnten immer neue Bilder entstehen. Das Buch wurde von englischen Auswanderern nach Amerika gebracht und war nicht für Kinder gedacht, sondern für Erwachsene. Zu Beginn des 19. Jahrhunderts erschien eine deutsche Fassung für die Kinder der Pennsylvaniadeutschen.<sup>22</sup>

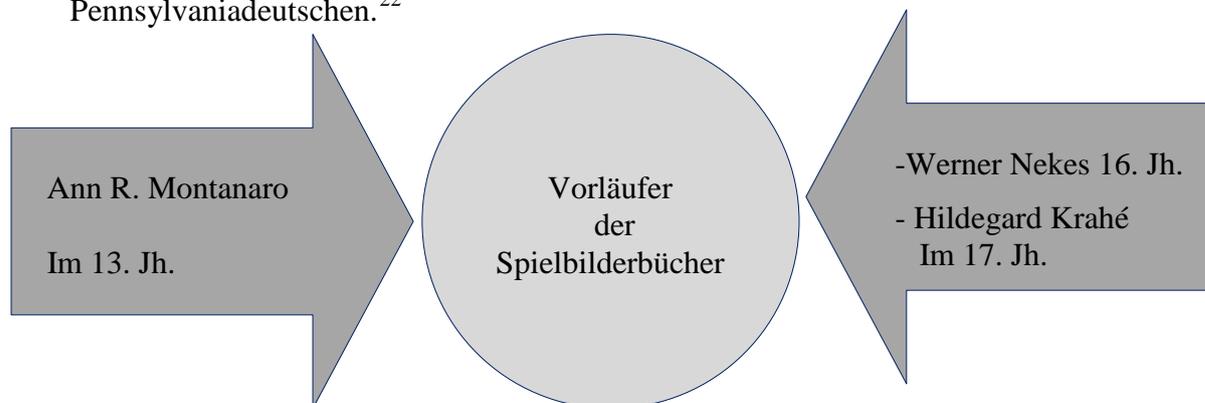


Abb. 1 Bewegliche Bilderbücher für wissenschaftliche Zwecke

---

<sup>19</sup> Vgl. Montanaro, 1993, S. XIII.

<sup>20</sup> Vgl. Nekes, 2002, S. 445.

<sup>21</sup> Vgl. Krahé, 1983, S. 101; Krahé, 1980, S. 198.

<sup>22</sup> Vgl. Pohlmann, 2000.

Bis ins 13. Jh. waren Bücher im europäischen Raum hochgeschätzte Handschriften, geschrieben auf Pergament und oft prächtig illustriert. So waren Bücher für wenige Menschen – für die Reichen und die Mächtigen im Land.<sup>23</sup>

Mit dem Beginn der Papierherstellung im europäischen Raum im späten 14. Jahrhundert war es möglich, Papier in großen Mengen kostengünstig auch in Deutschland zu verwenden.<sup>24</sup>

Die Erfindung des Buchdrucks durch Johannes Gutenberg (1400-1468) war ein weiterer Schritt auf dem Weg zur Verbreitung des Buches.<sup>25</sup>

Wie bereits erwähnt, waren Bücher mit beweglichen Teilen schon im 16. und 17. Jahrhundert in der Wissenschaft bekannt. Mit aufklappbaren Abbildungen oder drehbaren Scheiben, die übereinander gesetzt wurden, war es möglich, unterschiedliche, kombinierbare Bilder zu erzeugen. Solche Bücher waren in der Astronomie und Mathematik zu finden. Auch in der Anatomie wurde dieses Verfahren dazu benutzt, um z.B. den menschlichen Körperbau in verschiedenen Schichten zu veranschaulichen.<sup>26</sup> Nach Werner Nekes wurden in der Astronomie Drehscheiben verwendet, während für medizinische Zwecke Schichtenbilder benutzt wurden.<sup>27</sup>

Seit dem 16. Jh. ist es in Italien und in Süddeutschland üblich zu Weihnachten eine aus Holz hergestellte Krippe vollplastisch aufzustellen. Aus Zeit- und Kostengründen wurden solche Krippen später im 17. Jh. aus Papier gemacht.<sup>28</sup>

Zum Ausgang des 18. Jahrhunderts amüsierten Ausschneidebögen, die in Form von kleinen Büchern verkauft wurden, sowohl Kinder als auch Erwachsene dadurch, dass sie Papierfiguren und Kleidungsstücke zum Ausmalen und Ausschneiden enthielten. Daraus konnte man eigene Bilderbücher zusammenkleben, bewegliche Hampelmänner basteln und kleine Szenarien aufstellen.<sup>29</sup>

Aus Wien sind seit dem Ende des 18. Jahrhunderts Glückwunschkarten mit veränderbaren Bildern bekannt, die durch das Umblättern der quergeteilten Seiten ständig neue Bilder erzeugten. Später gab es auch in England und in

---

<sup>23</sup> Vgl. Grünewald, 1993, S.15.

<sup>24</sup> Ebd.; Die Erfindung Gutenbergs, 2000:

<sup>25</sup> Minke, 1958, S. 3; Die Erfindung Gutenbergs, 2000:

<sup>26</sup> Vgl. Pohlmann, 2000.

<sup>27</sup> Vgl. Nekes, 2002, S. 445.

<sup>28</sup> Vgl. Grünewald, 1993, S. 16f.

<sup>29</sup> Ebd., S. 17f.

Deutschland ähnliche Exemplare.<sup>30</sup> Diese Glückwunschkarten und die damit verbundenen aufwändigen Gestaltungen sowie die überraschenden Effekte boten immer wieder Anregungen für Kinder- und Jugendbuchautoren. So waren bis zum Anfang des 19. Jahrhunderts Wien und London die wichtigsten Orte für die Herstellung von Papierspielzeug und Spielbilderbüchern.<sup>31</sup>

Im frühen 19. Jahrhundert war man der Auffassung, dass Bücher zur Unterhaltung dienen sollten, sowohl für Erwachsene als auch für Heranwachsende.<sup>32</sup> Mit zunehmender gesellschaftlicher Entwicklung von Kindheit wurden dann im 18. und 19. Jahrhundert erstaunlich viele Varianten von bespielbaren Büchern speziell für Kinder angeboten. Sie sollten unterhalten, aber auch beim Erlernen des ABC und beim Erklären von Sachzusammenhängen behilflich sein. In diesen Kinderbüchern gab es nicht nur Aufgaben zu entschlüsseln, sondern auch zum Vergnügen der Kinder etwas zu bewegen, zu verändern und auf- und abzubauen.<sup>33</sup> Klaus Doderer betont: „Das frühe Buch des Kindes sollte auch ein Spielzeug sein.“<sup>34</sup> Nach Doderer hatte die Kinderliteratur in dieser Zeit die Aufgabe zu erfüllen, eine neue „pädagogische Formel“ zwischen Spielen und Lernen zu erzeugen, indem sie „die Lust am Lesen mit dem Zugewinn an Wissen und Erkenntnis“ in Verbindung gebracht hat.<sup>35</sup>

Diese Art von Büchern, in denen das Spielen und die Unterhaltung der Betrachter im Vordergrund standen, entwickelte sich im 19. Jahrhundert weiter. Mit den Guckkästen erschien eine neue Spielzeug-Kategorie, die große Verbreitung fand.<sup>36</sup> Dabei war es möglich, durch ein kleines Loch in einen Raum zu blicken, in den Landschaften und Geschichten eingebaut waren.<sup>37</sup> Mit ihrem gestaffelten Tiefenraum ähnelten sie einer Theaterbühne, allerdings war die Szene statisch. Dieses Prinzip wurde in Kleinformat auf Bücher übertragen. Später gab es das Papiertheater speziell für Kinder, so wurden z.B. Weihnachtsmärchen angeboten.<sup>38</sup> Aber der Wunsch, die Figuren in Bewegung

---

<sup>30</sup> Vgl. Grünewald, 1993, S. 94; Grünewald, 1992, S. 185.

<sup>31</sup> Vgl. Pohlmann, 2000.

<sup>32</sup> Vgl. Laub, 2002, S. 11.

<sup>33</sup> Vgl. Doderer, 1997, S. 16.

<sup>34</sup> Ebd.

<sup>35</sup> Ebd., S. 15.

<sup>36</sup> Vgl. Grünewald, 1993, S. 18.

<sup>37</sup> Vgl. Klötzer, 2006.

<sup>38</sup> Vgl. Starost, 2005, S.19; Hainning, 1979, S.22.

zu bringen, war immer da.<sup>39</sup> So entwickelte sich das Papiertheater aus der Idee der Guckkästen, indem deren statische Figuren und Kulissen beweglich gemacht und austauschbar wurden.<sup>40</sup> Das Papiertheater hat durch den J.F. Schreiber-Verlag seinen Höhepunkt erreicht, insbesondere was die Technik angeht.<sup>41</sup> Die Erfolgsgeschichte des Schreiber'schen Papiertheaters basiert aber nicht nur auf der hervorragenden technischen Qualität des lithographischen Produkts, sondern auch auf dem guten Papier, der Gestaltung und der besonderen Druckqualität.<sup>42</sup> Obwohl das Papiertheater in der Gesellschaft eher als Spielzeug gesehen wurde, wurde von ihm erwartet, auch einen pädagogischen Wert und einen erzieherischen Charakter zu besitzen. So sollte es auch eine Rolle in der Ausbildung und in der Erziehung spielen.<sup>43</sup> Seit der Mitte des 19. Jahrhunderts tauchten in Bilderbüchern Szenen auf, die Bewegungsabläufe und plötzliche Bildwechsel zeigten. Sie trugen die Idee des späteren Daumenkinos bereits in sich.<sup>44</sup> Ein Beispiel dafür ist die Bildgeschichte *Max und Moritz* (1864) von Wilhelm Busch.<sup>45</sup> Am Ende desselben Jahrhunderts gab es „Kinderbücher, die das elementare Prinzip des Blätterkinos aufgriffen, nämlich eine Bildinformation durch Abblättern oder Umklappen zu verändern. In zahlreichen Faltbögen, in Klapp- und Ziehkarten sowie in Verwandlungsbüchern konnte der Betrachter die Bilder durch Abdecken, Aufdecken und Ziehen in überraschender und unterhaltender Weise verändern“<sup>46</sup>. So gab es zu dieser Zeit verschiedene mechanische Gestaltungsformen von Spielbilderbüchern wie etwa Guckkasten-, Jalousie-, Verwandlungs-, Aufstell-, Steckbilder- sowie Pop-up-Bücher.<sup>47</sup> Nach Doderer gibt es einen Zusammenhang zwischen der Blütezeit der beweglichen Bilderbücher und der Erfindung des Films: „Die Jahre der Erfindung des Films, die Zeit, in der die Bilder das Laufen lernten, sind auch die Jahre der Blütezeit

---

<sup>39</sup>Vgl. Schlageter, 1985. S.25.

<sup>40</sup>Vgl. Laub, 2002, S. 9.

<sup>41</sup> Vgl. Schlageter, 1985. S.14.

<sup>42</sup> Vgl. Pflüger, 1986. S. 192ff.

<sup>43</sup> Vgl. Schlageter, 1985. S.25; Die Gazette, 1998.

<sup>44</sup> Vgl. Thiele, 2005, S.232.

<sup>45</sup> Ebd.

<sup>46</sup> Ebd.

<sup>47</sup> Vgl. Pohlmann, 2000.

der beweglichen Bilderbücher. Da besteht doch offensichtlich ein Zusammenhang“<sup>48</sup>.

Die erste deutsche Ausgabe eines beweglichen Bilderbuches war das Bilderbuch von Eduard Ille: *Lampart's lebendiges Bilderbuch mit beweglichen Figuren zur Belustigung für Kinder*, das 1862 erschien. Es war möglich, die Figuren in den Bildern zu bewegen und sie auf einer Bühne zu präsentieren. So konnte in Buchform das Puppenspiel nachgespielt werden.<sup>49</sup>

Im Jahre 1862 erschien im Thiele Verlag das Steckbilderbuch: *Die immerwährende Versetzung: Ein lebendiges Bilderbuch für Groß und Klein* von August Köhler.<sup>50</sup> Die Figuren und Motive können nach den Intentionen des Autors oder nach eigener Phantasie zugeordnet werden, was dem Betrachter zum freien Umgang mit dem Buch, seinen Figuren und seinen Gestaltungsmöglichkeiten anregt.<sup>51</sup>

Eine Reihe der bekanntesten vergnüglichen Bilderbücher aus dem 19. Jahrhundert, die mit beweglichen Elementen ausgestattet waren, sind mit dem Namen Lothar Meggendorfer (1847-1925) verbunden.<sup>52</sup> Er war für die Entwicklung der Spielbilderbücher ein wichtiger Künstler und hat diese Gattung zu einem frühen Höhepunkt gebracht.<sup>53</sup> Durch ihn wurde die Funktion dieser Art von Büchern perfektioniert.<sup>54</sup> Bekannt wurde Meggendorfer als Mitarbeiter der humoristischen Zeitschriften „Fliegende Blätter“ und „Münchner Bilderbogen“, zwei weit verbreiteten satirischen Wochenschriften, für die er ab 1866 Karikaturen und Bildergeschichten zeichnete.<sup>55</sup> Er war wegen seiner einfachen Bilder und unkomplizierten Zeichnungen als Kinderbuchillustrator anerkannt. Seine Popularität hat er vor allem durch seine einzigartigen „Beweglichen Bücher“ oder „Ziehbücher“ erlangt.<sup>56</sup> Als Weihnachtsgeschenk für seine Kinder entstand sein erstes Ziehbilderbuch *Aus meinem Leben* (1878), das später unter dem Titel *Lebende Bilder* (1878) im

---

<sup>48</sup> Doderer, 1997, S. 24.

<sup>49</sup> Vgl. Pohlmann, 2000.

<sup>50</sup> Ebd.

<sup>51</sup> Ebd.

<sup>52</sup> Vgl. Doderer, 1997, S.20.

<sup>53</sup> Vgl. Grünwald, 1993, S. 95.

<sup>54</sup> Vgl. Pohlmann, 2000.

<sup>55</sup> Vgl. Sendak, 1999, S.53; Esslinger-Verlag, 2007.

<sup>56</sup> Vgl. Die Gazette, 1998.

Münchener Verlag Braun & Schneider veröffentlicht wurde und großen Erfolg hatte.<sup>57</sup> Ebenso erfolgreich waren auch *Internationaler Circus* (1887), das sich mit dem Aufschlagen der Buchseiten als dreidimensionale Szene präsentiert, und *Nur für brave Kinder* (1896), ein Verwandlungsbilderbuch mit zehn lustigen farbigen Szenen, das auf der Jalousiemethode beruht.<sup>58</sup> Des Weiteren entwickelte er Ziehbilderbücher, deren Technik mittels Metallnieten und Kupferdrahtspiralen die Figuren aus Papier zum Leben zu erweckt.<sup>59</sup>

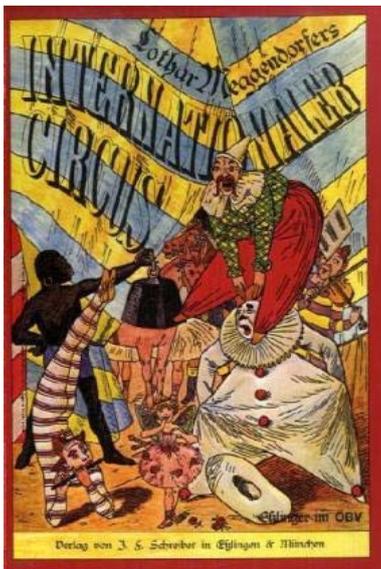


Abb. 2 Lothar Meggendorfer, *Internationaler Circus* (1887)



Abb. 3 Lothar Meggendorfer, *Nur für Brave Kinder* (1896)

Meggendorfers Anliegen war es, nicht nur Bewegung in starre Bilder zu bringen,<sup>60</sup> sondern auch den Betrachter und Leser als Spielpartner zu gewinnen. Durch den starken Aufforderungscharakter, den seine beweglichen Bilderbücher durch Zieh-, Schieb- oder Drehmechanismen ausübten, gelang es ihm, Kinder und Erwachsene gleichermaßen anzusprechen.<sup>61</sup> Krahé bezeichnete ihn als „homo ludens par excellence“, der das Spielen in gezielter Weise zum Lebensprinzip erhoben hat.<sup>62</sup> Sendak ist der Meinung, dass Meggendorfer nicht nur das visuelle Vergnügen der Kinder auf eine

<sup>57</sup> Vgl. Grünewald, 1993, S. 95; Grünewald, 1992, S. 185.

<sup>58</sup> Vgl. Grünewald, 1993, S. 96; Esslinger-Verlag, 2007.

<sup>59</sup> Vgl. Esslinger-Verlag, 2007.

<sup>60</sup> Vgl. Ungenannter Verfasser, 1984, S. 16.

<sup>61</sup> Vgl. Krahé, 1983, S. 14.

<sup>62</sup> Ebd., S. 11.

unnachahmliche Weise erweitert hat, er hat auch den Kindern „einen lebhaften Intellekt und einen kultivierten visuellen Geschmack zu[gestanden].<sup>63</sup>

Meggendorfer hat die verschiedenen Formen der Spielbilderbücher zwar nicht erfunden, aber bereichert und perfektioniert.<sup>64</sup> Carola Pohlmann meint: „Die hervorstechendste Eigenschaft der Bücher Lothar Meggendorfers ist nicht die technische Raffinesse. Befriedigender ist sein Humor, der satirische Blick auf die Erwachsenenwelt in einer Zeit, in der es von pädagogischen Publikationen für das ‚artige Kind‘ nur so wimmelt. Meggendorfer macht dagegen Erwachsene vor Kindern lächerlich“<sup>65</sup>. So verfolgten seine Bilderbücher keine moralischen Zwecke, vielmehr zielten sie darauf ab, spielerische Impulse auszulösen und den Kindern durch ihren komischen und lustigen Charakter Vergnügen zu bereiten.<sup>66</sup>

Nach Künnemann wurden Meggendorfers Bücher, die Themen wie etwa Zoo, Zirkus, Dschungel und alltägliches Leben behandelt haben, „zum kostbaren, hervorragend ausgestatteten Scherzartikel, zu einem eigenen Medienverbund“<sup>67</sup>. Sein Band *Gemischte Gesellschaft* (1891) weist satirische Eigenschaften auf. Auf dem Cover sind zwei Kinder zu sehen, die ihrer Tante zum Geburtstag gratulieren wollen und mit ihren Geschenken an der Wohnungstür stehen. Zieht man an einer Pappflasche, trinkt der Junge aus der Weinflasche, während das Mädchen an der Geburtstagstorte leckt.<sup>68</sup>

Obwohl einige Bücher Meggendorfers damals in hohen Auflagen veröffentlicht wurden, gehören seine Werke heute zu kostbaren Raritäten auf dem Antiquariatsmarkt.<sup>69</sup> Meggendorfer hat seine größte Popularität zwischen 1880 und 1910 erreicht.<sup>70</sup> Ununterbrochen erfand er eine Fülle von Möglichkeiten, aus dem Bildbetrachten ein „lebendiges bewegtes Spiel“ zu machen.<sup>71</sup> Doch “(m)it dem Fortschreiten der technisierten Buchproduktion, die die aufwändige Handarbeit der komplexen Mechanismen aus Kostengründen nicht mehr

---

<sup>63</sup> Sendak, 1999, S.56f.

<sup>64</sup> Vgl. Pohlmann, 2000; Grünewald, 1993, S. 95.

<sup>65</sup> Pohlmann, 2000.

<sup>66</sup> Vgl. Walch, 1982 S. 43.

<sup>67</sup> Vgl. Künnemann, 1991, 13.

<sup>68</sup> Vgl. Pohlmann, 1999, S. 137.

<sup>69</sup> Vgl. Pohlmann, 2000; Walch, 1982, S. 43.

<sup>70</sup> Vgl. Pohlmann, 1999. S. 136.

<sup>71</sup> Vgl. Grünewald, 1993, S. 96; Grünewald, 1992, S. 185.

zuließ, endete seine reichhaltige Produktion<sup>72</sup>. Es waren nicht nur die aufwändigen Herstellungsmethoden und die teuren Handarbeiten, die ihren Einfluss auf die Produktion der Spielbilderbücher hatten, auch politische Gründe spielten eine Rolle. So führte z.B. der erste Weltkrieg zu einem vorläufigen Ende dieser komplexen Buchgattung.<sup>73</sup>

Die damaligen Bewegungsverläufe in Spielbilderbüchern werden in der Fachliteratur unterschiedlich bewertet. Hans Ries zufolge wurde eine tatsächliche Bewegung mit diesen Büchern noch nicht erreicht: „Das optische Suggestieren von Vor- und Zurück-Bewegungen durch rasches Auf- und Niederklappen des oberen Blattes (movie-books) oder von Bewegungsabläufen durch schnelles Abblättern des Buchblocks im Sinn des Daumenkinos sind Erscheinungen des 20. Jahrhunderts und als Begleitprodukte der Kinematographie anzusehen“<sup>74</sup>.

Im 20. Jahrhundert und nach Meggendorfer gab es einige weitere Künstler im Bereich des Spielbilderbuchs, die aber nicht die Popularität ihres großen Vorläufers erreichen konnten. Einige Beispiele werden im Folgenden kurz erwähnt.

Im Jahre 1927 entstand das Spielbilderbuch *Das Wunderhaus: Ein Bilderbuch zum Drehen, Bewegen und Verwandeln* von Tom Seidmann-Freud (1892-1930). Die Künstlerin hat verschiedene Bewegungsformen miteinander kombiniert, so dass Bilder durch Auf- und Umklappen verändert werden und immer neue Bilder entstehen konnten.<sup>75</sup>

Ein populäres Steckbilderbuch aus dem frühen 20. Jahrhundert war das *Nürnberger Puppenstubenspielbuch* (1921) von Else Wenz-Vietor (1882-1973).<sup>76</sup>

Zu den bemerkenswertesten deutschen Bilderbuchkünstlern des 20. Jahrhunderts gehört Wilfried Blecher (1930).<sup>77</sup> Mit dem Verwandlungsbilderbuch *Kunterbunter Schabernack* (1969), das er zusammen

---

<sup>72</sup> Grünewald, 1993, S. 95 f.

<sup>73</sup> Vgl. Pohlmann, 2000; Gerlach, 2009.

<sup>74</sup> Ries, 1992, S. 55.

<sup>75</sup> Vgl. Pohlmann, 2000.

<sup>76</sup> Ebd.

<sup>77</sup> Vgl. Liesen, 2010.

mit Wilfried Schröder erschuf, bekamen beide den Deutschen Bilderbuchpreis im Jahre 1970.<sup>78</sup> Das Prinzip dieses Buches ähnelt dem von Meggendorfers *Die Lustige Tante* (1891). Die Seiten waren in drei Teile geteilt und dazu gab es einen in drei Teile geteilten Text. Mit dem Umklappen der quergeteilten Seiten entstanden nicht nur neue Bilder, sondern auch komische und lustige Reime.<sup>79</sup>

Der Schreiber-Verlag gehörte im vergangenen Jahrhundert zu den bedeutendsten Verlagen, die illustrierte Bücher für Kinder produzieren. So wurden etwa Aufstellbücher und dreidimensionale Papiertheater durch ihn verbreitet, die eine wichtige Rolle als Brücke zwischen Bilderbuch und Spielobjekt spielten.<sup>80</sup> Viele Namen von Künstlern und spezialisierten Verlagen im Bereich der Spielbilderbücher sind im späten 20. und im 21. Jahrhundert bekannt geworden. Verlage wie Ravensburger haben eine lange Tradition in der Veröffentlichung verschiedener Techniken in Spielbilderbüchern. Aus der Vielzahl der Spielbilderbücher, die heute auf dem europäischen oder sogar dem internationalen Markt sind, sticht das Werk der preisgekrönten Prager Künstlerin Květa Pacovská (1928) besonders hervor. Auch der Name David A. Carter (1957), der ebenfalls viele Preise erhielt, spielt eine große Rolle in der heutigen Geschichte der Spielbilderbücher. Während zu den frühen Entwicklungen des Spielbilderbuchs oder frühen Künstlern wie Meggendorfer viel geforscht wurde, finden sich zu aktuellen Büchern und Künstlern kaum umfassende Untersuchungen.

Das Spielbilderbuch ist heute beliebter und verbreiteter denn je. Seit einigen Jahren erleben Spielbilderbücher allgemein und speziell Pop-up-Bilderbücher eine „Renaissance“ vor allem unter günstigen Produktionsbedingungen in Fernost.<sup>81</sup> Der Markt bietet unbegrenzte Angebote an Spielbilderbüchern, deren Qualität von trivialen Beispielen bis zu Büchern mit innovativen und interessanten Ideen reicht.<sup>82</sup>

---

<sup>78</sup> Vgl. Schaufelberger, 1983, S.170; Pohlmann, 2000.

<sup>79</sup> Vgl. Pohlmann, 2000.

<sup>80</sup> Vgl. Pohlmann, 1999, S. 139.

<sup>81</sup> Vgl. Grünewald, 1993, S. 96f.

<sup>82</sup> Vgl. Pohlmann, 2000.

## 5 Die Bezugfelder des Spielbilderbuchs

Spielbilderbücher sind, wie schon vorher erwähnt, eine Zwischenform zwischen Bilderbuch und Spiel.<sup>83</sup> Bei ihnen ist die Grenze zwischen den Bereichen Bilderbuch und Spiel nicht deutlich zu ziehen.

Das Spielbilderbuch hat Berührungspunkte mit den beiden Polen „Bilderbuch“ und „Spiel“ und bringt diese zusammen. Die Grenze bildet dabei keine Trennlinie, vielmehr handelt es sich hier um Übergänge, die offen sind und offen bleiben, die aber die Abgrenzung der Gattung Spielbilderbuch von den anderen Gattungen nicht gerade einfach machen. Die Überschneidung der Bereiche Spielbilderbuch und Bilderbuch scheint größer zu sein als die von Spielbilderbuch und Spiel, da sie mehr Ähnlichkeiten haben, wie durch die vorliegende Untersuchung geklärt werden soll. Die schematische Darstellung (Abb. 5) gilt als Versuch, diese Grenzen besser vorstellbar zu machen.

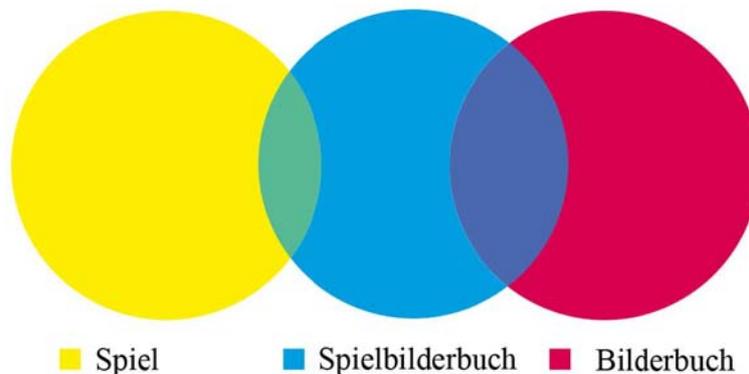


Abb. 4 Grenzen und Übergänge zwischen Bilderbuch, Spielbilderbuch und Spiel

Davon ausgehend wird in dem folgenden Kapitel über jeden Bereich ausführlich gesprochen. Um die Wichtigkeit der Spielbilderbücher für Kinder zu verdeutlichen, soll zunächst die Bedeutung von Bilderbüchern an sich thematisiert werden. Ebenso ist es von Bedeutung, auf die Rolle von Spiel und Spielen in der Entwicklung des Kindes einzugehen.

---

<sup>83</sup> Siehe Kapitel 2.

## 5.1 Das Bilderbuch

Das Spielbilderbuch gehört zur Gattung Bilderbuch,<sup>84</sup> die zur Einführung im Folgenden in einem Überblick erläutert wird. Allgemein bestehen Bilderbücher sowie Spielbilderbücher aus Bildern, einem Text bzw. einer Erzählung und einer Handlung, doch genauer betrachtet, lassen sich Unterschiede zwischen dem klassischen Bildbuchtypus und dem Spielbilderbuch feststellen. Spielbilderbücher zeichnen sich aus durch zusätzliche Qualitäten und Funktionen, wie z.B. interaktive Angebote zum Spielen, bleiben aber prinzipiell Bilderbücher. Aus diesem Grund ist es von Bedeutung in diesem Kapitel zunächst die Gattung Bilderbuch näher zu betrachten.

### 5.1.1 Das Bilderbuch und seine charakteristischen Merkmale als literarische Gattung

Neben den verschiedenen literarischen Gattungen wie etwa Roman, Novelle, Erzählung und Gedicht stellt das Bilderbuch eine eigene Gattung dar. Es versteht sich grundlegend als Literatur und kann durch wissenschaftliche Untersuchungen erforscht werden, wie der Titel des Buches von Hans Adolf Halbey dies erklärt: *Bilderbuch: Literatur, Neun Kapitel über eine unterschätzte Literaturgattung*.<sup>85</sup> Der Schweizer Zeichner und Novellist Rodolphe Toepffer verdeutlichte schon 1845, dass nicht nur das, was geschrieben ist, Literatur sein kann, sondern auch Gezeichnetes: „Man kann Geschichten schreiben in Kapiteln, Zeilen, Wörtern: das ist Literatur im eigentlichen Sinn. Man kann Geschichten schreiben in Folgen graphisch dargestellter Szenen: das ist Literatur in Bildern.“<sup>86</sup> In diesem Sinne verstehe ich auch das Bilderbuch als eine eigenständige Literaturgattung.

In der Fachliteratur finden sich zahlreiche verschiedene Definitionen zur Gattung Bilderbuch. Grünewald fasst diese zusammen: „Eine einfache und eher formale Definition des Bilderbuchs könnte heißen: es ist eine spezielle

---

<sup>84</sup> Vgl. Thiele, 2003, S. 71.

<sup>85</sup> Vgl. Halbey, 1997, S. 14.

<sup>86</sup> Toepffer, 1982, S.7; Vgl. Grünewald, 2004, S.8.

Untergattung der Kinderliteratur, die in der Regel 30 Buchseiten nicht überschreitet und sich durch eine enge Wechselbeziehung von Bild und Text auszeichnet. Das Bilderbuch richtet sich im Allgemeinen an Kinder, die noch nicht lesen können oder sich im frühen Lesealter befinden; nicht zuletzt deswegen kommt den Bildern im Bilder-Buch auch eine führende Rolle zu.“<sup>87</sup> Bilderbücher stellen Dinge, Situationen und komplexe Geschichten in gezeichneten, gemalten oder fotografierten Bildern dar. Die Bilder können Einzelbilder sein oder Teile einer Bilderfolge. In Bildern und Texten finden wir spannende Unterhaltung. Bilderbücher erzählen reale Geschichten aus dem Alltagsleben oder solche aus erdachten Phantasiewelten. Manche geben auch Sachinformationen über verschiedene Bereiche wie zum Beispiel über Gegenstände, Lebewesen und Lebensabschnitte.

Der Begriff „Bilderbuch“ steht ursprünglich für reich illustrierte Bücher, wie sie seit dem 19. Jahrhundert speziell für Kinder gemacht werden. Seitdem ist das Bilderbuch von ganz unterschiedlichen illustrativen und literarischen Konzepten geprägt worden und es gab und gibt die unterschiedlichsten Formate, Herstellungstechniken und Stilrichtungen.<sup>88</sup> Nach Jens Thiele sind einige inhaltlich unterscheidbare Bilderbuchkategorien zu benennen: das erzählende Bilderbuch (Leo Lionni, *Fisch ist Fisch*, 2008), das Märchenbilderbuch (Susanne Janssen, *Hänsel und Gretel*, 2007), das Sachbilderbuch (Iela Mari, *Ein Baum geht durch das Jahr*, 2007) und das Spielbilderbuch (Květa Pacovská, *Rotrothorn*, 1999).<sup>89</sup> Diese Auflistung schließt nicht alle Kategorien mit ein, da viele weitere Klassifizierungen möglich sind, zumal Unterkategorien nicht klar voneinander abgrenzbar sind.<sup>90</sup>

Das Bilderbuch ist eine adressatenbezogene literarische Gattung; es wendet sich an Kinder in verschiedenen Altersstufen. Die erste Begegnung mit Bilderbüchern ereignet sich für die jungen ‚Leser‘ und Betrachter im Vorlesealter, das heißt in dem Alter vor der eigenen Lesefähigkeit. Während in der Phase des Lesenlernens in der ersten Schulklasse das Bilderbuch meiner

---

<sup>87</sup> Thiele, 2003, S. 71; Vgl. Grünewald, 1991.

<sup>88</sup> Vgl. Doderer/Müller, 1973, S. v.

<sup>89</sup> Vgl. Thiele, 2003, S. 71.

<sup>90</sup> Vgl. Ries, 1982, S. 296ff.; Thiele, 2003, S. 71.

Meinung nach an Stellenwert verliert, weil einige Kinder Bilderbücher mit Kleinkindsein verbinden und sich davon abgrenzen möchten, findet nach Steffen Peltsch eine erneute erlebnishafte Begegnung mit dem Bilderbuch dann ab dem zweiten Schuljahr statt, wenn die Kinder mit dem Lesenlernen angefangen haben und Qualitäten des Bilderbuchs neu entdecken.<sup>91</sup>

### 5.1.2 Die „Doppelnatur“ des Bilderbuchs

Das Medium Bilderbuch besteht aus zwei zentralen Teilen: Bild und Text. Diese „Doppelnatur“, die sich in den meisten Fällen eines Bilderbuchs darin zeigt, Bilder und Texte zugleich anzubieten, erklärt Halbey als eine Besonderheit innerhalb der Literatur. Dabei haben die Bilder nach Halbeys Meinung im Verhältnis zum Text den größeren Aufforderungscharakter und die tiefere Wirkung und Nachhaltigkeit.<sup>92</sup>

Die Dominanz von Bildern oder die Gleichrangigkeit von Text und Bild sind laut Klaus Doderer die wichtigen äußerlichen Merkmale eines Bilderbuches.<sup>93</sup> Nach Karl Ernst Maier ist das textfreie Bilderbuch die „reine“ Form des Bilderbuchs. Er meint auch, dass im Bilderbuch mit Textbeigaben das Bild die dominierende Stelle gegenüber dem Wort einnimmt, das gedruckte Wort ist dabei ein „beigeordnetes Hilfsmittel“.<sup>94</sup> Das widerspricht der traditionellen Vorstellung von Bilderbüchern, wonach die Bilder vor allem als Mittel genutzt werden, um den Text zu illustrieren.<sup>95</sup> „Vom textfreien Bilderbuch bis hin zum Gleichgewicht von Bild und Text gibt es eine ganze Skala unterschiedlicher Anteile von Bild und Wort in Bilderbüchern. Der Übergang zum bebilderten Kinderbuch ist fließend.“<sup>96</sup> Im Jugendbuch spielen dann Illustrationen eine immer geringere Rolle.

Im Zusammenspiel von Bild und Text werden in Bilderbüchern in der Regel Geschichten erzählt. Obwohl die beiden „ästhetischen Ebenen“ im Buch getrennt erscheinen, bilden sie laut Thiele zusammen eine „ästhetische Gesamterfahrung“ für den Adressaten. So werden Bild und Text durch

---

<sup>91</sup> Vgl. Peltsch, 1997b, S. 57.

<sup>92</sup> Vgl. Halbey, 1997, S. 11.

<sup>93</sup> Vgl. Doderer/Müller 1973, S. v.

<sup>94</sup> Vgl. Karl Ernst, 1987, S.15.

<sup>95</sup> Vgl. Krahe, 1980a, S. 40.

<sup>96</sup> Born, 2006, S. 89.

Betrachten und Lesen bzw. Vorlesen zusammen erfahren.<sup>97</sup> Auszuschließen von diesem Zusammenspiel von Bild und Text wären Bilderbücher, die z.B. für die zwei- bis dreijährigen Kinder gedacht sind. „Gemeint sind die textlosen Bilderbücher, die puren, reinen, die in Hartpappe, oder auch die aus abwaschbarem Material, die das Kind mit in die Badewanne nehmen, benagen und belecken konnte.“<sup>98</sup> Sie bestehen in der Regel nur aus Bildern, die einzelne Motive, Tiere oder Menschen darstellen, und bieten dabei keine direkte Handlung oder Geschichte.<sup>99</sup>



Abb. 5 David Crossley: *Spieglein, Spieglein... Wer ist der Schönste?* (2004)

Immer häufiger finden sich gegenwärtig aber Bilderbücher, die auch lediglich Bilder zeigen, sich aber nicht nur kleinen Kindern, sondern auch anderen Altersstufen zuwenden und selbst Erwachsene faszinieren. Der Unterschied zu der vorher beschriebenen Gruppe, den Kleinkind-Bilderbüchern, besteht darin, dass diese Bilderbücher keine einzelnen Bilder bzw. Motive abbilden, sondern eine komplexe und anspruchsvolle Bildstruktur oder eine Bilderfolge zeigen, welche z.B. die Rahmenhandlung der (Bild-)Geschichte zeigt oder veranschaulicht. Hier sei stellvertretend das textlose Bilderbuch *Rundherum in meiner Stadt* (1968) von Ali Mitgutsch erwähnt, das von vielen Geschichten

---

<sup>97</sup> Vgl. Thiele, 2003, S. 77.

<sup>98</sup> Peltsch, 1997b, S. 56.

<sup>99</sup> Vgl. Hinkel, 1984, S. 45.

und Ereignissen in einer Stadt erzählt. Ein aktuelles Beispiel ist das Pop-up-Bilderbuch *Mummy?*<sup>100</sup> (2006) von Maurice Sendak.

### 5.1.3 Die Erzählstruktur im Bilderbuch

Bewusst nimmt die Arbeit Bezug auf das erzählende Bilderbuch, denn auch das Spielbilderbuch basiert in wesentlichen Teilen auf einer erzählten Geschichte. Aufgrund der unmittelbaren Nähe des Spielbilderbuchs zum klassischen Typus des erzählenden Bilderbuchs sollen hier zunächst einige grundlegende Elemente des Bilderbuchs benannt werden, die dann auf die besonderen Merkmale des Spielbilderbuchs zu beziehen sind.

#### Der erzählende Text

Erzählen scheint ein essentiell menschliches Bedürfnis zu sein. Es wurde immer und überall erzählt, auch heute noch: durch Menschen, Zeitungen, Radio, Film, Bücher und Vieles mehr. Das mündliche Erzählen von Geschichten bildete eine wichtige literarische Kultur, als viele Leute noch nicht lesen und schreiben konnten. Seit der Ablösung der mündlichen Überlieferung und bis ins 21. Jahrhundert hinein wurde das Buch das dominierende Erzählmedium. Auch das Internet bietet Erzähl-Möglichkeiten, es hat einen neuen Weg für das Erzählen entdeckt, indem es die bisherigen Medien adaptiert und dann in einer bis heute ungekannten Form Text und Bild verknüpft.

Manche Erzählungen beruhen auf Sachinformationen und Fakten, die das wiedergeben, was in der Welt passiert. Bei anderen handelt es sich eher um fiktionale Texte mit einem bewusst gewählten Erzähler und einer fiktiven Handlung. Je nachdem, was und wie erzählt wird, wechselt das Erzählverhalten zwischen einem allwissenden, einem personalen oder einem neutralen Erzähler. Verschiedene Erzähl-Typen wie der Ich- oder Er-Erzähler geben die Erzählperspektive vor.<sup>101</sup>

---

<sup>100</sup> Siehe Kapitel 7.9.1.

<sup>101</sup> Zu Perspektiven des Erzählens siehe: Neuhaus, 2005, S. 28ff.

Auch wenn der Text allein das Erzählen übernimmt und uns Geschichten liefert, tut er dies meist durch Bilder, die entweder in den Köpfen der Leser oder der Rezipienten beim Vorlesen entstehen.<sup>102</sup>

Anders verhält es sich, wenn durch Illustrationen ein optisches Angebot geliefert wird. Dann entsteht eine Zwiesprache zwischen dem Bild und dem Text.<sup>103</sup> In den meisten Bilderbüchern stehen Bilder – optisch gesehen – dicht beim Text und sie haben das Privileg, immer wieder und zu jeder Zeit in Ruhe betrachtet werden zu können, auch wenn das Kind noch nicht in der Lage ist den Text zu lesen. Deshalb ist es von Bedeutung, die unterschiedlichen Erzählmöglichkeiten durch Bilder näher zu betrachten.<sup>104</sup>

### **Das erzählende Bild**

In der Geschichte des Bilderbuchs hatten die Bilder üblicherweise gegenüber dem Text eine dienende und erläuternde Rolle. Sie wurden meist als Illustrationen bezeichnet, die nach Thiele als „Zugabe, Ergänzung und Kommentierung des erzählenden Textes“ galten.<sup>105</sup> Inzwischen hat sich allerdings im Bilderbuch die Vorrangstellung des Textes gegenüber dem Bild aufgelöst. Das Bild hat sich zu einem eigenständigen, gleichberechtigten Mittel entwickelt und kann als Handlungsträger oder als eigene Erzählform eine entscheidende Rolle in der Bild-Text-Korrelation eines Bilderbuchs spielen.<sup>106</sup>

„So wie ein Text, bestehend aus Sätzen, eine Geschichte erzählt, vermag auch ein Bild über Farben und Formen, über Zeichen und Symbole zu erzählen, freilich auf eine eigene, bildnerische Weise.“<sup>107</sup>

Man findet im erzählenden Bilderbuch auch Geschichten, die nur durch Bilder erzählt werden, so genannte Bildgeschichten wie z.B. Warja Lavaters *Rotkäppchen* (1967). Dietrich Grünewald erfasst sie „als Prinzip, als übergeordneten Begriff einer eigenständigen Kunstform, die unterschiedliche Möglichkeiten des Erzählens in Bildern umfasst“. Er sieht dabei den Vorteil,

---

<sup>102</sup> Vgl. Peltsch, 1997a, S. 3.

<sup>103</sup> Ebd., S. 4.

<sup>104</sup> Ebd.

<sup>105</sup> Thiele, 2003, S. 72.

<sup>106</sup> Vgl. Thiele, 2003, S. 72f.; Hinkel, 1984, S.45; Thiele, 2000, S. 44f.; Ries 1982, S.296ff.

<sup>107</sup> Thiele, 2003, S. 77.

solchen Bildgeschichten einen eigenen Charakter geben zu können, ohne sie in einen vorgegebenen Begriff einordnen zu müssen.<sup>108</sup>

Viele gegenwärtige Illustratoren unterstützen die Meinung, dass Bilder in einem Bilderbuch eine ebenso wichtige Rolle wie der Text spielen sollten und nicht nur die Aufgabe zu übernehmen haben, dicht am Text zu illustrieren. Sie streben dabei mit ihren Bildern nach neuen Erzählformen. Die Künstlerin Květa Pacovská bestätigt, dass die Erzählung wichtig sei und betont: „Wenn es eine Erzählung gibt, möchte ich sie so bewahren und nicht interpretieren; dann versuche ich mit den Bildern eine neue Ebene zu finden, die gleichwertig zum Text ist.“<sup>109</sup> Besonders bei den klassischen Märchen wie z.B. *Das Mädchen mit den Schwefelhölzern* von Hans Christian Andersen, das sie illustriert hat, achtet sie immer darauf, dem Inhalt des Märchens seinen Raum zu geben und zugleich den Bildern einen weiteren Raum zur Verfügung zu stellen.<sup>110</sup>

Das Bilderbuch kann heute als ein Medium betrachtet werden, das aus zwei gleichberechtigten Ebenen, dem Wort und dem Bild, besteht.<sup>111</sup> Die zwei Hauptelemente des Bilderbuches bilden zusammen eine besondere Einheit, eine bemerkenswerte Korrelation, auf die im Folgenden näher eingegangen wird.

So sind die Bilder wichtige Komponenten der Erzählstruktur im Bilderbuch geworden. Sie sind aber, betont Thiele, „durch mediale Einflüsse, vor allem durch das Fernsehen, den Film, den Computer, den Comicstrip, die Werbung und das Design geprägt.“<sup>112</sup> Die modernen Medien haben einerseits einen nachhaltigen Einfluss auf Bildkonzepte und Bildstrukturen im Bilderbuch bzw. auf unsere Wahrnehmung von Bildern. „Unser Sehen, vor allem das unserer Kinder ist sprunghafter, fragmentarischer, filmischer geworden“, da es von dem endlosen Fernsehbilderstrom beeinflusst ist.<sup>113</sup> Kinder erfahren heute eine aus bunten, vielfältigen, oft hektischen und unüberschaubaren Bildern bestehende Bildkultur; eine Menge von Bildern kann zwar wahrgenommen werden, aber die Aufmerksamkeit der Kinder gegenüber dem einzelnen Bild

---

<sup>108</sup> Vgl. Grünewald, 2004, S.8.

<sup>109</sup> Pacovská, 2008.

<sup>110</sup> Ebd.

<sup>111</sup> Vgl. Peltsch, 1997b, S. 57.

<sup>112</sup> Thiele, 2000, S.65.

<sup>113</sup> Thiele, 1993, S. 86.

lässt nach.<sup>114</sup> Andererseits hat die Entwicklung solcher visuellen, akustischen und textlichen Kultur aber auch einen erheblichen Einfluss auf die Beziehung zwischen Bild und Text im Bilderbuch ausgeübt, indem sie die Berührungen, und Durchdringungen von Text und Bild deutlich vergrößert haben.<sup>115</sup> Es sind Wege des Erzählens gefunden worden, in denen es nicht nur um Ergänzungen oder um ein harmonisches Zusammenspiel von Bild und Text geht, sondern gerade um deren Zusammenprall.<sup>116</sup> Dabei entfaltet sich eine neue dritte Ebene, die sich zwischen Text und Bild befindet und so deutlich ins Zentrum des Betrachters rückt.<sup>117</sup>

Im Folgenden werden unterscheidbare Formen der Wechselbeziehung von Bild und Text im Bilderbuch an einigen Beispielen gezeigt, welche aber lediglich als grobe Strukturierungshilfe der Bild-Text-Wechselbeziehung dienen sollen, da das Zusammenspiel zwischen den beiden Ebenen offen und unbegrenzt ist.<sup>118</sup>

### **Bild und Text erzählen in unterschiedlichen Beziehungen**

Die Begegnung von Bild und Text im Bilderbuch ermöglicht dem Leser und Betrachter, die beiden Ebenen zusammen zu erleben. Indem sie auf einer Buchseite zusammen erscheinen, werden sie nicht mehr als getrennte Ebenen betrachtet, sondern als eine Einheit.<sup>119</sup> Jede Ebene liefert dabei ihren eigenen Beitrag und erst gemeinsam bilden sie die erzählte Geschichte.<sup>120</sup>

Je nachdem, wie sich Bild und Text in der Rahmenhandlung der Geschichte zueinander verhalten, entstehen unterschiedliche Formen der Bild-Text-Korrelation, die sich nach Thiele zwischen „Parallelität“, „kontrapunktischer Beziehung“ und „geflochtenem Zopf“ unterscheiden.<sup>121</sup>

Parallelität liegt dann vor, wenn sowohl der Text als auch die Bilder die Geschichte erzählen, wenn die Handlung sich deutlich durch beide Ebenen

---

<sup>114</sup> Vgl. Thiele, 2003, S.43; Thiele, 2000, S.65.

<sup>115</sup> Vgl. Thiele, 2000, S.65.

<sup>116</sup> Ebd.

<sup>117</sup> Ebd.

<sup>118</sup> Ebd.

<sup>119</sup> Siehe Punkt 5.1.2. Die „Doppelnatur“ des Bilderbuchs.

<sup>120</sup> Vgl. Thiele, 2003, S. 78.

<sup>121</sup> Vgl. Thiele, 2000, S.74f.; Thiele, 2003, S. 78f.; Müller 2008, S. 20f.

entwickelt und nicht, wie üblich, nur der Text diese Rolle übernimmt, während das Bild einzelne Momente aus der Geschichte abbildet. Das von Maurice Sendak illustrierte und geschriebene Bilderbuch *Wo die wilden Kerle wohnen* (1967) ist ein Beispiel für diese Parallelität von Bild und Text. So man kann die Veränderung des Kinderzimmers in einen Wald im Text verfolgen, aber auch in den Bildern betrachten, denn die Bildformate wandeln sich von klein – am Anfang der Geschichte – bis sie das gesamte Buchformat füllen.<sup>122</sup> Dabei löst sich die anfängliche Ordnung in dem Buch zum wildwuchernden Urwald hin auf.

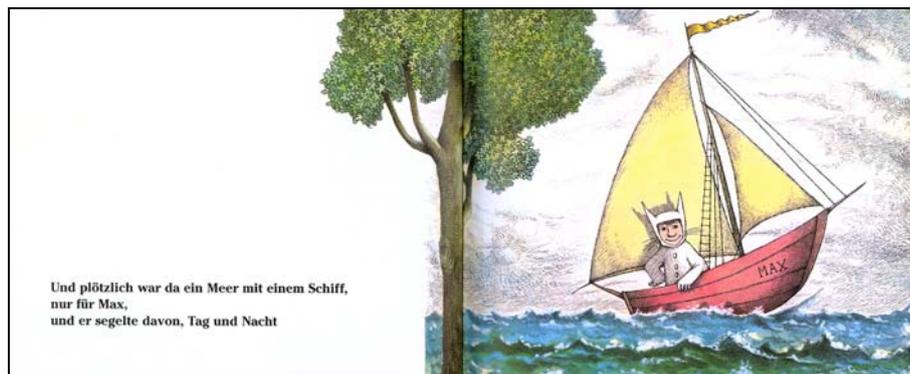


Abb. 6 Maurice Sendak, *Wo die wilden Kerle wohnen* (1967)

Anders als beim parallelen Erzählen von Bild und Text finden sich aber auch Beispiele, wo sich Bilder absichtlich gegen den Text wenden und sich beide Ebenen kontrapunktisch zueinander verhalten. Das Ziel solcher Beziehung ist es nach Thiele „Irritation oder Komik“ auszulösen.<sup>123</sup> Als Beispiel dafür nannte Thiele das Bilderbuch *Als Mama noch ein braves Mädchen war* (2001) von Valérie Larrondos und Claudine Desmarteaus.

Darüber hinaus können Text und Bild in Bilderbüchern eine immer abwechselnde Stellung einnehmen. Mal übernimmt der Text das Erzählen, mal das Bild, wie bei einem geflochtenen Zopf. Keiner der beiden Stränge kann dabei auf den anderen verzichten, wie bei dem Bilderbuch *Frau Meier, die Amsel* (1995) von Wolf Erlbruch.<sup>124</sup>

---

<sup>122</sup> Vgl. Thiele, 2000, S.74f.; Thiele, 2003, S. 78f

<sup>123</sup> Vgl. Thiele, 2003, S. 78.

<sup>124</sup> Ebd., S. 78f; Thiele, 2000, S.75f.

### 5.1.4 Spielanteile in Bilderbüchern

Es gibt Bilderbücher, die unterschiedliche Spielangebote enthalten, wie z.B. Puzzleteile, Schneidebögen mit vorgefertigten Motiven zum Herausdrücken, oder Magnetstücke. Solche zusätzlichen Gestaltungsmöglichkeiten stehen meist in einem erkennbaren Zusammenhang mit der erzählten Geschichte.<sup>125</sup>

Daneben finden sich Bilderbücher, die zwar über keine expliziten Spielanteile verfügen, durch die Erzählung aber dennoch zu verschiedenen (Inter-)Aktionen wie etwa Schneiden, Basteln oder Zeichnen anregen. Diese Bücher setzen die erzählte Geschichte in andere bzw. neue Erfahrungszusammenhänge und erweitern den Text um spielerische Anteile. Sie gehen über das bloße Lesen des Textes und das bloße Betrachten der Bilder hinaus. Ein Beispiel für diese Art ist das abstrakte Bilderbuch von dem Konstruktivisten El Lissitzky: *Die suprematische Erzählung von zwei Quadraten* (1922), das dazu auffordert, mit dem Bilderbuch und seinen Formen aktiv zu spielen.<sup>126</sup> „Lest nicht, nehmt Papier, Stäbchen, Klötzchen, legt hin, malt an, baut auf“<sup>127</sup> ist El Lissitzkys Appell an die Leser. Manfred Bofinger greift die Idee Lissitzkys in seinem Bilderbuch *Graf Tüpo* (1991) auf und ergänzt sie, indem er seinem Buch einen separaten Schneidebogen beigefügt. Mit diesem Schneidebogen ist es den Kindern möglich, nicht nur die im Buch dargestellten Objekte herzustellen, sondern auch neue Motive, zu kreieren, die das Buch nicht zeigt.

Eine ähnliche Form, die Phantasie der Kinder anzuregen, stellt das von Jutta Bauer geschriebene und illustrierte Bilderbuch *Die Königin der Farben* (2001) dar. Die von der Künstlerin bewusst inhaltslos gehaltenen Seiten am Ende der Geschichte fordern dazu auf, selber aktiv zu werden und sie zu gestalten und z.B. die Geschichte praktisch Revue passieren zu lassen.

Anders ist es bei dem Bilderbuch *Rotrothorn* (1999) von der tschechischen Künstlerin Květa Pacovská. Der Betrachter wird direkt auf der letzten Seite des Buches durch den Satz „Wie sieht dein Rhino aus? Willst du es malen, formen

---

<sup>125</sup> Ein Beispiel für ein Spielbilderbuch mit Magneten ist: *Adelbert lernt Spuken* von Jacques Duquennoy aus dem Jahre 2008.

<sup>126</sup> Vgl. Oetken, 2008, S. 41.

<sup>127</sup> Lissitzky zitiert nach Fischer/Stenzel, 1986, S. 87.

oder bauen?“<sup>128</sup>, angesprochen und zum Malen, Erzählen oder auch Schreiben, motiviert.

Solche Zugaben, die auf ein interaktives Verhalten des kindlichen Betrachters von Bilderbüchern abzielen, können als Übergänge zum eigentlichen Spielbilderbuch betrachtet werden, das spielerische Anteile in seine Gesamtkonzeption einbezieht und in dem sich textliche, bildnerische und spielerische Elemente erkennbar durchdringen und verbinden.

---

<sup>128</sup> Pacovská, 1999.

## 5.2 Spiel und Spiele

Spielbilderbücher stellen eine außergewöhnliche Verbindung zwischen zwei zentralen Bereichen in der kindlichen Lebenswelt dar: Bilderbuch und Spiel. Bewusst wird in diesem Kapitel zunächst auf den Begriff „Spiel(en)“ im Allgemeinen eingegangen. Zuerst erfolgt dazu eine Beschreibung von Jean Piagets Stufenmodell der Kognitiven Entwicklung des Kindes, da dieses wichtige Voraussetzungen zum Verständnis des kindlichen Spielverhaltens schafft. Daran anschließend wird eine Begriffsklärung von „Spiel(en)“ aus unterschiedlichen wissenschaftlichen Perspektiven versucht, von Spieltheoretikern, Pädagogen und Psychologen.

Zum Verständnis des Spielens vor allem bei Kindern erscheint es sinnvoll, auf die zentralen Bedeutungen des kindlichen Spiels einzugehen. Danach werden unterschiedliche Formen des Spiels erläutert, wobei besonders solche Spiele im Mittelpunkt stehen sollen, die im Hinblick auf das Thema der Arbeit, die Spielbilderbücher, relevant sind.

Jeder Mensch meint selbstverständlich zu wissen, was Spielen ist. Man begreift es, indem man es tut. Spielen versteht und erklärt sich von allein, es geschieht in der Handlung. Es leistet einen wesentlichen Beitrag zur Entwicklung des Menschen.<sup>129</sup> Jeder erwachsene Mensch spielt nach einem bestimmten Rhythmus, nach Routine oder nach Regeln, die er kennt, versteht und einhält. Für Erwachsene sind Spiele Erholung, Ablenkung oder Abwechslung von der Arbeit. Erwachsene spielen bewusst und streben dabei nach Entspannung, wie Huizinga als Definition für das Spiel angibt.

Die meisten Kinder spielen gerne. Im Gegensatz zu Erwachsenen realisieren kleine Kinder nicht, dass sie spielen, da Spielen selbstverständlich die zentrale Beschäftigung eines jeden Kindes ist. Doch kleine Kinder lernen auch, wenn sie spielen.<sup>130</sup> Erst wenn sie in die Schule kommen, unterscheiden sie zwischen Spielen und Lernen und gehen damit bewusster um.

An dieser Stelle ist es sinnvoll, die verschiedenen Stufen der kognitiven Entwicklung der Kinder nach Piagets Theorie zu berücksichtigen. Besonders

---

<sup>129</sup> Vgl. Ehni, 2003, S.293f.

<sup>130</sup> Ebd.

die ersten Stufen sind für diese Arbeit von zentraler Bedeutung, da in Bezug auf Spielbilderbücher vor allem von Kindern zwischen drei und sechs Jahren die Rede sein wird.

### **5.2.1 Entwicklungspsychologische Rahmenbedingungen des Spielens**

Piagets Theorie zur Entwicklung des Kindes, welche auf genauer Beobachtung und Befragung von Kindern beruht, beinhaltet vier Stadien, die eine festgelegte Reihenfolge bilden.<sup>131</sup>

Die erste Stufe umfasst das sensomotorische Stadium, wobei Kleinkinder ihr Wissen über die Welt durch Körperbewegungen (motorisch) und Wahrnehmungen (sensorisch) erwerben.<sup>132</sup> In dieser Phase richtet sich das Verhalten der Kinder nach Instinkten und Reflexen. Mit etwa zwei Jahren wird das erste Stadium beendet und in das nächste, das präoperative Stadium übergeleitet, das durch einen Wandel im Denkvorgang des Kindes charakterisiert ist.<sup>133</sup> Entscheidend wird hier in den ersten vier Jahren das „vorbegrifflich-symbolische Denken“, das auch als bildhaftes Denken gekennzeichnet ist. Es folgt die Phase des „anschaulichen Denkens“<sup>134</sup>. Kinder zeigen in diesem Stadium eine logische Denkstruktur, indem sie ihre Wahrnehmung von Objekten, Verhältnissen, Raum und Zeit usw. auf eine neue Stufe der „mentalen Repräsentationen“ übertragen.<sup>135</sup> „Das repräsentative Denken hat im Vergleich zum sensomotorischen Denken verschiedene Vorteile. Es ist schneller und flexibler. Es kann in einem großen Schwenk Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zusammenfassen und einzelne Teile neu kombinieren, um Vorstellungen hervorzubringen, die sich auf nichts Reales beziehen (beispielsweise auf Monster, die nachts herumpoltern).“<sup>136</sup>

Während des dritten und vierten Stadiums – dem konkret-operativen (7-11 Jahre) und dem formal-operativen Stadium (11-15 Jahre) können Kinder Objekte und Phänomene klassifizieren und ordnen. Mit dem formal-operativen

---

<sup>131</sup> Vgl. Miller, 2008.

<sup>132</sup> Ebd.

<sup>133</sup> Ebd.

<sup>134</sup> Ebd.

<sup>135</sup> Ebd.

<sup>136</sup> Miller, 1993, S. 65.

Stadium machen Kinder einen weiteren Schritt hin zum logischen, systematischen und hypothetischen Denken.<sup>137</sup>

### 5.2.2 Definitionen zum Spielbegriff

In der Fachliteratur wird meist kein klarer Unterschied zwischen den Wörtern „Spiel“ und „Spielen“ gemacht: Beide stehen synonym für Spiel(en) als Tätigkeit, für die Art und Weise des Spiel(en)s und auch die im Spiel(en) verwendeten Gegenstände. Je nach wissenschaftlicher Disziplin und Fragestellung allerdings werden die beiden Begriffe „Spiel“ und „Spielen“ sehr unterschiedlich verwendet. Spieltheoretiker beispielsweise untersuchen die grundlegenden Prinzipien spielerischen Handelns, dabei werden parallel die Begriffe „Spiel“ und „Spielen“ benutzt. Aus pädagogischer Sicht hingegen wird die Bedeutung von Spiel, Spielen und Spielzeug, der Handlung und der zugehörigen Objekte hinterfragt.

Spiel und Spielen werden unter anderem folgendermaßen definiert: „Das Spiel(en) hat im Leben von Kindern weder etwas mit zufälliger Freizeitgestaltung noch mit einer rein lustbetonten Tätigkeit zu tun. Es ist kein Nebenprodukt einer Entwicklung noch ist es ein verzichtbares Produkt im Lebenszyklus eines Menschen! Das Spiel ist gewissermaßen der Hauptberuf eines jeden Kindes, das dabei ist, die Welt um sich herum, sich selbst, Geschehnisse und Situationen, Beobachtungen und Erlebnisse im wahrsten Sinn des Wortes zu begreifen.“<sup>138</sup>

Eine andere mögliche Definition von Spiel ist: „Das Spiel der Kinder ist eine selbstbestimmte Tätigkeit, in der sie ihre Lebenswirklichkeit konstruieren und rekonstruieren. Sie behandeln die Wirklichkeit ihren Vorstellungen entsprechend; sie handeln und verhalten sich, als ob das Spiel Wirklichkeit wäre.“<sup>139</sup>

Ball, Puppe oder Teddy gehören zu den ersten Spielsachen in der Kindheit.<sup>140</sup> Das Spielzeug ist ein Vermittlungsmedium zwischen der inneren und der äußeren Welt des Kindes, der Phantasie-Welt und der realen Welt. Darüber

---

<sup>137</sup> Vgl. Miller, 1993, S. 69 ff.

<sup>138</sup> Krenz, 2001.

<sup>139</sup> Berliner Bildungsprogramm, 2003, S. 21.

<sup>140</sup> Vgl. Kampmeyer-Käding/Walther, 2005, S. 10.

hinaus ist es auch ein Abbild der Realität. Das Kind schafft sich eine Inszenierung der Welt mit „verkleinerten“ Objekten und hat so die Möglichkeit, mit der Wirklichkeit phantasievoll zu spielen. Durch seine Phantasie kann es auch alles ergänzen, was das Spielzeug nicht bietet.<sup>141</sup>

Die Objekte der Umwelt faszinieren Kinder, deshalb nehmen sie alles wahr, was es in ihrer Umgebung gibt. Sie versuchen ihre Welt zu verstehen, indem sie spielerisch mit ihr umgehen. Durch Spielen erproben sie verschiedene Materialien und erwerben Kenntnisse über neue Sachverhalte. Bei den Kindern wandelt sich alles, was gehört, gesehen, gefühlt und in den Händen gehalten wird, rasch zum eigenen Spiel.<sup>142</sup> Sie spielen mit allen Utensilien und geben ihnen dabei neue Bedeutungen, die ihren momentanen Wünschen, Gefühlen und Bedürfnissen entsprechen und diese gleichzeitig ansprechen.

Kinder greifen nach Objekten, mit denen sie den Kontakt zu ihrer äußeren Welt suchen. Für sie sind alle Objekte „Bausteine“, ob Möbelstücke, Verpackungsmaterial oder Bilderbücher – alle greifbaren Gegenstände sind Möglichkeiten, um Kindern neue Erfahrungen zu geben und ihr Wissen zu erweitern. Sie sind aber auch Anregungen; sie wecken ihre Neugier, geben Impulse und setzen ihre Phantasie frei. Im Umgang mit Spielsachen lernen Kinder ihre Welt zu be-greifen.<sup>143</sup>

### **5.2.2.1 Spiel aus spieltheoretischer Sicht**

Das Handeln der Kinder in ihrer Umwelt, durch das sie spielerisch die funktionalen Möglichkeiten der Objekte erproben, kann man „Spiel“ nennen.<sup>144</sup> Johann Huizinga erklärt das Spiel als freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die in einer bestimmten Zeit und einem begrenzten Raum durchgeführt wird. Ihr Ziel liegt in sich selbst und wird begleitet von Spannung, Freude und dem Bewusstsein, dass im Spiel alles anders ist als im gewöhnlichen Leben.<sup>145</sup>

In der Spielerziehung wird angenommen, dass Spielen zweckfrei ist. Ergänzend wird bei „Erziehung zum Spielen“ davon ausgegangen, dass Spiel

---

<sup>141</sup> Vgl. Fritz, 1992, S. 13.

<sup>142</sup> Vgl. Krenz, 2001.

<sup>143</sup> Vgl. Fritz, 1992, S. 7.

<sup>144</sup> Ebd.

<sup>145</sup> Vgl. Huizinga, 1956, S. 34.

um seiner selbst Willen und als Selbstzweck ausgeübt wird. Kinder können Spaß beim Spielen haben. Darüber hinaus können Werte wie Freiheit und Offenheit spielend erfahren werden. Dabei muss das Spiel ein Spiel sein, sonst ist es eine Übung oder Lernen und kein Selbstzweck mehr.<sup>146</sup>

Das Spiel ist jedoch nicht gleichzusetzen mit instinkthaftem Verhalten. Spielen hat in sich einen Sinn, obwohl es keine bewusste, vom Verstand gesteuerte Handlung ist. Es ist ein Phänomen zwischen diesen beiden Polen, Instinkt und Verstand.<sup>147</sup> Das Spiel findet laut Sutton-Smiths (1978) dialektischer Spieltheorie sein anregendes Potential in Gegensätzen und Gegenkräften. Spielen ist ein Phänomen, das aus Gegensätzen und Widersprüchen entsteht und sich zwischen „Freiheit und Zwang, Offenheit und Geschlossenheit, Selbstzweck und Fremdbestimmung, [...], Fiktion und Wirklichkeit“<sup>148</sup> befindet. Allerdings darf der Abstand zwischen den entgegengesetzten Polen weder zu groß noch zu klein sein und damit überspannt oder spannungslos werden. Wenn die Ambivalenz sich auflöst, bedeutet dies, dass das Spiel zu Ende ist. Fällt sie aber in Eindeutigkeit, wird es nicht mehr „Spiel“ sondern „ernst“<sup>149</sup>.

Scheuerl meint, dass Spielen ein „Urphänomen“<sup>150</sup> ist, in der es sein eigenes Paradox in sich trägt. „Wenn das Spiel frei und doch begründet ist, wenn es geschieht und doch gemacht ist, wenn es scheinhaft und doch real wirkt, so bedeutet dies nichts anderes, als dass das Spiel seine eigene Antithese in sich birgt, es ist Ernst, Wirklichkeit, Arbeit und Spiel ineins – ein ‚Urphänomen‘.“<sup>151</sup>

Allgemein übereinstimmend wird davon ausgegangen, dass Spielen keine Arbeit ist. Ebenso werden Spiel und Ernst einander gegenüber gestellt. Huizinga geht davon aus, dass das Spiel in unserem Bewusstsein dem Ernst gegenüber steht.<sup>152</sup> Der Philosoph Julius Schaller grenzt Spielen gegen andere Aktivitätsformen ab, die unter dem Begriff „Ernst“ stehen, wie Arbeit,

---

<sup>146</sup> Vgl. Ehni, 2003, S. 303.

<sup>147</sup> Huizinga, 1956, S. 9.

<sup>148</sup> Ehni, 2003, S. 302

<sup>149</sup> Vgl. Seitz, 1996, S. 194.

<sup>150</sup> Scheuerl 1959, S. 115.

<sup>151</sup> Seitz, 1996, S. 200.

<sup>152</sup> Huizinga, 1956.

Wohltätigkeit und Kunstbetrachtung.<sup>153</sup> Das Spiel liegt außerhalb der Vernunft, der Pflicht und der Wahrheit.<sup>154</sup>

Nach Friedrich von Schiller spielt der Mensch nur, „wo er ganz Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“<sup>155</sup> Spielen ist ein wichtiges Merkmal aller Kreaturen, der Menschen aber auch der Tiere. Huizinga definiert es als „Streben nach Entspannung“. Spielen hat kein bestimmtes Alter. Alle, ob klein oder groß, ob jung oder alt, spielen. „Spiel ist ein freies Handeln, befohlenes Spiel ist kein Spiel mehr. [...] Das Kind und das Tier spielen, weil sie Vergnügen daran haben, und darin eben liegt ihre Freiheit.“ Es fesselt den Spielenden und ist so ein Intermezzo (oder eine Abwechslung) im täglichen Leben, eine Betätigung in der Freizeit und zur Erholung.<sup>156</sup> Spielen ist letztendlich eine spontan initiierte Aktivität.<sup>157</sup>

#### **5.2.2.2 Spiel aus entwicklungspsychologischer und pädagogischer Sicht**

In Anlehnung an die Theorie des Entwicklungspsychologen Piaget kann festgehalten werden, dass bevor kleine Kinder mit einem Gegenstand spielen, sie ihn zuerst erkunden wollen, sie tasten mit der Hand oder versuchen herauszufinden, wie er schmeckt, beschaffen ist oder von innen aussieht – egal was für ein Objekt es sein mag, ob Ball, Buch oder Kissen. Diesen Umgang der Kinder mit Gegenständen oder mit einem Bilderbuch erläutert der Bilderbuchforscher Thiele: „Häufig ist zu beobachten, dass das Kleinkind ein Bilderbuch zum Mund führt und daran saugt oder hinein beißt. Das kleine Kind unterscheidet noch nicht zwischen den unterschiedlichen Funktionen von Gegenständen; es erlebt ein Bilderbuch ebenso haptisch und sinnlich wie etwa einen Bauklotz oder eine Puppe.“<sup>158</sup> Danach fängt eine neue Phase an, in der Kinder alles erproben, was der Gegenstand ihnen an Material und Spielmöglichkeiten bietet, z.B. lassen sie ihn auf den Boden fallen, werfen oder zerreißen ihn. Wenn der Gegenstand den Kindern vertraut ist, fangen sie an,

---

<sup>153</sup> Vgl. Hering, 1979, S. 16.

<sup>154</sup> Vgl. Huizinga, 1956, S. 153.

<sup>155</sup> Schiller, (1795) 1946, S. 74.

<sup>156</sup> Huizinga, 1956, S. 17f.

<sup>157</sup> Vgl. Hetzer, 1986, S. 12.

<sup>158</sup> Thiele, 2003, 39.

damit zu spielen.<sup>159</sup> In der Spielforschung – in der Versuchsreihe von Corinne Hutt (1966) – zeigt sich, dass es einen Unterschied zwischen Spielen und Exploration gibt. Das heißt: Die explorative Phase wird nach einiger Zeit durch eine Phase des Spielens abgelöst.<sup>160</sup> Die Exploration ereignet sich zuerst und dauert nur solange an, wie der Gegenstand neue Elemente bietet, d.h. bis er dem Kind vertraut ist. Dann nimmt die Entdeckungslust langsam ab, während die Spielaktivität einen stetigeren Verlauf zeigt und über längere Zeit fortgesetzt werden kann.<sup>161</sup> Allerdings ist die sensomotorische Phase die erste Phase jeder frühkindlichen Entwicklung. Ohne diese erfolgreich zu absolvieren, ist es dem Kind oft nicht möglich, seine Fähigkeiten und Fertigkeiten weiter zu entfalten. Es kann sogar dazu führen, dass das Kind Schwierigkeiten beim Lesen- oder Schreibenlernen hat.<sup>162</sup>

Deshalb ist für Pädagogen Spielen und Spiel von zentraler Bedeutung. Spielen ist ein hohes pädagogisches Gut; es ist für die Heranwachsenden „eine Handlung, in der sie sich selbst hervor- und voranbringen: freiwillig, selbsttätig, selbstbestimmt, kreativ und nicht zuletzt mit großer Freude.“<sup>163</sup> Die kindliche Freude am Spielen wird aus pädagogischer Sicht genutzt, um Lernfortschritte zu erreichen. Seit Friedrich Fröbel ist bekannt, dass Kinder mit allen Sinnen spielen und dadurch ihre gegenwärtige und zukünftige Welt begreifen, noch lange bevor sie sie sprachlich erfassen.<sup>164</sup>

Armin Krenz stellt als Aufgabe der Pädagogik dar, den Kindern zu helfen „aktiv und engagiert“ die verschiedenen Spielformen zu entdecken und dabei die Wurzel einer Spielfähigkeit auszubauen, zu erweitern und nicht zuletzt zu verinnerlichen. Erst dann können Kinder mit dieser Basisfähigkeit eine Verbindung zwischen den zwei Welten erschaffen: „ihrer seelischen Innenwelt und der dinglichen Außenwelt“.<sup>165</sup>

In der Spielerziehung und gerade bei der „Erziehung durch Spielen“ wird „Spielen“ als Mittel zu einem bestimmten Zweck benutzt, wie z.B. beim

---

<sup>159</sup> Vgl. Oerter/Montada, 2002, S. 223.

<sup>160</sup> Vgl. Flitner, 2002, S.53f.

<sup>161</sup> Ebd.

<sup>162</sup> Vgl. Holle, 2000, S. 1.

<sup>163</sup> Ehni, 2003, S. 294.

<sup>164</sup> Ebd.

<sup>165</sup> Krenz, 2001.

Aufwärmen im Sportunterricht über spielerisches Erkunden bis zum sozialen Lernen.<sup>166</sup> Davon ausgehend werden im Kindergarten unterschiedliche Spiele veranlasst, mit dem Ziel, die Sprach- und motorische Entwicklung der Kinder zu fördern.

Auch die Kinderliteratur, vor allem das Bilderbuch, spielt für die vielfältige Entwicklung der Kinder eine große Rolle. Bilderbücher beinhalten Bild- bzw. Text-Informationen, die die Kinder kennen lernen wollen. Spielbilderbücher enthalten zusätzlich verschiedene Anregungen und Materialien zum Spielen. Das Kind betrachtet das Buch, schlägt die Seiten mehrere Male auf und zu, spielt damit und ist ganz in das Buch oder in seine Phantasie vertieft. Mit Freude und Spaß taucht es in die Welt der Farben und Formen ein, egal wohin das Buch es führt, zum Markt oder zum Meer. Im (Spiel-)Bilderbuch entdeckt das Kind vieles, was sich in seiner Umgebung befindet, ob Ball oder Tier, Farbe oder Form. Dabei lernt es seine Welt zuerst visuell und dann sprachlich kennen, indem es auf alles, was ihm bekannt oder vertraut ist, mit dem Finger zeigt (nonverbal) und dann auch mit Worten (verbal) benennt und es spielt.

### **5.2.3 Die umfassende Bedeutung des kindlichen Spiels**

Spielen hat eine bedeutende Rolle in der ganzheitlichen Entwicklung der Kinder. Auch ist es eine wichtige Grundlage für die schulischen und beruflichen Fähigkeiten.<sup>167</sup>

Im Berliner Bildungsprogramm (2003) wird hervorgehoben, dass die wichtigen Elemente des Spiels in der Handlung der Spielenden liegen, in der Verwirklichung von Spielabsichten und nicht in dem Ergebnis,<sup>168</sup> d.h. wie ein Kind spielt und nicht das Resultat seines Spiels.

Darüber hinaus besitzt das Spiel ein immer wiederholbares Moment der „inneren Unendlichkeit“. Es strebt nach Beständigkeit und ist entgegengesetzt zu den abschließenden Tatsachen „unabschließbar und zeitlos“<sup>169</sup>. Hans Scheuerl vergleicht hier Spielen mit Kunst und bestätigt die Idee der

---

<sup>166</sup> Vgl. Ehni, 2003, S.303.

<sup>167</sup> Vgl. Krenz, 2001.

<sup>168</sup> Berliner Bildungsprogramm, 2003, S. 21.

<sup>169</sup> Vgl. Seitz, 1996. S. 192.

Unendlichkeit im Spiel. „Wie man sich an einem Kunstwerk nicht „satt“, sondern allenfalls müde sehen kann, so kann man sich auch im Spiele nicht „satt“, sondern allenfalls müde spielen: Immer sind es nur äußere Umstände, die uns daran hindern, uns an das Spiel unserer Kräfte und Bewegungen [...] ganz zu verlieren.“<sup>170</sup> An dieser Stelle ist an Friedrich Nietzsches Aussage zu erinnern: „Und so, wie das Kind und der Künstler spielt, spielt das ewig lebendige Feuer, baut und zerstört wie ein Kind Sandhaufen am Meere, thürmt auf und zertrümmert; von Zeit zu Zeit fängt er das Spiel von Neuem an. Ein Augenblick der Sättigung: dann ergreift ihn von Neuem das Bedürfnis, wie den Künstler zum Schaffen das Bedürfnis zwingt. [...] Das Kind wirft einmal das Spielzeug weg: bald aber fängt es wieder an, in unschuldiger Laune. Sobald es aber baut, knüpft und fügt und formt es gesetzmäßig und nach inneren Ordnungen.“<sup>171</sup>

Es zeigt sich, dass das Spielen der Kinder keine belanglose „Spielerei“ ist, sondern den Ausgangspunkt eines jeden Entwicklungsschrittes in unterschiedlichen Kompetenzbereichen darstellt, wie etwa im emotionalen, sozialen, motorischen und kognitiven Bereich. Die Spielforschung hat bewiesen, dass Kinder, die viel und intensiv spielen, ihre verschiedenen Kompetenzbereiche besser entwickeln können als Kinder, die weniger spielen.<sup>172</sup>

Das Kind kann durch Spielen seine Gefühle und Enttäuschungen – Angst, Freude, Trauer, Wut – verarbeiten, seine Belastbarkeit wird dabei emotional gestärkt.<sup>173</sup>

Wenn es mit anderen Kindern spielt, verbessert es seine soziale Kooperationsbereitschaft, sein Verantwortungsempfinden und nicht zuletzt seine Fähigkeit, Regeln zu akzeptieren. Auch Freundschaften werden im Spiel intensiv gepflegt. Durch Spielen setzen sich die Kinder mit anderen Personen

---

<sup>170</sup> Scheuerl, 1979, S.76.

<sup>171</sup> Nietzsche, 1980, S.830f.

<sup>172</sup> Vgl. Krenz, 2001.

<sup>173</sup> Ebd.

auseinander; lernen ihren Charakter, ihre Stärken und Schwächen kennen und lernen, diese zu respektieren.<sup>174</sup>

Spielen mit Materialien oder Gegenständen führt zu einer schnellen Reaktionsfähigkeit und verbessert sowohl die Auge-Hand-Koordination als auch die Gesamtmotorik, die Grob- und Feinmotorik.

Im kognitiven Bereich entwickeln sich im Spiel bei Kindern das logische Denken, die Phantasie und die Sprache. Verstärkt wird auch die Konzentrations- und Wahrnehmungsfähigkeit.<sup>175</sup>

Insgesamt lässt sich sagen, dass Spielen einen Impuls für alle Sinne gibt und dabei ein Gewinn von verschiedenen Kompetenzen ist. Es ist an der Entwicklung von Motorik, Kognition und Psyche beteiligt. Das Kind trainiert und übt Fähig- und Fertigkeiten bis zur vollkommenen Beherrschung. Dadurch werden Wesensmerkmale, die eine große Rolle für das gesamte Leben spielen, ausgebildet. Spielen ist daher eine bedeutungsvolle Vorbereitung auf das Leben und die Arbeit der Erwachsenen.<sup>176</sup>

Spiele brauchen keinen Anlass, deshalb sind sie meist von jedem Zweck befreit. Aber durch dieses zweckfreie Spiel lernen Kinder in einer indirekten Weise über Kultur, Literatur und über das gesamte Leben. Spielen ist wichtig für die Entwicklung der Kinder: Wolfgang Hering (1979) betont in Anlehnung an Piaget, dass „das Kind in der sensomotorischen Phase neuerworbene motorische Fähigkeiten und Funktionen in spielerischer Form fortsetzt und wiederholt“.<sup>177</sup> Dies führt zur Steigerung der körperlichen Selbsterfahrung und zur Verbesserung seiner Fähigkeiten.<sup>178</sup>

Laut Berliner Bildungsprogramm (2003) ist das Spiel der Kinder „ein selbst bestimmtes Lernen mit allen Sinnen, [...] Es ist ein ganzheitliches Lernen, weil es die ganze Persönlichkeit fordert und fördert. Im Spiel lernen die Kinder freiwillig und mit Spaß, über Versuch und Irrtum, aber ohne Versagensängste.“

---

<sup>174</sup> Vgl. Berliner Bildungsprogramm, 2003, S. 22.

<sup>175</sup> Vgl. Krenz, 2001.

<sup>176</sup> Holle, 2000, S. 146.

<sup>177</sup> Hering, 1979, S. 146.

<sup>178</sup> Ebd.

Im Spiel stellen sie sich ihre Fragen selbst und erfinden dazu die Antworten.“<sup>179</sup>

Es gibt bei Kindern noch keine Routine, keine Gewohnheiten und keine Verhaltensmuster, wie bei Erwachsenen, deshalb erfassen sie ihre Welt als eine Art ständiger Begegnung mit Neuem, das Handlungsmotivation bietet. Das Motto der Kinder lautet „Das Unbekannte muss bekannt werden, das Neue wartet auf eine persönliche Entdeckung, das Reizvolle will erlebt werden!“<sup>180</sup> Aufgrund dessen werden die Kinder als „Meister des Spiels“ bezeichnet.<sup>181</sup>

## 5.2.4 Formen des Spiels

In diesem Abschnitt werden allgemeine Formen des Spiels thematisiert, etwa Spielen mit Materialien, Rollenspiele, Bauspiele oder Medienspiele. Diese verschiedenen Formen spielen auch im Hinblick auf Spielbilderbücher eine wesentliche Rolle. Allerdings wird mit Spielbilderbüchern unterschiedlich gespielt, was im Laufe dieser Arbeit noch verdeutlicht wird.

Je nach Alter, Geschlecht oder Umgebung spielen Kinder unterschiedliche Spiele.<sup>182</sup> Auch wenn Jüngere und Ältere, Mädchen und Jungen dasselbe Spiel spielen, lassen sich Unterschiede in Art und Motivation des Spielens wahrnehmen. Im Hinblick auf spielerische Aktivitäten und Formen werden nun unterschiedliche Beispiele von Spielen vorgestellt.

### 5.2.4.1 Spielen mit verschiedenen Materialien

Mit allen Sinnen wird die Welt den Kindern ab dem ersten Lebensjahr erfahrbar und als Wissen aufgenommen. Physikalische Erfahrungen wie z.B. Gefäße mit Wasser füllen oder einen Sandeimer auskippen, werden ab dem 6. Lebensmonat spielerisch erkannt. Durch Spielen mit verschiedenen Materialien aus ihrer Umgebung wie Seifenblasen und Magneten oder Naturmaterialien wie Sand, Ton, Wasser oder Blätter sammeln die Kinder zunehmend

---

<sup>179</sup> Berliner Bildungsprogramm (2003), S. 22.

<sup>180</sup> Krenz, 2001.

<sup>181</sup> Vgl. Ehni, 2003. S. 293.

<sup>182</sup> Ebd., S. 304f.

komplexere naturwissenschaftliche Erfahrungen. So experimentieren sie mit unterschiedlichen Materialien und Stoffen und verbessern dadurch ihre haptischen und motorischen Fähigkeiten.<sup>183</sup>

#### **5.2.4.2 Symbolspiele, Rollenspiele oder Gesellschaftsspiele**

Bei Rollenspielen handelt es sich um Spiele mit Gegenständen oder Handlungen, die durch andere ersetzt werden können, welche in der Phantasie der Kinder entstehen.<sup>184</sup> Das Kind fängt schon nach dem dritten Lebensjahr mit Rollenspielen an, die nach und nach komplexer werden. Mit fortschreitendem Alter entwickelt sich das Interesse des Kindes an Gruppenspielen. Auch dies zeigt, dass Spielen ein wesentlicher Beitrag zur sozialen Entwicklung des Kindes ist.<sup>185</sup>

Symbolspiele geben den Kindern die Möglichkeit, die Welt phantasie reich zu konstruieren. Dabei begreifen sie, dass die Welt nach bestimmten Regeln geordnet ist und dass es Regeln gibt, die festgelegt sind. In ihren Spielen bestimmen sie manchmal selbst die Regeln. Dadurch wird das Regelbewusstsein der Kinder entwickelt. Regelspiele bzw. Gesellschaftsspiele dienen insofern zur Entwicklung eines Regelbewusstseins der Kinder.<sup>186</sup>

Unter Gesellschaftsspiele fallen z.B. Kartenspiele wie etwa *Uno* oder *Wizard*. Auch Geschicklichkeitsspiele können Teil eines Gesellschaftsspiels sein, wie das Spiel *Jenga*, das aus Bauklötzen besteht, die aufeinandergelegt werden können.

#### **5.2.4.3 Bau- und Konstruktionsspiele**

Kinder zeigen großes Interesse, Bauklötze aufeinanderzulegen oder Türme zu bauen. Im Alter von 15-18 Monaten zeigen sie den Wunsch, etwas zu konstruieren. Sie erproben das Bauen mit verschiedenen Materialien und trainieren bzw. entwickeln dabei ihre Fähigkeiten. Sie üben, bis sie

---

<sup>183</sup> Vgl. Blank-Mathieu, 2007.

<sup>184</sup> Beins/Cox, 2002, S. 28

<sup>185</sup> Vgl. Holle, 2000, S. 146.

<sup>186</sup> Vgl. Ehni, 2003, S. 304f.

herausfinden, wie etwas gebaut werden muss, damit die Konstruktion nicht umfällt. Ab dem zweiten Lebensjahr fangen sie mit Versuchen zum horizontalen Bauen an, indem sie Bausteine oder Holzstücke aneinanderlegen. Das Bauen erreicht allmählich eine neue Stufe, in der eine Verbindung zwischen dem horizontalen und dem vertikalen Bauen entsteht. Zwischen dem dritten und fünften Lebensjahr entwickelt sich die Fähigkeit, Dreidimensionalität oder Räumlichkeit zu erkennen und (nach)zubauen wie z.B. beim Bauen eines Autos oder Hauses. Das Bau- und Konstruktionsspiel der Kinder im Kindergartenalter wird oft von phantasievollen Geschichten begleitet. Das Bauen an sich erhält danach seinen eigenen und stärkeren Wert.<sup>187</sup>

„Das Bau- und Konstruktionsspiel beinhaltet Spiele, bei denen Kinder mehr oder weniger zielgerichtet ein dreidimensionales Spielprodukt herstellen wollen. Dabei geht es nicht mehr nur um den Spielprozess, sondern das Bauprodukt bekommt einen stärkeren Eigenwert. [...] Die Bandbreite der Bauaktivitäten geht vom Türmchenbau bis zum komplexen Modellbau mit mechanischen Prinzipien wie z.B. beim Flaschenzug.“<sup>188</sup> Als Beispiel wird ein Lego-Bausatz für Kinder ab 12 Jahren genannt, mit dem sie nach Bauanleitung z.B. ein Motocross-Bike bauen oder es zu einem anderen Modell umbauen können.

Kinder bauen und konstruieren ihre Bauwerke mit voller Konzentration. Daher erklärt sich das Konstruktionsspiel der Kinder als wichtiger Aspekt für die Entwicklung ihrer Aufmerksamkeit, ihre Arbeitshaltung sowie für selbstständiges Lernen<sup>189</sup>.

Die Lust zum Bauen, die ständig nach neuen Ausdrucksformen sucht, bleibt nicht nur bei Kindern erhalten, sondern auch bei vielen Erwachsenen,<sup>190</sup> denn: „Die Kinder von heute sind die Bauherren, Gestalter und Architekten von morgen“<sup>191</sup>.

---

<sup>187</sup> Vgl. Beins/Cox, 2002, S. 209f.

<sup>188</sup> Ebd., S. 29.

<sup>189</sup> Vgl. Einsiedler, 1999, S.111; Beins/Cox, 2002, S. 210.

<sup>190</sup> Vgl. Beins/Cox, 2002, S. 210.

<sup>191</sup> Pertler, 1999, S. 14.

#### 5.2.4.4 Medienspiele und interaktive Spiele

Moderne Kindermedien – Fernsehen, Computer und Internet – sind ein Bereich, der heutzutage bei den meisten Kindern großen Anklang findet. Bilderbücher sind zwar die wichtigsten Kindermedien für jedes Kleinkind, aber immer mehr werden sie von den modernen Medien abgelöst. Diese übernehmen eine bedeutende Rolle in der Spielwelt der heutigen Kinder.

Die modernen Medien sind ein unterhaltsamer Bereich sowohl für Kinder als auch für Erwachsene. Das Angebot der Medien hat dabei Berührungspunkte zum Thema „Spielen“. Im Internet oder mit dem Computer wird oft gespielt. Hier gibt es aber einen Unterschied zu anderen, traditionellen Spielen wie Kartenspielen oder Geschicklichkeitsspielen, weil das Tempo nicht vom Spieler sondern vom Spiel selbst bestimmt wird. Der Spieler hat meistens eine begrenzte Zeit und eine oder mehrere Aufgaben, die er lösen soll. Bei vielen Computerspielen werden schnelle Reaktionen und Lösungen verlangt. Außerdem wird meistens allein mit dem Computer gespielt. Es kann aber auch mit mehreren Leuten gespielt werden.

Der Auswahl an interaktiven Computerspielen sind keine Grenzen gesetzt, von ganz einfachen Spielen bis zu komplexen gibt es eine Menge verschiedener Variationen. Man findet heute viele Bilderbücher-Geschichten, die in CD-ROMs oder in interaktive Spiele umgewandelt sind, wie die CD-ROM mit dem Titel *Findus wartet auf Weihnachten* (2007), die mit 24 Spielen, einem Adventskalender und einem Hörbuch mit der Geschichte *Petterson kriegt Weihnachtsbesuch* ausgestattet ist.

Auch die CD-ROM *Mitternachtspiel* (1998) von der Prager Künstlerin Květa Pacovská nach dem gleichnamigen Bilderbuch bietet anspruchsvolle Unterhaltung und eine Handlung, die immer wieder neu oder anders erlebt werden kann. Es ist eine Entdeckungsreise, in der in einem interaktiven Rahmen viel Grafisches, Künstlerisches und Musikalisches spielerisch erfahren werden kann.

Man kann dieses interaktive Angebot als Versuch betrachten, die Lücke zwischen den beiden Gattungen Buch und modernen technischen Medien zu schließen.

Die hier vorgestellten Überlegungen und Ergebnisse zu Spiel und Spielen sollten verdeutlichen, dass der spielerische Anteil, der Spielbilderbücher von Bilderbüchern unterscheidet, unter mehreren Aspekten einer genaueren Untersuchung bedarf. Spiel und Spielen aktivieren mehrere wichtige Erfahrungsbereiche des Kindes, so z.B. emotionale, soziale, materielle, künstlerische, haptische, kognitive, sinnliche und noch viele andere Erfahrungen, die in ihrer Komplexität und Wichtigkeit variieren und nicht unterschätzt werden dürfen.

## 6 Theoretische Annäherungen an das Spielbilderbuch

Im Rahmen meiner Untersuchung werden zwei wichtige Erfahrungsbereiche der Kindheit, „Bilderbuch“ und „Spiel“ durch den Begriff „Spielbilderbuch“ zusammengeführt. „Spielbilderbuch“ ist allerdings kein festgelegter Begriff der Kinder- und Jugendliteratur. Hans Ries erläutert den unterschiedlichen Sprachgebrauch wie folgt: „Die Terminologie ist gerade in diesem Bereich mitunter unscharf. Sie resultiert aus dem schwankenden Sprachgebrauch der Verleger, die sich verständlicherweise nicht zu systematischen begrifflichen Abgrenzungen bemüht fühlten, sondern die Begriffe nach ihrer persönlichen Einschätzung und in Verfolgung ihres Geschäftsinteresses vergaben.“<sup>192</sup> Es gibt viele andere Begriffe, mit denen diese Zwischenform beschrieben wird: „Bewegliche Bilderbücher“, „Verwandlungsbücher“, „Spiel(zeug)bücher“, „Handlungsbilderbücher“ oder „Aktionsbücher“ sind einige Beispiele.

Die englische Bezeichnung „toy book“ bedeutet nach Hans Ries Spielbilderbuch im Deutschen. Sie stammt aus der Zeit der 1850er Jahre, als sich das Bilderbuch als eigene Gattung für Kinder von den „ernsthaften“ Büchern zu unterscheiden begann.<sup>193</sup>

Der deutschsprachige Ausdruck „Spielbilderbuch“ oder „Spielbuch“ ist nach Hans Ries eine Sonderform des Bilderbuchs, die „die Grenze zum Spielzeug berührt“. Wir haben es somit mit einer Zwischenform aus einem Bilderbuch und einem Spielzeug zu tun.<sup>194</sup>

Spielbilderbücher zeigen in ihren verschiedenen Erscheinungsformen Abweichungen von der traditionellen Form des Bilderbuches<sup>195</sup> und nähern sich so Spielzeugen an. Damit sind sie interaktive Bilderbücher mit „Spielzeugcharakter“<sup>196</sup> – dabei wenden sie sich nicht nur an Kinder, sondern auch an Erwachsene.

Mit dem Begriff „Spielbuch“ werden manchmal aber auch Bücher bezeichnet, mit denen man auf eine andere Art und Weise spielen kann. Solche Bücher

---

<sup>192</sup> Ries, 1992, 46.

<sup>193</sup> Ebd.

<sup>194</sup> Ebd.; Heitmann, 1996, S. 49.

<sup>195</sup> Vgl. Müller/Oberhuemer, 1979, S. 42.

<sup>196</sup> Vgl. Doderer, 1997, 29.

erzählen keine Geschichten und liefern keine Informationen, sondern enthalten Anleitungen zu verschiedenen Formen von Spielen wie etwa Puzzle, Brettspiele usw. Ein Beispiel ist das Spielbuch von Mario Grasso, *Auf los geht's los!* (2008). Das Buch bietet 25 Brettspiele, die man alleine, zu zweit oder auch mit mehreren Personen spielen kann. Der Schwierigkeitsgrad der Spiele geht von einfach bis schwer. Dabei ist die Grenze des Alters nach oben offen. Solche Spielbücher werden in dieser Arbeit nicht berücksichtigt, weil sie der Zwischenform zwischen Bilderbuch und Spiel nicht entsprechen, sondern eher in die Spiel-Richtung abweichen.

In Spielbilderbüchern findet man spielerisch Informationen über vielfältige Themen wie etwa Tiere, Bauernhof, Stadt und Markt und vieles mehr. Auch über Märchen und Geschichten wird Unterhaltung geboten. Dabei sollte jedoch nicht außer Acht gelassen werden, dass es bei der Auswahl der Themen für Spielbilderbücher einen Unterschied zum Bilderbuch gibt. Spezielle Themenbereiche wie etwas Krieg, Missbrauch und Tod, finden nur selten Berücksichtigung im Spielbilderbuch, da man mit diesem meist etwas Fröhliches verbindet und keine bedrückenden Situationen erwartet.

Auch der Bildsprache und den künstlerischen Ausdrucksformen des Spielbilderbuchs sind keine Grenzen gesetzt. Vom detaillierten oder reduzierten malerischen Stil (Doris Rübel, *Unser Spielplatz*, (1995)), (Dick Bruna, *Mein Haus*, (1984)) über Foto-Bilderbuch (Sue Barraclough u. Fran Thatcher von Weichert, *Waldtiere*, (2000)) bis zu abstrakten Formen (David A. Carter, *Blaue2*, (2008)) findet man eine große Bandbreite. Der Illustrator und auch das Alter der Zielgruppe spielt dabei eine entscheidende Rolle.

## 6.1 Das Spielbilderbuch und seine charakteristischen Merkmale

### 6.1.1 Die multifunktionalen Dimensionen des Spielbilderbuchs

Nach Thiele lässt sich das Bilderbuch dadurch definieren, dass es über Bild und Text Geschichten erzählt. Er betont, dass Kinder nicht nur die Bilder wahrnehmen, sondern auch die Geschichte des Bilderbuches. Bilder und Texte sind zwar zwei unterschiedliche „symbolische Systeme“, aber das Spannende ist nach Thiele, dass sie im Bilderbuch zusammen kommen und dann eine enge Verbindung eingehen, auch wenn sie zwei unterschiedliche Ebenen des Erzählens repräsentieren.<sup>197</sup>

So wie in Kapitel 5.1.2. gezeigt wurde, dass das Bilderbuch über eine Doppelnatur verfügt, will dieses Kapitel versuchen, die multifunktionalen Dimensionen des Spielbilderbuchs zu verdeutlichen.

Spielbilderbücher haben zwar einen anderen Charakter als narrative Bilderbücher, das heißt jedoch nicht, dass sie sich immer grundsätzlich von Bilderbüchern unterscheiden. Sie erzählen genauso eine Geschichte oder informieren Kinder über Alltagsgegenstände, aber sie laden die Kinder auf eine neue Art und Weise ein, sich mit einem Buch zu beschäftigen. Mit ihnen kann nicht nur gelesen, vorgelesen, ein Bild betrachtet, sondern auch gespielt werden. Hildegard Krahe gibt ihre Definition zum Spielbilderbuch wie folgt: „Ein Buch hat einen Rücken, zwei Deckel und dazwischen eine unterschiedliche Anzahl von Seiten zum Weiterblättern – das ist Norm. Dass diese Seiten aber nicht nur zum Lesen oder zum Betrachten auffordern, sondern durch vielartige Papierspielereien zum Manipulieren anregen sollen und damit Spielcharakter bekommen, das gehört zu den reizvollen Abweichungen vom Normaltyp Buch.“<sup>198</sup>

Pauline Liesen vertritt, dass bei klassischen Bilderbüchern das Sehen und das Hören als Formen des Lernens gefördert werden. Sie meint, dass Spielbilderbücher heute über die traditionellen Bilderbücher hinaus die

---

<sup>197</sup> Thiele, 2007a.

<sup>198</sup> Krahe, 2002, S. 11.

Möglichkeit geben, „durch taktiles Erleben und Erforschen neue sinnliche Wahrnehmungen mit dem Bilderbuch zu verbinden“<sup>199</sup>.

Dadurch, dass diese Bücher zwischen den Buchseiten verschiedene plastische, bewegliche und veränderbare Elemente enthalten, ermöglichen sie dem Kind, aktiv mit dem Buch umzugehen, sie bieten ihm freien Spielraum und fördern Spielideen. Sie regen das Kind an, sein eigenes Spiel zu entwickeln und gewisse Fertigkeiten zu üben oder an einem Spiel teilzunehmen. Das hat zur Folge, dass das Kind Lesen anders erlebt und es mit Spielerfahrungen verknüpft.

Durch ein Spielbilderbuch findet der Betrachter – ob klein oder groß – unterschiedliche Zugänge oder Angebote zu dem, was in dem Buch dargestellt oder erzählt wird. Analog zum traditionellen Bilderbuch werden verschiedene Texte geboten: Je nach Spielbilderbuch findet man eine narrative Geschichte wie z.B. *Der Breitmaulfrosch* (1996) von Jonathan Lambert, einen sachlichen Text wie bei dem Verwandlungsbuch *Mein allererstes Buch der Farben* (2007) von Eric Carle oder gar keinen Text wie das Pop-up-Bilderbuch *Mummy?* (2007) von Maurice Sendak.

Anders als in einem narrativen Bilderbuch nimmt der Text im Spielbilderbuch meist keine so große Rolle wie das Bild ein, hier sind es die Bilder und die beweglichen oder dreidimensionalen Gebilde, die eine deutliche Dominanz zeigen. Vor allem die Mechanismen, die Besonderheiten der Spielbilderbücher, lassen Text und Thema auf ganz andere Art und Weise erleben, entdecken, finden oder suchen. Gerade durch die Bewegungseffekte werden Geschichten lebendiger oder Sachverhalte deutlicher.

Es finden sich sogar Spielbilderbücher, die durch ihre Mehrdimensionalität über mehrere Leseebenen verfügen. Diese sind nur zu sehen, wenn ein Buch etwa Klappfenster und Klapptüren hat und dem Leser darunter eine andere Ebene offenbart, wie in *Das große Gespenster Spielbuch* (2002) von Ali Mitgutsch oder in *Grün, rot alle* (1992) von Květa Pacovská.

Ebenso wie der Text können auch die Bilder in einem Spielbilderbuch anders wahrgenommen werden. Im Unterschied zum traditionellen Bilderbuch können

---

<sup>199</sup> Liesen, 2009, S. 90.

die Bilder nicht nur passiv betrachtet werden, sondern können auch haptisch, spielerisch, also mit allen Sinnen erfahren werden.

Wiederum ist es die Veränderbarkeit der Bilder durch Besonderheiten, haptische Möglichkeiten und Dreidimensionalität, die ein besonderes Leseerlebnis ermöglicht. So steht im Spielbilderbuch das bewegliche Bild im Vordergrund, während der Text meist in den Hintergrund rückt.

Das Spielbilderbuch bietet darüber hinaus durch die verschiedenen in ihm integrierten Mechanismen einen interaktiven Zugang zum Spielen. Kleine Kinder neigen dazu, alle Gegenstände, die greifbar sind, als potenzielle Spielobjekte wahrzunehmen, auch wenn der Gegenstand ein Buch ist und über keine Spielteile verfügt.<sup>200</sup> Verstärkt wird dieser Spielimpuls, wenn das Buch ausdrücklich über fühlbare, ziehbare oder veränderbare Teile verfügt. So können Kinder sich eine Zeitlang mit Bewegungen und Veränderungen, die sie selber durchführen können, beschäftigen.

Schließlich bietet das Spielbilderbuch mehr als klassische Bilderbücher die Möglichkeit zu inszenieren und zu phantasieren. Da einige Spielbilderbücher aufgeklappt und aufgestellt werden können, eröffnen sie einen besonderen, greifbaren Spielraum, der unterschiedliche Motive und Themen darstellen kann, wie etwa eine Ritterburg, einen Bauernhof oder ein Haus.

So wie textlose Bilderbücher Kinder zum Phantasieren und zum Erfinden eigener Geschichten motivieren, werden Kinder durch Spielbilderbücher nicht nur dazu animiert, eine Geschichte zu erfinden, sondern auch unabhängig von der erzählten Geschichte ihre eigene Geschichte bzw. ihr eigenes Spiel zu inszenieren. Dadurch wird die Phantasie des Kindes auf mehrfache Weise gefördert.

Beim Spielbilderbuch werden nicht nur Text und Bild zusammen erlebt, sie verbinden und mischen meines Erachtens die verschiedenen Zugänge in einer Einheit, die das Kind selbst bestimmen kann. Das Kind hat also die Möglichkeit, selber zu entscheiden, was es mit dem Spielbilderbuch unternehmen will. Es kann entscheiden, ob es damit spielt, etwas darin bewegt,

---

<sup>200</sup> Vgl. Thiele, 2003, S. 39.

Bilder betrachtet, Texte „liest“ oder nicht zuletzt seine eigene Geschichte oder sein eigenes Spiel inszeniert. Es ist möglich, dass diese Aspekte sowohl einzeln erfahren werden, aber je nach Situation, Buch und Kind auch gemeinsam in einer bestimmten Reihenfolge.

So lässt sich über das Spielbilderbuch sagen, dass es vor allem durch seine vermittelnde Stellung zwischen Buch und Spiel, durch seine Mechanismen und seine Dreidimensionalität als altersübergreifende, „mediale“ und gleichzeitig interaktive Buchgattung charakterisiert werden kann.

### **6.1.2 Das Spielbilderbuch als mediale Gattung**

So wie das Bilderbuch zu einer der wichtigsten literarischen Erfahrungen der Kindheit zählt und sich innerhalb verschiedener literarischer Gattungen durchgesetzt hat,<sup>201</sup> hat sich meines Erachtens auch das Spielbilderbuch als eigene Gattung etabliert. Es hat sozusagen Fuß gefasst im Spektrum der modernen Medien, da es nicht nur eine Zwischenform von Bilderbuch und Spiel ist, sondern darüber hinaus eine besondere Stellung zwischen dem gedruckten unbeweglichen Medium „Bilderbuch“ und den beweglichen Medien wie Film, Kino oder Fernsehen einnimmt. Sowohl bei dem Medium Bilderbuch als auch beim Spielbilderbuch lässt sich nach Thiele eine unmittelbare Nähe zu filmischen Konzepten aufzeigen. Die Tendenz zu Bewegung und Veränderung in den Bilderbüchern des ausgehenden 19. Jahrhunderts<sup>202</sup> und danach in Spielbilderbüchern<sup>203</sup>, wurde in vielseitiger und phantasievoller Art und Weise umgesetzt.<sup>204</sup>

---

<sup>201</sup> Siehe Kapitel 5.1.

<sup>202</sup> Z.B. wird in dem Buch *Der Froschkönig* von Binette Schroeder ein Bewegungsablauf durch eine Abfolge von Bildern dargestellt.

<sup>203</sup> Z.B. kann in dem Buch *Reiseabenteuer des Malers Daumenlang und seines Dieners Damian* von Meggendorfer eine Bewegung durch eine ziehbare Lasche durchgeführt werden.

<sup>204</sup> Vgl. Thiele, 2005, S. 230 f.



Abb. 7+ Abb. 8 Lothar Meggendorfer, *Reiseabenteuer des Malers Daumenlang und seines Dieners Damian* (1889)

Zum Ende des Jahrhunderts erschienen auch Kinderbücher, die die Idee des Blätterkinos aufgriffen, bei dem die Bilder durch Abblättern oder Umklappen verändert werden. In Verwandlungsbüchern konnte der Betrachter die Bilder durch Aufdecken und Ziehen in überraschender und unterhaltender Weise verändern. Als Beispiele sind hier die Bilderbücher von Lothar Meggendorfer zu nennen, dessen Erfolg interessanterweise parallel zur Popularität des Daumenkinos verläuft. Auch die Buchtitel *Lebende Bilder* (1879) oder *Klipp-Klapp!* (1894) deuten auf einen unmittelbaren vorkinematographischen Zusammenhang hin.<sup>205</sup>



Abb. 9+ Abb. 10 Lothar Meggendorfer, *Lebendes Affentheater* (1893)

Bei Bilderbüchern sind die Illustrationen im Vergleich zu Filmbildern statisch,<sup>206</sup> während in einem Spielbilderbuch viele Bilder oder Szenen komplett oder teilweise beweglich bzw. veränderbar sind, was eine gewisse Nähe zum Daumenkino zeigt: „Solche Spiel- und Verwandlungsbilderbücher haben [...] die Idee des bewegten und beweglichen Kinderbuchs am Leben

<sup>205</sup> Vgl. Thiele, 2005, S.232.

<sup>206</sup> Vgl. Peltsch, 1997a, S. 3f.

erhalten. An ihnen zeigt sich, dass der Wunsch nach Bewegung immer auch das spielerische Moment einschließt, im Daumenkino wie im Bilderbuch.<sup>207</sup>

### 6.1.3 Die Bewegungsmechanismen des Spielbilderbuchs

Auf dem Buchmarkt findet man unbegrenzte Angebote mit unterschiedlichen Mechanismen bei Spielbilderbüchern: von Leporello, Aufklapp-, Zieh- und Drehbilderbüchern über Aufstell- und Riech-Bilderbücher bis zu Pop-up-Bilderbüchern.

Es kann eine einfache Faltechnik sein wie bei dem Leporello-Bilderbuch *Wir gehen zum Markt* (1995) von Doris Rübel, das aus harmonikaartig gefalteten Papierstücken gefertigt ist, oder wie das Verwandlungsbilderbuch, in dem die Seiten horizontal oder vertikal geteilt sind und durch Umblättern der einzelnen Teile neue Bilder entstehen. Ein Beispiel dafür ist *Die lustige Tante* (1891) von Lothar Meggendorfer. Die in Kopf, Rumpf und Bein geteilten Figuren auf den Buchseiten bieten durch das Umklappen der einzelnen Teile vielseitige kombinierbare Möglichkeiten, die *die Lustige Tante*, wie auch der Titel selbst betont, immer in einem neuen „witzigen“ Licht erscheinen zu lassen.<sup>208</sup>

Anders sind Pop-up-Bilderbücher, die nach Grünewald “in raffinierter Falt- und Klebweise nicht nur Kulissen, sondern auch kleine vollplastische Modelle von Gebäuden, Fahr- und Flugzeugen, Lebewesen etc. aus der Buchdoppelseite entfalten“.<sup>209</sup> Hier ist nicht nur die Faltechnik komplizierter, sondern der gesamte Papiermechanismus, wie bei dem Pop-up-Buch von David McKee *Was Elmar alles kann* (1997).



Abb. 11 David McKee *Was Elmar alles kann* (1997)

---

<sup>207</sup> Thiele, 2005, S. 232.

<sup>208</sup> Vgl. Rütten, 1986, S. 68.

<sup>209</sup> Grünewald, 1992, S. 185.

Diese Falt- und Bewegungstechniken sind heute häufig miteinander kombiniert, so dass es manchmal schwierig ist, ein Spielbilderbuch einer bestimmten Kategorie zuzuordnen. Auf diesen Punkt wird später ausführlich eingegangen.

#### **6.1.4 Altersunabhängigkeit und didaktischer Wert des Spielbilderbuchs**

Der Drang zu immer neuen Ideen und noch größeren Überraschungseffekten in Bilderbüchern, vor allem in Spielbilderbüchern, hat Illustratoren, Verleger und Autoren seit Generationen herausgefordert.

Peter Laub ist dennoch der Ansicht, dass Kinder und Jugendliche auch heute nicht unbedingt nur Angenehmes und Schönes mit Büchern verbinden. Er erklärt, dass durch die Schulpflicht das Buch zum „Lernbuch“ und somit zu einem Element der Arbeit geworden ist. Hingegen betont er eine andere Seite von Leseerfahrungen durch eine Art Überraschung, die in bestimmten Bilderbüchern zu finden ist, die Spielmöglichkeiten bieten: in Spielbilderbüchern.

Er unterscheidet zwischen zwei verschiedenen Arten von Bilderbüchern: „Reine Bilderbücher wenden sich zumeist an Kinder im Vorschulalter, die des Lesens noch nicht mächtig sind. Bilderbücher dagegen, mit denen man spielen kann, sind für alle Altersgruppen geeignet, denn sie beinhalten ein Moment, für das man nie zu alt oder zu jung ist: die Überraschung.“<sup>210</sup>

An dieser Stelle ist kritisch anzumerken, dass Laub „reine Bilderbücher“ von solchen Überraschungsmomenten ausgeschlossen hat, obwohl meiner Meinung nach diese in Bild oder Geschichte genauso gut Überraschungen bereiten können, auch wenn Kinder im Vorschulalter noch nicht lesen können oder wenn die Bücher lediglich aus statischen Bildern bestehen.

Laub definiert „Spielspaß“ als „ein generationenübergreifendes Phänomen“ und ist der Ansicht, dass niemand etwas dagegen haben würde, wenn im Moment der Spielfreude etwas Lehrreiches mitgeliefert wird, „[d]enn jedes Spiel ist auch eine Form des Lernens, und dafür kann man nicht zu alt sein.“<sup>211</sup>

---

<sup>210</sup> Laub, 2002, S. 9.

<sup>211</sup> Ebd.

## 6.2 Spielformen im Spielbilderbuch

Im Folgenden werden die unterschiedlichen Möglichkeiten und Prinzipien des Spielbilderbuchs vorgestellt, eine systematische Gliederung und Analyse von Spielbilderbüchern erfolgt in Kapitel 7.

Das Spielbilderbuch bietet dem Betrachter und Leser mehrere Möglichkeiten zum Spielen, etwa durch seinen Inhalt, den Text, das Bild oder auch durch Plastizität und Räumlichkeit. Dadurch wird das Spiel je nach Buchform, Bewegungsmechanismus oder Besonderheiten gesteuert.

Das Buch bietet ein Thema, eine Geschichte zur freien Gestaltung an, gibt aber damit einen Rahmen vor. Durch die Geschichte wird die Gedankenwelt des Betrachters angeregt, er wird zum freien Phantasieren oder Assoziieren aufgefordert. Zusätzlich werden Spielfähigkeiten entwickelt, indem z.B. ausgehend vom Angebot des Buches eigene Spiele erfunden werden. Neben den kognitiven Aspekten sprechen gerade Spielbilderbücher auch die sinnliche Wahrnehmung an. Die aufwändige Gestaltung der Seiten bietet viele haptische Erfahrungen. Besonders durch die Bewegungseffekte werden auch die motorischen Fähigkeiten gefördert. Im Spielbilderbuch findet das Kind Bewegungen und führt diese beim Betrachten selber aus. So ergeben sich im Umgang mit Spielbilderbüchern Parallelen zu freien Bewegungen bei Spielaktivitäten – wenn auch in begrenzter Form. Die vielseitigen Elemente von Spielbilderbüchern bieten verschiedenste Kombinations- und Inszenierungsmöglichkeiten. In dreidimensional gestalteten Spielbüchern entfalten sich dazu Räume, die zu Spielräumen werden können.

Jede Form des Spielens bietet Kindern etwas Eigenes und trägt so maßgeblich zur Entwicklung bei. Wenn sie mit einem Auto-, Traktorspielzeug oder einem Bobbycar spielen, bewegen sie sich körperlich. Dadurch trainieren sie ihre motorischen Fähigkeiten. Wenn sie aber mit einem Brettspiel spielen, schulen sie ihr Regelbewusstsein, ihre mentalen Fähigkeiten und pflegen ihre sozialen Beziehungen. Bei der Betrachtung und dem Lesen von Bilderbüchern entwickeln sich bei Kindern verschiedene emotionale, soziale und kognitive Fähigkeiten wie etwa das Wahrnehmen von Farben, Formen und Gegenständen

oder die Phantasie. Bei Spielbilderbüchern werden darüber hinaus weitere Bereiche der Entwicklung der Kinder angesprochen und gefördert, zum Beispiel die Feinmotorik und viele Sinneserfahrungen.<sup>212</sup> Für Kinder sind Spielbilderbücher ein Experimentierfeld, in dem sie sich spielerisch mit dem Medium Buch auseinandersetzen können.

Zwar sind die Spielangebote in oder mit Spielbilderbüchern begrenzt<sup>213</sup>, jedoch kann das Kind damit verschiedene Spielerfahrungen gewinnen. Sie sind durch ihre Mechanik reich an unterschiedlichen Spielmöglichkeiten. Im Folgenden werden einige Beispiele zu den Spielformen mit dem Spielbilderbuch erläutert.

### **6.2.1 Spielen mit mechanisch veränderbaren Buchseiten**

Besondere Spielmöglichkeiten ergeben sich in erster Linie durch die Papier-Mechanik, die in einigen Spielbilderbüchern eingebaut ist. Anhand einiger möglichen Veränderungen von Motiven, Farben oder Bildern kann mit den Büchern unterschiedlich gespielt werden. Das Kind kann an einer Lasche ziehen oder drehen, so lässt sich ein Teil des Motivs oder das gesamte Bild verändern. Das kann man z.B. bei Ernst Nisters Büchern sehen, etwa dem Drehbilderbuch *Weihnachtsüberraschung* (1995), das mit einer befestigten Drehscheibe und mit Drehbildern versehen ist, oder dem Ziehbilderbuch *Rauf und runter* (1985) mit jalousieartigen Wechselbildern. Am Beispiel des letztgenannten Buches kann man sehen, wie sich ein Bild, das eine Mutter, ein Mädchen und ein kleines Baby darstellt, komplett verändern lässt, sobald man die Lasche zieht: Sieht man die Figuren zunächst im Innenraum, sind sie auf dem neuen Bild nun draußen im Schatten eines Baumes zu sehen. Das Kind findet Veränderungsmöglichkeiten in den Büchern vor, die es selber ausführen kann.

---

<sup>212</sup> Vgl. Heitmann, 1996, S. 48.

<sup>213</sup> Siehe Kapitel 6. 3.



Abb. 12+ Abb. 13 Ernst Nister, *Rauf und runter* (1985)

Gespielt wird in Bilderbüchern nicht nur durch Drehen und Ziehen, sondern auch durch weitere Mechanismen. Die sogenannten Auf- oder Umklapp-Bilderbücher zeigen eine einfache Mechanik und bieten den Kindern viele kleine Fenster und Türchen, die beim Öffnen eine zweite Ebene mit neuen Motiven präsentieren, wie *Das große Gespenster Bilderbuch* (2002) von Ali Mitgutsch. Auch wenn die Kinder schon längst ganz genau wissen, was unter den Klappteilen versteckt ist, haben sie keine Langeweile, die Klappen immer wieder zu öffnen, sondern genießen es, diesen Spielprozess immer wieder neu durchzuführen. Auf Beispiele mit komplizierten Mechaniken wird in dieser Arbeit später eingegangen.

### 6.2.2 Spielerisch das Material entdecken

Bei Spielbilderbüchern kommen verschiedene Materialien zum Einsatz, wie etwa Stoff, Schnur, Spiegel und verschiedene Papierflächen, die das Kind mit den Händen erfühlen kann.

Wie sich die Haut eines Elefanten, das Fell eines Kaninchens, die Oberfläche irgendeines Gegenstandes oder die Feder einer Ente anfühlt, kann durch die verschiedenen Materialien, die sich in einem Spiel- oder Fühlbilderbuch befinden, spielerisch erforscht und mit Händen und Fingern erkundet werden. Dabei werden Tast-Erfahrungen angesprochen und gesammelt. *Tilly Trödelentchen* (2006) ist ein solches Fühl-Such-Bilderbuch. Der Text von Claire Freedman und die Bilder von Jane Chapman erzählen von einer Entenfamilie, die einen Ausflug zum Fluss macht. Tilly, die kleine Ente, hat

eine Feder verloren und läuft hinterher, um sie zu fangen. In dem Bilderbuch sind die Bilder in Aquarell gemalt. Nur die kleine Ente Tilly und ihre vom Wind gepustete Feder sind aus einem besonderen Material gearbeitet, das sich wie Federn anfühlt. Im Buch sind mehrere Enten zu sehen, so dass die Kinder aufgefordert sind, die zu fühlende Feder und Ente mit dem Finger zu suchen.

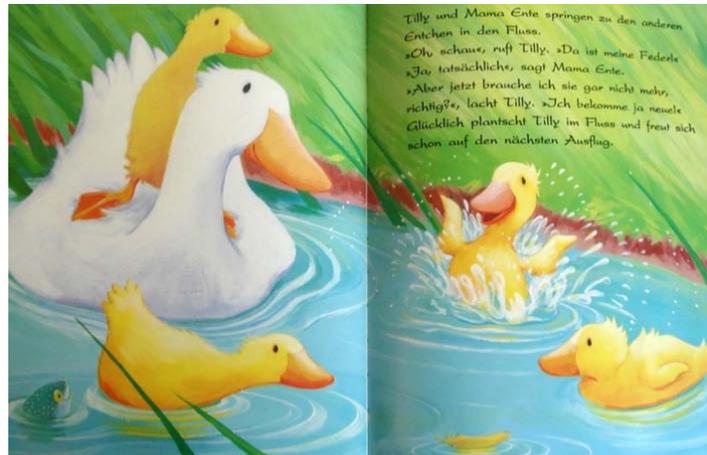


Abb. 14 Jane Chapman, *Tilly Trödelentschen* (2006)

### 6.2.3 Spielerische Erfahrungen mit der Papierplastik

Mit dem vielseitig einsetzbaren Material Papier ist die Möglichkeit gegeben, dem Betrachter spielerische und sinnliche Erfahrungen mit Farbe, Fläche, Raum oder Dreidimensionalität zu bieten.

Zu nennen sind hier vor allem die Aufstellbilderbücher wie etwa Puppenhaus, Puppentheater oder Kulissenbilderbuch, da sie sich plastisch präsentieren lassen. Ein frühes Beispiel ist das Aufstellbilderbuch *Das Puppenhaus* (1889) von Lothar Meggendorfer. Das *Viktorianisches Puppenhaus* (1999) von Keith Moseley zeigt, dass diese Form von Spielbilderbuch bis heute beliebt ist.



Abb. 15 Lothar Meggendorfer, *Das Puppenhaus* (1889)



Abb. 16+ Abb. 17 Keith Moseley, *Viktorianisches Puppenhaus* (1999)

Eine andere Form von Papier-Plastik bieten Bücher, die keinem realistischen Vorbild folgen, sondern freie und abstrakte Welten eröffnen.

In besonderer Weise wird das Kind in Květa Pacovskás Büchern *Grün, rot, alle* (1992) und *Rund und eckig* (1994) mit dreidimensionalen Räumen und Formen, die sich aus den Buchseiten falten lassen, oder mit unterschiedlichen aus Papier gefertigten Fühl-Flächen konfrontiert. Diesbezüglich sind Pacovskás Bücher unkonventionelle Beispiele für ein Angebot an spielerischen und plastischen Erfahrungen.

Eine sehr aufwändige und komplizierte Papier-Mechanik zeigt das Spielbilderbuch von David A. Carter, *1 roter Punkt* (2007). Das Buch enthält aus Papier gefertigte plastische Skulpturen, die nicht nur zum Betrachten einladen, sondern dazu anregen, sich in eigener künstlerisch-praktischer Arbeit mit der Papier-Mechanik auseinander zu setzen und ähnliche Konstruktionen selber zu gestalten.

#### **6.2.4 Suchspiele**

Es gibt Spielbilderbücher, bei denen es nicht nur um eine Erzählung geht, sondern bei denen mehr oder weniger ein Suchspiel im Vordergrund steht. Das Kind kann sich einige Zeit voller Konzentration und Lust damit beschäftigen, das versteckte Objekt spielend zu suchen. Das versteckte Motiv kann mit unterschiedlichen Methoden gesucht werden, je nach Buch-Konzept. Bei dem oben genannten Fühl-Such-Bilderbuch *Tilly Trödelentchen* wird die Ente durch

Ertasten der Seiten gesucht, während im Pop-up-Bilderbuch *I roter Punkt*<sup>214</sup> visuell gesucht wird. Aus den Buchseiten klappen komplexe, vollplastische Gebilde heraus, was die Kinder bzw. die Erwachsenen an einigen Stellen dazu veranlasst, das Buch zu drehen und von allen Perspektiven zu betrachten, um den gesuchten roten Punkt zu finden.

Auch mit der Geschichte des Spielbilderbuchs von Ali Mitgutsch *Das große Gespenster Bilderbuch* (2002)<sup>215</sup> kann lange gespielt werden – hier ist Spielen im Sinne von Suchen zu verstehen, was parallel zu der Suche der Kinder in der Geschichte erfolgt. In diesem Buch sind viele kleine Bilder und Texte versteckt, die zum Suchen und Entdecken einladen, obwohl sie nicht immer Bezug auf die Geschichte nehmen.

### **6.2.5 Spielen im Zusammenhang mit einer Geschichte**

Spielbilderbücher können auch im Zusammenhang mit einer narrativen Geschichte bespielt werden. Das Bilderbuch *Die Raupe Nimmersatt*<sup>216</sup> (1969) von Eric Carle ist hierfür ein einfaches Beispiel. Das Buch erzählt von einer Raupe, die sich durch alles hindurchfrisst, was sie entdeckt. Es ist mit mehreren Löchern versehen, die sich in den Buchseiten und mitten in den Motiven befinden. Das Spiel wird hier von der Geschichte begleitet, egal ob sie selbst gelesen oder vorgelesen wird. Die in der Geschichte genannten und in Bildern dargestellten Motive wie Apfel, Birne oder Kuchen können von den Fingern der Kinder ertastet und damit in einfacher Form die Erlebnisse der gefräßigen Raupe nachgespielt werden.

Ein weiteres Beispiel ist das Spielbilderbuch von Bettina Nutz, *Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad*, (2006), das das bekannte Lied von der lustigen Oma in Bild, Text und Musik-Noten erzählt. Jede Seite zeigt ein neues Abenteuer der Oma, wobei viele Zieh-, Dreh- und Klappteile es ermöglichen, die Geschichte und die Erlebnisse der Oma durch Bewegungs-Mechanismen lebendig werden zu lassen und so den Witz zu verstärken.

---

<sup>214</sup> Siehe Kapitel 7.11.1.

<sup>215</sup> Siehe Kapitel 7.8.1.

<sup>216</sup> Siehe Kapitel 7.2.1.

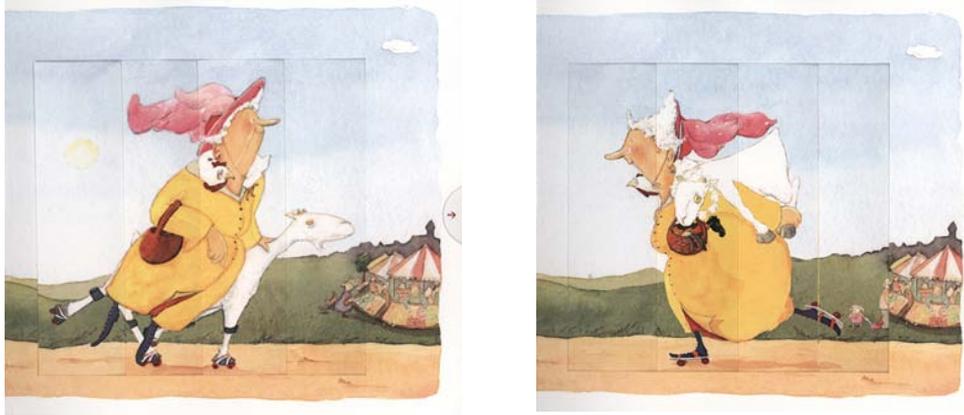


Abb. 18+ Abb. 19 Bettina Nutz, *Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad* (2006)

Auf andere Weise kann mit einer textlosen Bildgeschichte gespielt werden, wie in Maurice Sendaks *Mummy?*<sup>217</sup> (2007). In diesem Buch wird lediglich durch Bilder und plastische Gebilde von einem kleinen Kind erzählt, das seine Mutter sucht. Hier gibt es keinen festen Text, auf den der Leser bzw. der Vorleser sich beschränken muss, er kann seiner eigenen Phantasie freien Lauf lassen und dabei seine eigene Geschichte oder sein eigenes Spiel erfinden.

### 6.2.6 Freies Spiel und Regelspiel

Schon kleine Kinder kritzeln, malen und zeichnen gerne. Es ist durchaus möglich, in Spielbilderbüchern diese Art des freien bildnerischen Ausdrucks zu erproben, wie z.B. in Pacovskás Buch *Grün, Rot, alle*<sup>218</sup> (1992), in dem dazu angeregt wird, die Geschichte mit eigenen Buntstiften weiter zu gestalten oder neue Geschichten mit Farben und Formen lebendig werden zu lassen.

Die Kinder können aber auch mit Spielbilderbüchern experimentieren, neue Dimensionen finden, die ihren Bedürfnissen entsprechen, die ihre Phantasie anregen und ihr Wissen erweitern.<sup>219</sup> Erneut kann Pacovskás Farben-Spielbuch *Grün, Rot, alle* (1992) genannt werden, da es dem Betrachter ein Experimentierfeld und gleichzeitig ein Regelspiel oder freies Spiel bietet – je nachdem wie man es betrachten bzw. damit spielen mag. In dem Buch findet sich ein Farbenspiel: Ein Kreis mit drei aus Farbsegmenten bestehenden Scheiben, die man drehen kann. Am Rand stehen die Farb-Wörter in drei

---

<sup>217</sup> Siehe Kapitel 7.9.1.

<sup>218</sup> Siehe Kapitel 9.2.

<sup>219</sup> Siehe Kapitel 7.11.

Reihen und geben die Möglichkeit, die Farben im Kreis zu sortieren. Die Künstlerin selbst definiert dieses Spiel als freies Spiel und sagt: „Man kann die Farben sortieren, oder seine eigene Auswahl treffen. Es ist ein Spiel; es ist nicht festgelegt. In der Kunstgeschichte gab es viele festgelegte Farbkreise. Dieses ist ein freier Farbkreis, bei dem man sich nicht an Regeln halten muss, sondern nach Gefühl seine eigenen Farbkombinationen finden kann.“<sup>220</sup>

Bei anderen Spielbilderbüchern finden sich weitere Möglichkeiten, mit dem Spielbilderbuch zu spielen, so z.B. in der aktuellen Ausgabe des Leporello-Bilderbuchs von Klaus Bliesener, *Meine kleine Ritterburg* (1994). Das Leporello-Bilderbuch ist mit Figur- und Motivbögen versehen. Die Figuren bzw. die Motive sind vorgestanzt, sie können aus den Bögen herausgedrückt und nach Belieben neben dem Buch aufgestellt werden. So kann das Kind mit dem Spielbilderbuch und den dazu gehörenden Aufstellfiguren frei spielen.

---

<sup>220</sup> Pacovská, 2008.

### **6.3 Grenzen im spielerischen Umgang mit Spielbilderbüchern**

Es wurde bereits viel über Spiel und Spielen, über Spiele und Spielzeug geforscht, dabei wurden unterschiedliche Spieltheorien vorgestellt.<sup>221</sup> Aber man findet nur wenige Untersuchungen zum Thema „Spielen“ in Bezug auf Bücher.

Spielen hat wie bereits in Kapitel 5.2. ausgeführt, seinen Sinn in sich selbst und ist somit frei. Aber in Bezug auf Spielen mit Büchern müssen andere Überlegungen berücksichtigt werden: Spielen hier ist nicht immer ganz frei und nicht ganz ohne Sinn und Zweck, wie in vielen Spieltheorien angenommen wird. Spielen mit Büchern unterliegt zwar keinen festen Regeln, wie Gesellschaftsspiele oder Computerspiele, aber durch das Medium Buch ist ein Rahmen gegeben, der Grenzen in spielerischen Möglichkeiten setzt. In diesem Zusammenhang wird im Folgenden auf einige Rahmenbedingungen und Grenzen eingegangen.

#### **6.3.1 Die Erzählung setzt den Rahmen**

Wie in den traditionellen Bilderbüchern gibt es auch in Spielbilderbüchern ganz unterschiedliche Erzählformen wie etwa Text mit Bildbeigabe, Bild mit Textbeigabe oder Bildgeschichten ohne Text. Durch die Erzählung wird der Leser bzw. der Betrachter zu einem bestimmten Thema hingeführt und innerhalb dieses Themas kann er sich in seiner Gedankenwelt bewegen. In welcher Form die Erzählung sich auch präsentiert, sie bietet dem Betrachter einen vorgegebenen Rahmen und somit einen – mehr oder weniger – freien Raum, sich die Geschichte zu den Bildern selbst auszudenken oder zu suchen. Innerhalb dieser Rahmengeschichte ist es möglich, der Phantasie und den Gedanken-Spielen freien Lauf zu lassen.

---

<sup>221</sup> Siehe Punkt 5.2.2.1.

### **6.3.2 Das begrenzte Format**

Eine weitere „Grenze“ ist durch das Buchformat gegeben: Von Pixi-Bilderbüchern, die sich leicht mitnehmen lassen, bis zu den großformatigen Bilderbüchern, wie Ali Mitgutschs „Riesen Wimmelbücher“, gibt es eine ganze Bandbreite von Formaten. Trotz der Größe der Bücher kommen die Kinder mit den unterschiedlichen Formaten zurecht. Begrenzt wird dadurch aber manchmal der spielerische Umgang mit den Büchern. Das Kind kann das Buch eventuell nicht überall mit hin nehmen und damit spielen. Das Buch benötigt ein bestimmtes Umfeld, je nachdem, wie groß es ist und was für Bilder es beinhaltet: flache Bilder oder dreidimensionale Papierskulpturen. Das alles bringt eine gewisse Einschränkung beim Spiel mit den Büchern mit sich.

Darüber hinaus kann das Spielbuch manchmal aufgestellt und als Objekt betrachtet werden. Es hat eine bestimmte Form und bietet durch „Skulpturen“, z.B. in einem Pop-up-Bilderbuch, eine Räumlichkeit, die aber auf das Buch und seine gegebenen Grenzen reduziert ist.

### **6.3.3 Die Möglichkeiten des Materials**

Je nach Buch variieren die greifbaren Materialien. Das Buch besteht üblicherweise aus Papier – aus normalem oder strukturiertem Papier zum Anfassen, es kann aber auch aus Plastik oder Stoff gefertigt sein. Auch zusätzliche unterschiedliche Materialien wie Fell, Schnur, Spiegel oder Puzzle-Stücke kommen vor. Das spielerische Verhalten des Kindes ist dabei durch das jeweilige Angebot von Materialien, die das Buch ihm bietet, begrenzt.

Auch ist durch das Material eine gewisse Empfindlichkeit bedingt: gerade weil in einem Spielbilderbuch etwas aufgeklappt, gezogen oder mit der Hand angefasst werden kann, ist nicht zu übersehen dass viele Spielbilderbücher sehr leicht kaputt gehen und daher Vorsicht in der Handhabung erfordern. Papier ist kein strapazierfähiges Material, wenn es in die Hände von kleinen Kindern kommt. Manche Spielbilderbücher werden trotz des vorsichtigen Umgangs – sowohl von den Erwachsenen als auch von Kindern – beschädigt, weil sie aus zu dünnem Papier gefertigt sind, wie in vielen Fällen von billig produzierten Umklapp- oder Ziehbilderbüchern. An einigen Stellen wird es nach einiger Zeit

nicht mehr möglich sein, in dem Buch etwas umzuklappen oder zu ziehen, da an dieser Stelle das Papier durch die wiederholten Versuche zerrissen wurde. So verlieren sie nicht nur an Anziehungskraft, sondern auch ihren Sinn.

## 7 Kategorien ästhetischer und technischer Formen des Spielbilderbuchs

Spielbilderbücher oder Bewegungsbilderbücher gab es schon vor der Blütezeit um Lothar Meggendorfer im späten 19. Jahrhundert – und es gibt sie bis heute in unzähligen Variationen. Die frühen Bücher waren bescheidener und einfacher in ihrer Gestaltung. Durch schlichte Klappen oder eine einfache Ziehlaschen konnte mechanisch etwas auf den Seiten bewegt werden. So gab es die Möglichkeit, kleine Bewegungssituationen zwischen den Buchseiten zu erzeugen<sup>222</sup>, wie bei den ersten Spielbilderbüchern Meggendorfers, z.B. dem Ziehbilderbuch *Lebende Bilder* (1878). Oder es konnten dreidimensionale Kulissen durch das Aufklappen des Buches entstehen, wie bei Meggendorfers Aufstellbilderbuch *Internationaler Circus* (1887)<sup>223</sup>. Heute sind den Mechanismen und Formen der Spielbilderbücher keine Grenzen gesetzt, alle denkbaren Effekte werden mit einander kombiniert, so dass es oft unmöglich ist, das Buch einer bestimmten Kategorie zuzuordnen.



Abb. 20 J.Béza, F. Sklár, *Die Abenteuer Sindbads des Seefahrers* (1959)



Abb. 21 Robert Sabuda, *Alice's Adventures in Wonderland* (2003)

Im Rahmen meiner Recherche habe ich im KIBUM-Archiv<sup>224</sup> der Universitätsbibliothek Oldenburg viele Spielbilderbücher erfasst, um mir einen Überblick über die verschiedenen Arten von Spielbilderbüchern zu schaffen. Mein Anliegen war es, zu untersuchen, welche Kategorien von Büchern unter

---

<sup>222</sup> Doderer/Müller, 1973, S. 20

<sup>223</sup> Esslinger-Verlag, 2007.

<sup>224</sup> Die Kinder- und Jugendbuchmesse (KIBUM) findet jährlich in Oldenburg statt und ist die größte Messe ihrer Art in Deutschland. In der Universitätsbibliothek werden alle Ausstellungstitel gesammelt, darunter viele Bilderbücher.

den Oberbegriff „Spielbilderbuch“ fallen. Es gibt verschiedene Kategorien der Gattung Spielbilderbuch wie z.B. Guckloch-Bilderbücher, Leporello, Zieh- und Drehbilderbücher, Pop-up-Bilderbücher, Umklapp-Bilderbücher, Tast-Fühl-, oder Riech-Bilderbücher und nicht zuletzt experimentelle Bilderbücher. Die Arbeit geht noch ausführlich auf diese unterschiedlichen Kategorien ein. Zuvor wird ein einheitliches Analyseschema<sup>225</sup> vorgestellt, welches eine wichtige Grundlage für die Klassifizierung der Spielbilderbücher darstellt.

## 7.1 Analysekriterien für Spielbilderbücher

Ein schnelles Durchblättern eines Bilderbuches oder Spielbilderbuchs genügt nicht für eine qualitative Beurteilung. Es muss mit einer sorgfältigen Analyse auf die Bücher eingegangen werden, die mit mehrmaligem Lesen und genauerem Betrachten des Bilderbuches verbunden ist.<sup>226</sup> Nach Grünewald sind bezüglich einer Bilderbuchanalyse verschiedene Aspekte zu berücksichtigen. Wichtig sind der Inhalt, die Gestaltung, die Erzählweise und die Verbinden dieser zentralen Elemente zu einem einheitlichen Werk.<sup>227</sup>

Da es im Rahmen dieser Arbeit nicht möglich ist, das Thema der Spielbilderbücher über den langen Zeitraum von den Anfängen bis zur Gegenwart deutschsprachiger Spielbilderbücher erschöpfend zu bearbeiten, werden anhand exemplarisch ausgewählter Spielbilderbücher zentrale Aspekte herausgearbeitet. Vor allem werden die zugrundeliegenden Mechanismen, Bewegungsformen, Techniken und Gestaltungen mit Hilfe ausführlicher Analyse-Kriterien von Text- und Bildbeschreibung bis hin zur umfassenden Spielbilderbuchanalyse verdeutlicht. Dabei werden auch einige bedeutende, ins Deutsche übersetzte Spielbilderbücher berücksichtigt.

Mit Bezug auf zentrale Arbeiten zum Forschungsbereich Bilderbuch habe ich folgende Analyse-Kriterien für Spielbilderbücher entwickelt, die ich im Folgenden auf alle ausgewählten Spielbilderbücher anwende.

---

<sup>225</sup> Dieses Analyseschema wurde auf der Grundlage von Thiele, 1985; Behrouz, 2004; Hollstein/Sonnenmoser, 2006, erstellt und von mir weiter entwickelt.

<sup>226</sup> Vgl. Hollstein/Sonnenmoser, 2006, S. 30.

<sup>227</sup> Vgl. Grünewald, 1991a, S. 9.

## Die Analysekriterien

### **1. Bibliographische Angaben**

- Autor, Illustrator
- Erscheinungsjahr, Verlag, Land
- Original Titel, Übersetzung ins Deutsche
- Seitenzahl
- Format

### **2. Inhalt**

- Wiedergabe des Inhalts (Geschichte, Bildgeschichte, Märchen, Thema)

### **3. Gestaltung**

- Text
  - Schriftart
  - Größe, Farben der Buchstaben
  - Textform, Erzählstil
  - Wortwahl, Satzaufbau, Sprachverständnis
  
- Bild
  - Einzelbilder, Bilderfolge
  - Anordnung, Zahl der Bilder auf einer Seite
  - Bildgattung
  - Technik: Malerei, Zeichnung, Holzschnitt, usw.
  - Ästhetik der Bilder: Malstil, graphische Gestaltung, Farben und Symbolik
  
- Verhältnis von Bild und Text
  - Layout von Bild und Text
  - Bild und Text in Handlungsverlauf
    - Bilder und Text werden parallel dargestellt
    - Bilder werden vor dem Text dargestellt
    - Text geht vor den Bildern
    - Sie verlaufen getrennt von einander

- Korrelation von Bild und Text
  - Gegenseitige Ergänzung
  - Verdoppelung des Gleichen

#### **4. Spiel- und Bewegungsformen des Spielbilderbuchs**

- Technik der Bewegungsmechanismen
- Spielanteile/Ergänzungsmaterialien

#### **5. Verhältnis von Inhalt (Erzählen) und Bewegungsform**

- Erzählstil
- Reihenfolge von Erzählen und Bewegen
  - Erzählen → Bewegung
  - Bewegung → Erzählen
  - Keine Reihenfolge, keine Verbindung
- Erzählen und Bewegen im Handlungsverlauf
- Korrelation von Erzählen und Bewegen
  - Gegenseitige Ergänzung
  - Einfluss auf die Geschichte
    - verstärkt die Geschichte und macht sie lebendiger
    - lenkt ab und stört die Handlung der Geschichte
    - keinen Einfluss

## 7.2 Lochbilderbücher

Lochbilderbücher sind Bücher, die gestanzte Löcher in den Buchseiten und in den illustrierten Bildern aufweisen. Eines der beliebtesten und bekanntesten Lochbilderbücher ist *Die kleine Raupe Nimmersatt* (1969) von Eric Carle, das in diesem Kapitel untersucht wird. Ein anderes Beispiel ist *Das Löcherbuch* von Alfons Schweiggert, das im Jahre 1980 erschienen ist und insgesamt 112 Löcher besitzt. Lochbilderbücher sind im Grunde wie klassische Bilderbücher gestaltet, aber sie verfügen über absichtsvolle Öffnungen in den Illustrationen und auf den Buchseiten. Die Bücher haben meistens eine erzählende Funktion, können aber auch Informationen zu Sachthemen anbieten. Meist sind sie aus harter Pappe gefertigt und stabil.

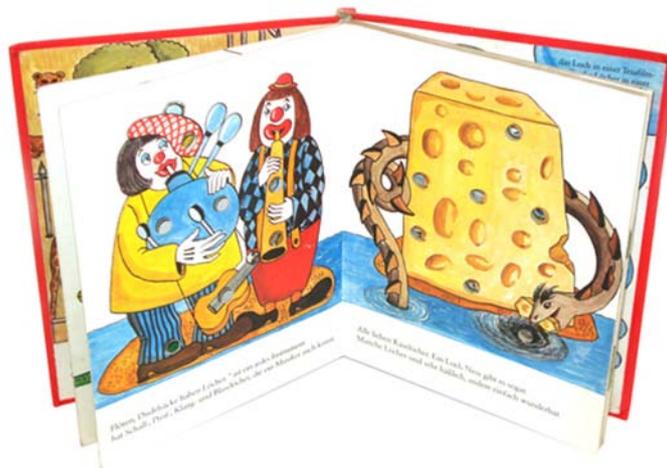


Abb. 22 Alfons Schweiggert, *Das Löcherbuch* (1980)

Die Löcher können sich einerseits zum Hindurchschauen eignen und den Blick auf andere Seiten freigeben, andererseits kann die Geschichte haptisch vermittelt werden, indem der Betrachter angeregt wird, die Finger in die Löcher hineinzustecken. Der Umgang mit dem Buch wird zu einem Erlebnis, an dem das Kind aktiv teilnimmt.

### 7.2.1 Die kleine Raupe Nimmersatt



Abb. 23 Eric Carle, *Die kleine Raupe Nimmersatt* (1969)

#### **Bibliographie**

Das Bilderbuch *Die kleine Raupe Nimmersatt* wurde von dem berühmten amerikanischen Kinderbuchautor und Illustrator Eric Carle geschrieben und illustriert. Das Original (*The Very Hungry Caterpillar*) erschien im Jahre 1969 in den USA. Die deutsche Ausgabe wurde von Viktor Christen übersetzt und im gleichen Jahr vom Stalling Verlag, Oldenburg, veröffentlicht. Das Buch hat ein rechteckiges Format von 18 x 12,6 x 1,7 cm und besteht aus 22 nicht nummerierten Seiten<sup>228</sup>, die aus stabiler Pappe gefertigt sind.

#### **Inhalt**

Das Buch erzählt die Geschichte einer kleinen hungrigen Raupe, die aus einem Ei herausschlüpft und nach Futter sucht. Dabei umfasst der Text die Zeitspanne von genau einer Woche. Von Montag bis Sonntag frisst sich die Raupe durch vielerlei Lebensmittel und hinterlässt ihre Spuren auf den Buchseiten in Form von ausgestanzten Löchern. Am Ende der Woche ist sie dick und satt. Sie baut sich einen Kokon und bleibt darin eine Weile, bis sie sich als schöner Schmetterling entfaltet.

---

<sup>228</sup> Für die analysierten Spielbilderbücher, die ausnahmslos unpaginieren sind, werden in dieser Arbeit die Titelseiten nicht mitgezählt.

Das Buch bietet den Kindern nicht nur eine erzählende Geschichte über das Leben einer Raupe, sondern transportiert in dem narrativen Rahmen auch Sachthemen wie etwa Zahlen, Wochentage und Namen verschiedener Lebensmittel. Selbst die Verwandlung der kleinen Raupe in einen Schmetterling gehört zu einem Sachthema.

Außerdem ist hinter der Idee des Buches etwas Lehrreiches versteckt, auf das die Kinder in einer indirekten Weise aufmerksam gemacht werden. Man ermahnt z.B. Kinder, nicht zu viel zu essen, weil sie sonst „Bauchschmerzen“ bekämen.

### **Gestaltung**

Eric Carle erzählt die Geschichte der kleinen Raupe in einer einfachen Collagetechnik, die im Erscheinungsjahr 1969 in Bilderbüchern noch unbekannt war, aber sichtbar beeinflusst war von den damaligen Kunstformen Abstrakte Malerei und Farbfeldmalerei. Mit leuchtenden Acrylfarben entwickelt Carle seine Bildwelt durch vielfache Farbmischung und sichtbare Strukturen. Das Buch ist aus stabiler Pappe gefertigt. Die Ränder des Buches sind abgerundet und somit für das frühe Bilderbuchalter geeignet.

### **Text**

Der Text der Geschichte – einige Zeilen auf jeder Seite – erscheint in einem Druck-Schrifttyp: schwarz und horizontal auf weißen Hintergrund. Er ist klar und gut lesbar, nimmt keinen festen Platz auf den illustrierten Seiten ein, so dass er sich unterschiedlich neben, unter, über oder zwischen den Bildern präsentiert.

Der narrative Text ist im Erzählstil ruhig und erweckt dennoch durch den ansteigenden Spannungsbogen große Aufmerksamkeit. Er ist sowohl für kleine Kinder, die noch nicht lesen können aber auch für diejenigen, die sich im Leselernalter befinden, geeignet. Für den Satzaufbau werden oft kurze Sätze verwendet wie etwa auf der fünften Seite: „Sie machte sich auf den Weg, um Futter zu suchen.“ Es werden alltägliche Wörter aus dem Sprachfundus der Kinder benutzt wie z.B. „Blatt“, „Futter“ und „Schmetterling“. Diese Einfachheit prägt den Text und macht das Verständnis leichter.

Was den Text weiterhin auszeichnet, ist zum einen die Wiederholung von Sätzen wie „Am Montag fraß sie sich durch einen Apfel, aber satt war sie noch immer nicht“, „Am Dienstag fraß sie sich durch zwei Birnen, aber satt war sie noch immer nicht“ usw. Durch diese Wiederholungen lernen die Kinder die Wörter schneller und erweitern damit ihren Wortschatz. Zum anderen ist die Aufzählung der Wochentage („Am Montag“, „Am Dienstag“ und „Am Mittwoch“) oder die der abgebildeten Lebensmittel („ein Stück Schokoladenkuchen, eine Eiswaffel, eine saure Gurke,...“) rhythmisch und einprägsam.

### **Bild**

Im Zentrum des Covers ist eine grüne Raupe abgebildet, die einen großen Teil der Umschlagvorderseite einnimmt. Der Titel des Buches ist in großer schwarzer Schrift auf der rechten oberen Ecke zu lesen: *Die kleine Raupe Nimmersatt*. Unter dem Titel befindet sich klein gedruckt der Name des Autors. Der Verlagsname steht zentral am unteren Rand des Umschlags. In der linken oberen Ecke des Covers ist in einem Kreis ein Hinweis auf die Gattung des Buchs zu finden: „Das besondere Spielbilderbuch“.

In der Mitte der weißen Umschlagrückseite befindet sich ein grünfarbiges Blatt, auf dem die kleine Raupe wiederzuerkennen ist. Sie hat sich durch das Blatt gefressen und ein Loch hinterlassen. Das Blatt ist relativ groß im Vergleich zu der Raupe, die winzig klein abgebildet ist. In der linken oberen Ecke ist eine Sonne abgebildet. Auf dem unteren Rand des Umschlags befinden sich die Angaben über den Verlag und den Illustrator.

Der Künstler hat die illustrierten Seiten des Bilderbuches unterschiedlich gestaltet: so findet man illustrierte Doppelseiten und Einzelseiten. Außerdem sind einige Einzelseiten unterteilt.

Die Geschichte der kleinen hungrigen Raupe mit der Darstellung ihres Lebens bis zu ihrer Verwandlung in einen Schmetterling beginnt mit einem großformatigen Bild und ein paar Textzeilen. Dabei werden Bilderfolgen von der kleinen Raupe gezeigt, die aus dem Ei geschlüpft ist, und sich auf die Suche nach Futter macht. Hier sind die Bilder großformatig und füllen die Seiten ganz oder teilweise. Die Raupe wird auf diesen ersten Seiten recht klein

abgebildet im Vergleich zu anderen Motive wie der Sonne oder dem grünen Blatt.



Abb. 24 Eric Carle, *Die kleine Raupe Nimmersatt* (1969)

Von der sechsten Seite an wird eine Reihe von einzelnen Früchten bzw. Lebensmitteln dargestellt. Auf den ersten Blick scheint es, als habe die Seite eine stufenartige Struktur. Auf jeder Stufe ist eine Frucht abgebildet, in die ein Loch hineingestanzt wurde. Man sieht einen Apfel, eine Birne, eine Pflaume, eine Erdbeere und schließlich eine Apfelsine. Jede Seite ist auf ein Fünftel der Buchbreite reduziert. Sie besteht aus kleinen schmalen Streifen und ermöglicht deshalb einen freien Blick auf die folgenden Seiten. Je mehr man blättert, desto breiter werden die Seiten, bis sie die normale Breite des Buchs wieder erreichen; die Zahl der abgebildeten Motive steigt dabei von eins bis fünf in Bild und Text an. Auf der Vorderseite sieht man z.B. einen Apfel oder zwei Birnen mit jeweils einem Loch. Blättert man um, sieht man die Raupe aus dem Obst herauskriechen.



Abb. 25 Eric Carle, *Die kleine Raupe Nimmersatt* (1969)

Die Seiten von sechs bis siebzehn haben Löcher, teilweise sind sie durch mehrere Seiten hindurchgestanzt. Sie zeigen, wie sich die Raupe durch die verschiedenen Lebensmittel hindurch frisst. Dabei ist auffällig, dass nur die für die Raupe attraktiven Gegenstände durchgestanzt sind. Alle anderen Seiten des Buches sind wie übliche Bilderbuchseiten gestaltet und haben keine Löcher.

Die Bildmotive sind groß, bunt, flach und ohne Binnenschatten auf dem weißen Hintergrund dargestellt. Die erkennbaren Motive wirken durch ihre kräftigen Farben freundlich und laden zum Betrachten ein. Eric Carle hat die Bilder des Buches in mehreren Schritten gestaltet. Er malt zunächst mit Acrylfarben auf Seidenpapier und entwickelt dabei seine typischen Farbmischungen und Strukturen. Danach schneidet er sie aus und collagiert sie, um daraus seine bunten Figuren und Motive entstehen zu lassen.<sup>229</sup>

### **Verhältnis von Bild und Text**

Hinter dem scheinbar freien Umgang mit Bildern und Texten sind bestimmte Regeln zu erkennen, die durch die raffinierte Gestaltung der Geschichte nicht sogleich erkennbar sind. Vergleichbar mit den Bildern des Buches, die sich manchmal einzeln, auf beiden Seiten oder auch als Bilderfolge präsentieren, wird auch mit dem Text umgegangen, das heißt der Text nimmt keinen festen Platz auf den Buchseiten ein, sondern taucht abwechselnd unter, über oder neben den Bildern auf. Dort, wo der Text erzählend ist, sind Bilder und Buchseiten wie in Bilderbüchern üblich gestaltet. Ändert der Text seinen Charakter hin zu Aufzählung und Wiederholung, wird dies auf den Buchseiten und durch die Bildsprache gespiegelt.

Die Bilder des Buches stehen mit ihren leuchtenden Farben, ihrer Prägnanz, ihrer Größe und mit ihren Spielmöglichkeiten im Vordergrund, vor allem für kleine Kinder, die noch nicht lesen können. Sie üben in dieser Vielschichtigkeit einen starken Einfluss auf den Betrachter aus. Das heißt aber nicht, dass der Text weniger Bedeutung und Wirkung hätte. Er verstärkt die Wirkung der Bilder, indem er sie ergänzt und erweitert. An manchen Stellen sagt der Text mehr aus als die Bilder. Auf Seite neun sieht man z.B. drei Pflaumen, von Löchern durchstanzt, darunter liest man: „Am Mittwoch fraß sie sich durch

---

<sup>229</sup> Vgl. Lauscher, 2010.

drei Pflaumen, aber satt war sie noch immer nicht.“ Das deutet darauf hin, dass der Text die Bilder ergänzt und die Geschichte erweitert.

Man kann die Geschichte allein durch die Bilder verstehen und verfolgen oder den Text lesen und dazu die Bilder betrachten. Es ist nicht festgelegt, ob eine Erzählebene dominiert, oder ob Bild und Text parallel laufen. Carle scheint diese Entscheidung dem Betrachter bzw. dem Leser zu überlassen.

In diesem Buch gibt es eine besondere Korrelation zwischen den Bildern und dem Text: Wo die Bilder – Früchte und Lebensmittel – durchgestanzt sind, wird dies im Text durch Wiederholungen betont.

Außerdem zeigt sich die Wechselbeziehung zwischen Bild und Text im Charakter der Aufzählungen. „Am Sonnabend fraß sie sich durch ein Stück Schokoladenkuchen, eine Eiswaffel, eine Saure Gurke, eine Scheibe Käse, ein Stück Wurst, einen Lolli, ein Stück Früchtebrot, ein Würstchen, ein Törtchen und ein Stück Melone.“ Auf den Seiten 15 und 16 findet sich die gleiche Aufzählung der genannten „Lebensmitteln“ in Bildform wieder.



Abb. 26Abb. Eric Carle, *Die kleine Raupe Nimmersatt* (1969)

### **Spiel- und Bewegungsformen des Spielbilderbuchs**

In diesem Buchbeispiel *Die kleine Raupe Nimmersatt* gibt es keine mechanisch konstruierten Bewegungsformen, aber das Buch bietet Kindern andere Spielmöglichkeiten. Dadurch, dass die Buchseiten tatsächliche Löcher aufweisen, die teilweise durch mehrere Seiten gestanzt sind, regen sie die

Kinder an, mit dem Buch und seiner Geschichte zu spielen. Dabei ist vor allem eine haptische Umgangsform mit dem Buch möglich.<sup>230</sup>

So werden die Kinder motiviert, ihre Finger durch die von der Raupe gefressenen Löcher zu stecken und spielerisch mit der Idee des „Sich Durchfressens“ umzugehen. Mit den Fingern können sie die Handlungen der kleinen Raupe Seite für Seite nachvollziehen. Dabei ist anzumerken, dass die Löcher in der vorliegenden Ausgabe sehr klein sind, so dass sie selbst für die Finger der Kinder zu eng sind. Die Enge der Löcher könnte auch eine bewusste Entscheidung sein, um Kindern die Größe einer „kleinen Raupe“ im Vergleich zu ihren Fingern zu veranschaulichen.

### **Verhältnis von Inhalt und Spielmöglichkeit**

Das Bilderbuch bietet dem Betrachter auf humorvolle Weise eine Geschichte an. Zugleich verfügt das Buch aber auch über Sachinformationen, die in die Geschichte integriert sind. Durch eine amüsante und unterhaltsame Art ist es Eric Carle gelungen aus dem Sachgegenstand eine raffinierte Geschichte zu entwickeln, die auch zum Spielen anregt. Der Betrachter lernt etwas über Sachthemen, ohne dass er es bemerkt.

Auf der buchgestalterischen Ebene beginnt und endet die Geschichte wie es in klassischen Bilderbüchern üblich ist: Die Buchseiten zeigen zweidimensionale Bilder und verfügen über keinerlei Bewegungsformen. Das Erzählen – ob in Form eines Erzähltextes oder in Form eines Bild-Erzählens – steht somit im Vordergrund. Die Spielmöglichkeiten, die sich in dem Buch durch die ausgestanzten Seiten ergeben, werden erst im Verlauf der Geschichte entdeckt. Je weiter man blättert, desto interessanter wird die Geschichte und die Spannung steigt.

Erzählen und Spielmöglichkeiten ergänzen sich. Durch die ausgestanzten Löcher in den Buchseiten wirkt die Geschichte lebendiger, weil der Betrachter – ob klein oder groß – seine Finger in die Löcher stecken kann und so als Spieler aktiv an der Geschichte teilnimmt.

---

<sup>230</sup> Vgl. Plüskow, 2010.

Schließlich findet man seit 2009 das Bilderbuch *Die kleine Raupe Nimmersatt* auch als Pop-up-Ausgabe. Es könnte auf dem Markt eine ähnlich große Beliebtheit finden wie die klassische Ausgabe.

### 7.3 Fühlbilderbücher

Die Bezeichnung dieser Bücher ist auf die Tätigkeit des Anfassens bzw. des Fühlens zurückzuführen. Laut Pauline Liesen verbinden Fühlbilderbücher das Sehen, das (Zu-)Hören und das Fühlen miteinander. Ihrer Meinung nach gelten diese Bücher als Klassiker auf dem heutigen Buchmarkt.<sup>231</sup> Neben den üblichen Illustrationen und Bildelementen, über die die konventionellen Bilderbücher verfügen, sind Fühlbilderbücher mit unterschiedlichen Materialien versehen, wie Pappe, Stoff, Schnur, Fell usw., die zum Anfassen und zu haptischen Erfahrungen einladen. Diese Materialien sind in die Buchseiten integriert, sind geklebt und so befestigt, dass sie als Teil der illustrierten Geschichte erscheinen. Text, Bild und Material verstehen sich im Fühlbilderbuch in der Regel als Einheit. Aufgrund der unzureichenden Forschungslage lässt sich nicht genau sagen, wann das erste Fühlbilderbuch erschienen ist. Ein frühes Beispiel ist *Was ist das?* von Virginia Allen Jensen und Dorcas Woodbury Haller aus dem Jahre 1977, das ein Jahr später ins Deutsche übersetzt und im Verlag Sauerländer veröffentlicht wurde.<sup>232</sup>

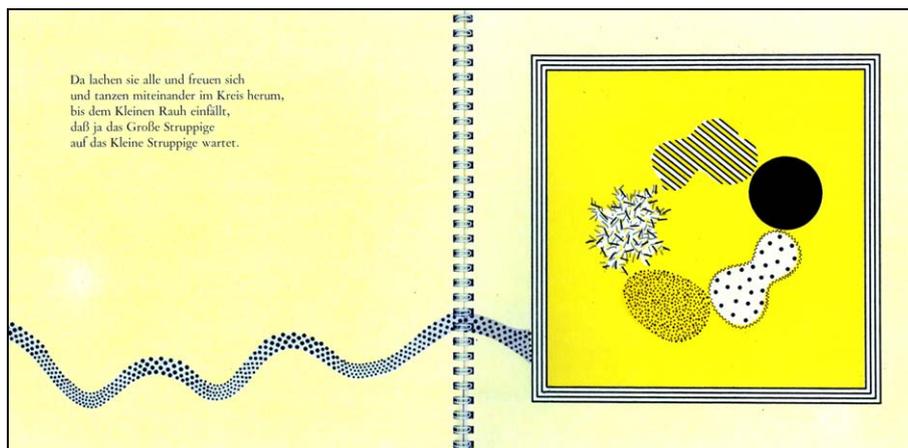


Abb. 27 Virginia Allen Jensen/Dorcas Woodbury Haller, *Was ist das?* (1978)

In diesem Abschnitt wird als Beispiel das von Irmgard Eberhard geschriebene und illustrierte Fühlbilderbuch *Was fühlst du?* (1998) analysiert.

<sup>231</sup> Vgl. Liesen, 2009, S. 91.

<sup>232</sup> Vgl. Allen Jensen/Woodbury Haller, 1978.

Fühlbilderbücher sind vorwiegend für kleine Kinder gedacht. Liesen zufolge ist die Erkenntnis, dass „Literatur“ für Kinder direkt nach der Geburt bereitgestellt werden kann und soll, verhältnismäßig neu. Die Verlage bieten Bücher für die Kleinen schon ab dem ersten Lebensmonat an. Allerdings gibt es die meisten Angebote der Fühlbilderbücher für die Altersgruppe ab drei Monaten.<sup>233</sup>

### 7.3.1 Was fühlst du?



Abb. 28 Irgard Eberhard, *Was fühlst du?* (1998)

#### **Bibliographie**

*Was fühlst du?* ist ein so genanntes Fühlbilderbuch, das von Irgard Eberhard geschrieben und illustriert wurde. Es erschien 1998 in Deutschland bei Ravensburger. Das Buch besteht aus 14 unpaginierten Seiten, auf denen verschiedene ertastbare Materialien montiert sind. Die Seiten sind aus Pappe gefertigt und mit einer Spiralbindung versehen. Das Buch hat ein Format von 24,1 x 21,8 x 1,7 cm.

#### **Inhalt**

In dem Buch wird von einem kleinen Mädchen berichtet. Jede Seite zeigt eine Situation, in der das Mädchen etwas unternimmt, wie z.B. Katzen füttern, mit einem Seil hüpfen oder einen Spaziergang mit dem Hund machen. Es wird

---

<sup>233</sup> Vgl. Liesen, 2009, S. 90.

entweder zuhause oder draußen gespielt. Viele verschiedene Szenen werden hintereinander dargestellt, bis am Ende des Tages der Mond scheint und das Mädchen und ihr kleiner Bruder schlafen gehen.

### **Gestaltung**

Das Buch besteht aus einer Aneinanderreihung von unterschiedlichen Szenen aus dem alltäglichen Leben eines Kindes, in denen es viel zu entdecken gibt. Die Seiten weisen bildnerische, textliche und haptisch erfahrbare Elemente auf. Die verschiedenen eingeklebten Materialien (u.a. Wolle, Folie, Schmirgelpapier), die aufklappbaren Türchen sowie die aus den Seiten ausgestanzten Bildteile verbinden sich mit den gezeichneten Bildelementen zu Bildern, die mehrere Sinne zugleich ansprechen.

### **Text**

Anders als bei den üblichen Bilderbüchern, in denen eine Geschichte normalerweise im Präteritum erzählt wird, erscheint der Text in Eberhards Buch im Präsens. Die Wahl des Tempus korrespondiert dabei mit der interaktiven Form, die den Leser durch Fühlen und Tasten in die Handlung miteinbezieht und ihn so die Figuren des Buches ganz gegenwärtig erleben lässt.

Der Text erscheint in einer Druckschrift, schwarz und gut lesbar auf weißem Hintergrund. Er taucht das ganze Buch hindurch unter den Bildern auf und besteht aus je drei Zeilen. Nur auf der letzten Seite erscheint er sowohl über als auch unter dem Bild.

Manchmal befindet sich ein zusätzlicher Text direkt im Bild oder hinter den aufklappbaren Teilen. Das sind dann Wörter, die entweder in das Bild integriert sind und einen Teil davon bilden, wie der Merktzettel „Komme gleich wieder“ (S. 3) oder es sind Wörter, die sich lediglich auf einige dargestellte Motive beziehen, wie z.B. „Aua Salbe“ und „Heil Creme“. Diese erscheinen in Handschrift direkt auf dem dargestellten Motiv. Außerdem tauchen auch Lautmalereien und kindliche Ausdrücke wie „Wau“, „Muh“, „Miau“ oder „Aua“ auf. Sie erscheinen, schräg gedruckt, meist auf weißem Hintergrund.



Abb. 29 Irmgard Eberhard, *Was fühlst du?* (1998)

Der Text bezieht sich auf jeder Seite lediglich auf die jeweils dargestellte Szene. Jede Seite stellt somit eine abgeschlossene Szene dar. Ein Wechsel von Erzählung und Dialogen bzw. Monologen macht die Szenen lebendig.

Neben einer Außenperspektive erfährt man auch durch die Monologe des Mädchens etwas über ihr Alltagsleben und ihre Gedanken, wie z.B. „Jetzt will Marie die neue Säge ausprobieren: „Damit säge ich was für Papa.“

Der Text lässt sich beim Betrachten der Bilder gut (vor)lesen und ist somit für kleine Kinder geeignet. Für den Satzbau werden, dem Kindersprachniveau entsprechend, oft kurze Sätze wie „Marie hüpfte lange mit dem Seil“ oder „Da bellt Strupp im Garten“ verwendet. Darüber hinaus sind die verwendeten Wörter aus der Kinderwelt und damit für fast jedes Kind bekannt, wie etwa „Schmusehasen“, „Badewanne“ oder „Mama“.

### **Bild**

Auf dem blauen Hintergrund des Covers sind ein Mädchen, ein Hase, eine Katze und ihre drei Kätzchen abgebildet. Die Katze sitzt auf dem Schoß des Mädchens und lächelt dem Betrachter zu. Ein Teil der gezeichneten Katze ist mit imitiertem Fell beklebt, das durch einen oval gestanzten Ausschnitt zu fühlen ist. Der Titel *Was fühlst du?* befindet sich über der dargestellten Szene und erscheint schwarz in großer Druckschrift. Er bezieht sich direkt auf die Fühlelemente sowohl auf dem Cover als auch im Buch und greift die Idee des Buches bzw. Fühlens auf. Der Name der Autorin ist unter dem Titel zu lesen, der Verlagsname befindet sich auf der rechten Ecke des Covers.

Auf der Coverrückseite ist eine Nachtszene mit ausgestanzten gelben Sternen dargestellt, deren Umrisse man mit den Fingern ertasten kann. Ein Hund sitzt in seiner Hütte und lächelt den Kätzchen und ihrer Mutter zu, die draußen spielen. Auf dem unteren Randbereich befinden sich ein kurzer Text über den Inhalt des Buches sowie über Angaben zur Auflage.

Die Bilder des Buches bestehen aus Bilderfolgen von dem kleinen Mädchen. Sie zeigen unterschiedliche Szenen entweder in Innen- oder Außenräumen. Sie sind mit Aquarellfarben gemalt, mit Buntstiften bearbeitet und zeigen einen einfachen Mal- und Zeichenstil. Sie greifen Themen und Motive aus dem Leben der Kinder auf. Neben den dargestellten Hauptszenen bieten die Seiten viele kleine Motive aus der Kinderwelt wie etwa Laterne, Ente, Schere oder Pinsel, die vielen Kindern vertraut sind und sie zum Entdecken, Spielen und Anfassen einladen.

Die Bilder und die Motive des Buches sind an sich zweidimensional. Gleichsam dreidimensional erscheint das Buch jedoch dadurch, dass die Seiten so bearbeitet sind, dass sie an einigen Stellen reliefartige Bildelemente aufweisen, die erst durch das Anfassen der Seitenfläche entdeckt werden können wie beispielsweise der Bilderrahmen auf der dritten Seite oder die Blumen auf der vierten Seite. Es gibt auch Klappfenster, die eine neue versteckte Bildebene hinter den Klappen bieten. Zu erwähnen sind die verschiedenen Materialien zum Fühlen, über die das Buch verfügt, etwa das Fell der Katze auf der zweiten Seite oder das Pflaster auf Seite zehn.



Abb. 30 Irmgard Eberhard, *Was fühlst du?* (1998)

### **Verhältnis von Bild und Text**

Bild und Text sind untereinander angeordnet. Auf jeder Seite wird eine neue Szene mit einem dazu gehörenden Text dargestellt, die einen relativ losen Zusammenhang mit den anderen Seiten aufweist. Deshalb ist es nicht unbedingt nötig, den Text des Buches komplett zu lesen, um sich in dem Buch zu orientieren.

Die Bilder sind sehr anschaulich und können allein oder zusammen mit dem Text betrachtet werden, je nach Belieben, Alter oder Lesesituation. Aber sie sind mit ihren vielen Anregungen zum Anfassen präsenter als der Text und könnten dadurch vom Kind als erstes – ob optisch oder haptisch – erfahren werden.

Es ist anzumerken, dass die textlichen und die bildnerischen Darstellungen manchmal Aussagen verdoppeln wie beispielsweise auf Seite acht. Im Text steht „Mieze besucht die Kuh auf der Weide. Die freut sich und leckt Mieze mit ihrer rauen Zunge. Schon fallen erste Regentropfen“. Im Bild ist nicht viel mehr zu sehen als das, was im Text steht. Allerdings ordnet der Text die Ereignisse, die im Bild gleichzeitig erscheinen, zu einer chronologischen Abfolge.

Dann wiederum gibt es Seiten, auf denen das Bild viel mehr offenbart als der Text erzählt, wie auf Seite neun: Während das Bild viele kleine Motive sowohl auf dem Hintergrund als auch hinter den Klappen darbietet, so dass die Seite fast wie eine richtige Werkstatt aussieht, konzentriert sich der Text auf das Mädchen und ihre Katze: „Jetzt will Marie die neue Säge ausprobieren: „Damit säge ich was für Papa.“ Aber wo ist Mieze? Hat sie Angst vor den Zacken?“



Abb. 31 Irmgard Eberhard, *Was fühlst du?* (1998)

Auch wenn Bild und Text manchmal die Aussage in etwa verdoppeln, bedeutet dies nicht, dass sie sich gegenseitig nicht unterstützen.

Der Text gibt Anregungen zu den Bildern und fordert den Betrachter dazu auf, an einigen Seiten konzentrierter das Bild zu betrachten, wie z.B. „Aber wo ist Mieze? Hat sie Angst vor den Zacken?“ Außerdem gibt er Anstöße, um sich haptisch mit dem Bild auseinander zu setzen, etwas mit der Hand anzufassen oder Fenster zu öffnen „Klapp‘ die Türen auf und du weißt, warum“.

### **Spiel- und Bewegungsformen des Spielbilderbuchs**

Das Buch *Was fühlst du?* ist hier unter der Kategorie Fühlbilderbuch eingeordnet, obwohl es auch mit aufklappbaren Teilen versehen ist. Es erzählt eine einfache Geschichte für Kleinkinder, lädt sie aber durch seine Entdeckungsmöglichkeiten auch dazu ein, spielerisch mit dem Buch umzugehen, die aus den Seiten gestanzten Teile mit den Händen zu ertasten, das Fell der Tiere oder die anderen Materialien zu fühlen und die Pappklappen, Fenster und Türen zu suchen und zu öffnen, um darunter eine weitere Bildebene zu entdecken.

Die Technik, die das Buch aufweist, beruht auf unterschiedlichen aber relativ einfachen Prinzipien. Die Fühlelemente, die das Buch präsentiert, variieren. So sind unterschiedliche Fellmaterialien, Schnur, raues Papier, Pflaster, Spiegel, Schwamm und Stoff zu fühlen. Diese sind an der passenden Stelle direkt ins Bild geklebt. Nur das Springseil ist durch zwei Löcher so befestigt, dass es von

einer Seite als Springseil und von der anderen Seite als Verpackungsschnur dient. Das Buch bietet neben den Fühlelementen weitere Tastflächen und Aufklappelemente. Auch hier sind die Seiten nach einer einfachen Methode gestaltet.



Abb. 32 Irmgard Eberhard, *Was fühlst du?* (1998)

Die Fühlelemente und die aufklappbaren Elemente sind fest und stabil in der Handhabung, so dass das Buch nicht schnell kaputt geht.

### **Verhältnis von Inhalt (Erzählen) und Bewegungsform**

Auch wenn es sich um einen äußerst einfachen Erzähltypus handelt, zeichnet sich die Geschichte durch einen präsentischen Erzählstil aus, der zwischen Erzählen in der dritten Person und Monologen abwechselt.

Schon durch das zu fühlende Katzenfell auf dem Cover wird der haptische Sinn des Betrachters angesprochen und sein Umgang mit dem Buch auf weitere derartige Erfahrungen gelenkt. Auch auf den einzelnen Buchseiten spielen die Fühlelemente und die klappbaren Teile eine wichtige Rolle und stehen somit im Vordergrund, während das Erzählen und die übrigen Illustrationen an zweiter Stelle kommen.

Die Bewegungsformen in dem Buch begrenzen sich auf die klappbaren Fenster. Daneben bietet das Buch dem Betrachter Materialien, die teilweise und auf einfache Weise bewegt werden können, wie z.B. das Ziehen an dem Springseil oder das Hochheben der Bettdecke.

In dem Text finden sich Andeutungen über das, was im Bild zu fühlen oder hinter den Klappenelementen versteckt und zu suchen ist. Die Türchen und Fühlelemente ergänzen damit die erzählte Geschichte.

Manche aufklappbaren Teile haben eine Sachfunktion und bieten Informationen, die lediglich bildnerisch gezeigt werden, wie etwa Ersthilfekoffer oder Werkzeugschrank. Andere dagegen bieten Anregungen und neue Motive. Beide regen die Phantasie des Betrachters an, etwas Neues zu erzählen und sorgen für Überraschungsmomente.

Der Handlungsverlauf der Geschichte, sowohl in den Bildern als auch in dem erzählten Text, ist ruhig und harmonisch. Ein unmittelbarer Zusammenhang zeichnet den Verlauf zwischen den Tastelementen bzw. den Aufklappelementen und dem erzählten Text aus.

Der Betrachter wird durch einige Aussagen des Erzählers direkt angesprochen und manchmal dazu aufgefordert, nach etwas Bestimmtem im Bild zu suchen oder etwas anzufassen, z.B.: „Und für wen ist das Herz?“, „Mieze mag es, wenn du sie streichelst.“ oder „Den Schrank mag Mieze besonders gerne. Klapp’ die Türen auf und du weißt, warum“. Dadurch unterstützen sich sowohl das Erzählen als auch die Bewegungs- und Fühlfunktionen gegenseitig und verleihen der Geschichte einen erlebnisbetonten Charakter.

Die Fühlelemente und die Klappen sind nicht nur als „Effekt“ oder „Spielfunktion“ gedacht, sondern bieten Stoff zum eigenen Lernen und Ausprobieren. Außerdem regen sie den Betrachter an, weiter zu blättern und dabei nach weiteren fühlbaren Oberflächen zu suchen.

## 7.4 Leporello

Ein verbreiteter Begriff für einfache Spielbilderbücher ist im deutschsprachigen Raum das „Leporello“. Der Ursprung des Begriffes kommt von der Mozart'schen Opernfigur Leporello, der Diener des Frauenhelden Don Giovanni war. Er erstellte seinem Herrn eine Liste über dessen Verführungen in Form eines gefalteten Leporellos, nachdem die Zahl der Namen einige hundert überstieg. Seitdem hat sich der Begriff Leporello für ziehharmonikaartige faltbare Büchern durchgesetzt.<sup>234</sup>

Darüber hinaus wird der Begriff auch im Theater verwendet, wo man unter Leporello eine bestimmte Bildfolge mit Einzelszenen und Szenenwechsel versteht, die auf einer Bühne präsentiert wird.<sup>235</sup>

Ein Leporello besteht aus mehreren ziehharmonikaartig gefalteten Seiten. Meist ist es aus dickem Pappkarton gefertigt, so dass es aufgestellt werden kann. Es gilt deshalb auch als Aufstellbilderbuch, worauf im weiteren Verlauf noch eingegangen wird. Nach Nekes ist es „[e]in längerer, harmonikaartig zusammenfaltbarer Streifen Papier, der für Landkarten, Prospekte, Ansichtenreihen, Bücher u.a. benutzt wird.“<sup>236</sup> Innerhalb der Kinderliteratur ist das Leporello meist für kleine Kinder gedacht, da es nicht nur geblättert und auseinander gezogen werden kann,<sup>237</sup> sondern auch zum Hantieren und Bauen einlädt.<sup>238</sup> Inhaltlich kann es eine narrative Funktion besitzen, Geschichten oder Märchen erzählen. Andere Leporellos sprechen kognitive Fähigkeiten an, indem sie Wissen und Sachthemen vermitteln.

Fromut Minke sieht das Leporello in Verbindung mit einer Vorform des Bilderbuches, den „Losen Blättern“, die durch einen Falz verbunden und nach dem Prinzip einer Ziehharmonika zusammengefaltet werden können<sup>239</sup>. Durch das Falzprinzip ist es möglich, eine ganze Reihe von Bildern einer Erzählfolge mit einem Blick zu betrachten – im Unterschied zu den festgelegten Doppelseiten eines Buches.

---

<sup>234</sup> Vgl. Ries, 1992, S. 52; Nekes, 2002, S. 440.

<sup>235</sup> Vgl. [www.salzburg.com](http://www.salzburg.com), 2007.

<sup>236</sup> Nekes, 2002, S. 440.

<sup>237</sup> Vgl. Müller/Oberhuemer, 1979.

<sup>238</sup> Vgl. Minke, 1958, S. 65.

<sup>239</sup> Ebd.

In der Kategorie der Leporello-Bilderbücher ist eine Vielfalt von unterschiedlichen Bildgestaltungen zu finden, wobei die Bildkomplexität vom Alter der Zielgruppe abhängig ist. Die Bildkonstruktionen reichen von einfachen, einzelnen Bildern auf jeder Seite – die als erste Bücher für Kleinkinder gedacht sind, wie z.B. *Mein Haus* (1987) von Dick Bruna – bis hin zu komplexen Bildern, die z.B. einen Bauernhof, einen Spielplatz oder eine Straße mit vielen Einzelheiten darstellen. Ein Beispiel der letzten Variante ist das Bilderbuch *Wir gehen zum Markt* (1995) von Doris Rübel. Es stellt einen Markt mit Geschäften, Menschen, Verkäufern und regem Treiben dar. Das Leporello ist beidseitig bedruckt, so dass es für das Kind zu einem lebendigen dreidimensionalen Spielobjekt (ähnlich einem Puppenhaus) oder sogar zu einer spannenden Spiellandschaft werden kann.



Abb. 33 Dick Bruna, *Mein Haus* (1987)



Abb. 34 Doris Rübel, *Wir gehen zum Markt* (1995)

In dieser Buchform ist das Bild gegenüber einem Text fast immer dominant. Die meisten Leporellos sind sogar ohne Worte oder nur mit wenig Text ausgestattet, erzählen aber dennoch Geschichten oder Märchen. Der Inhalt und die Gestaltung der Leporello-Bilderbücher entsprechen in vielen Fällen realen sachlichen Themen wie etwa Tiere, Verkehr und Stadtleben.

Die Spielmöglichkeit, die in Spielbilderbüchern ein zentrales Element ist, ist beim Leporello meist auf eine einfache Form beschränkt. Es finden sich aber auch Ausnahmen wie z.B. *Meine kleine Ritterburg* (1989), bei dem das Kind mit Torbögen und Durchgängen in eine Ritterwelt versetzt wird, die z.B. mit Spielfiguren bespielt werden kann.

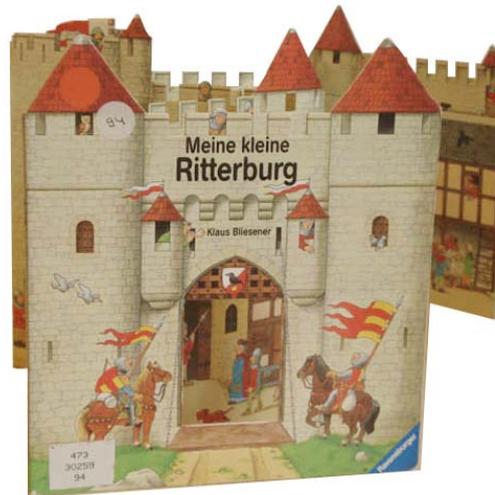


Abb. 35 Klaus Bliesener, *Meine kleine Ritterburg* (1989)

Eine besondere Bildgeschichte ist das *Rotkäppchen*-Leporello von Warja Lavater (Paris 1967). Die Künstlerin erzählt das berühmte Märchen vom Rotkäppchen ganz ohne Text in einem abstrakten Stil, der auf geometrische Formen reduziert ist. Sie war stark von den Ideen des Bauhauses – der Reduktion auf einfachste Formen und Farben – geprägt, was sich in ihren Arbeiten, den „folded stories“ wie sie selbst ihre Bücher nennt, widerspiegelt.<sup>240</sup>

Dieter Schwarz beschreibt Lavaters Bücher: „[E]s sind Faltbücher, in denen Seite an Seite grenzt, so dass das aufgeklappte Buch eine ineinandergreifende, reiche Folge von Bildern präsentiert. Das Buch wird so wahrnehmbar nicht als blosser Vermittler von Märchen, sondern als ein plastisches Phänomen, das während des Lesens und Betrachtens seine Qualitäten ganz eigentlich entfaltet.“<sup>241</sup>



Abb. 36 Warja Lavater, *Rotkäppchen* (1967)

---

<sup>240</sup> Vgl. Plath/Richter, 2006. S. 11.

<sup>241</sup> Schwarz, 1994.

### 7.4.1 Zu Hilfe!!!

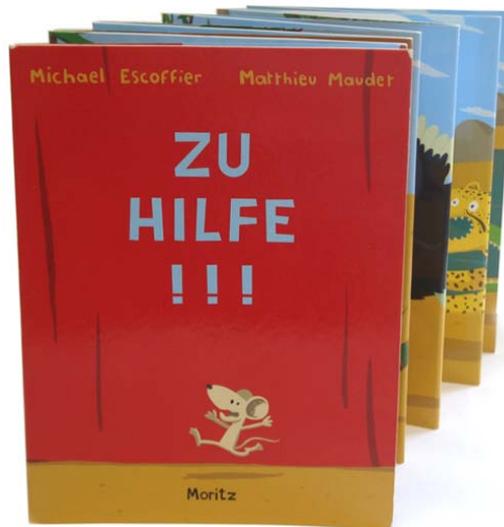


Abb. 37 Matthieu Mauder/Michael Escoffier, *Zu Hilfe!!!* (2009)

#### **Bibliographie**

*Zu Hilfe!!!* ist ein Leporello mit Bildern von Matthieu Mauder und einem Text von Michael Escoffier. Der Originaltitel des Buches lautet: *Au secours!* Es erschien 2009 im L'école des Loisirs Verlag (Paris/Frankreich) und wurde von Markus Weber aus dem Französischen ins Deutsche übersetzt. 2010 erschien das Buch im Moritz Verlag (Frankfurt am Main). Bei *Zu Hilfe!!!* handelt es sich um ein langes, ziehharmonikaartig gefaltetes Buch aus Pappe, das die Maße 19,4 x 14,5 cm besitzt und 2,5 cm hoch ist. Insgesamt hat es 24 nicht nummerierte Seiten, einschließlich des Covers, wobei Vorder- und Rückseite – und das ist eine Besonderheit des Buches – bereits einen Teil der Geschichte erzählen.

Da das Buch in Form eines Leporellos gestaltet ist und aufgestellt werden kann, bietet es die Möglichkeit, mehrere Seiten auf einmal zu betrachten. Sein Format ändert sich bei dieser Form der Betrachtung zu einem langen Pappstreifen von 19,4 x 174 cm.

Die so sichtbar werdende querformatige Bilderfolge ermöglicht das Betrachten einer kompletten Szene.

### **Inhalt**

Das Buch erzählt textlich und illustrierend von verschiedenen Tieren, die vor einander fliehen und um Hilfe rufen, weil sie Angst haben, von einem anderen, jeweils größeren Tier, gefressen zu werden.

Die Maus flieht beispielsweise vor dem Frosch, der Frosch vor dem Igel. Dieses Prinzip zieht sich durch das ganze Buch, allerdings wird der Betrachter am Ende überrascht: Auf der letzten Seite ist ein riesiger Elefant zu sehen, der Angst vor einer kleinen Maus hat und vor ihr flieht. Hinter dem Titel des Buches *Zu Hilfe!!!*, der auf jeder Seite immer neu durch die Aussage der Tiere bestätigt wird, steckt somit der alte und bekannte Witz, dass Elefanten Angst vor Mäusen haben. Dieser Witz wird erst ganz am Ende des Buches offenbar und wendet die Geschichte zum Komischen.

### **Gestaltung**

Mit kräftigen und deckenden Farben, ausdrucksvollen Tierfiguren und spannenden Texten wird eine interessante Geschichte über fliehende Tiere erzählt.

### **Text**

Im Vergleich zu den meisten Leporellos, die fast ohne Text auskommen und bei denen die Bilder dominieren, hat das Leporello *Zu Hilfe!!!* verhältnismäßig viel Text. In monologischer Form erzählen die einzelnen Tiere nicht nur die Geschichte, sondern vermitteln auch Sachinformationen und Besonderheiten über die jeweiligen Tiere.

In Druckschrift erscheint der Text auf den Buchseiten immer schwarz auf weißem Hintergrund. Er befindet sich ausschließlich in Sprechblasen und ist deutlich lesbar. Es ist zu beobachten, dass der Text keinen festen Platz auf den Seiten einnimmt wie auch die Buchstaben eines Wortes nicht immer gleich groß und manchmal fett gedruckt sind. Außerdem ist auch der Abstand zwischen den Buchstaben unterschiedlich groß. Dadurch entsteht der Eindruck, dass mit Größe und Schriftbild der Buchstaben gespielt wird. Durch den unterschiedlichen optischen Umgang mit der Typographie der Wörter bzw. des

Textes, wird der Betrachter beim Lesen oder Vorlesen angeregt, diese Buchstaben anders zu betonen.

Es gehören immer zwei Seiten inhaltlich zusammen. Auf jeder Doppelseite spricht auf der linken Hälfte ein Tier, das dann nach links aus dem Bild vor seinem Verfolger flieht. Auch der Text ist entweder auf der linken Hälfte der Doppelseiten zu sehen oder auf beide Hälften verteilt. Der Titel des Buches *Zu Hilfe!!!* ist Bestandteil jedes Monologs und taucht immer in größerer Darstellung als die restlichen Textelemente auf. Jedes Tier schreit in einer ähnlichen Form um Hilfe: „Zu Hilfe! Ein riesiges grünes Monster will mich fressen!“ Oder „Zu Hilfe! Ein riesiges Monster – lang und gestreift – will mich verschlingen!“ Der Text vermittelt so eine gewisse Spannung und ist zugleich amüsant. Denn durch die sich wiederholenden Teilsätze, wie z.B. „Zu Hilfe!“, „Ein riesiges Monster“ und „will mich Packen!“ wirkt die Geschichte ansprechend und lebendig. Das unterschiedliche Intonieren beim Vorlesen dürfte den Text noch dynamischer erscheinen lassen, dieser Eindruck wird durch das überraschende Ende, in dem sich der Elefant vor der Maus fürchtet, verstärkt.



Abb. 38 Matthieu Mauder/Michael Escoffier, *Zu Hilfe!!!* (2009)

Wortwahl und Satzstruktur sind einfach. Begriffe aus der Tierwelt, wie z.B. „Federn“, „wilde Mähne“ oder „spitze Hörner“ und „hacken“, „beißen“ oder „verschlingen“ sind für die textliche Gestaltung charakteristisch.

## **Bild**

Auf dem Cover des Buches ist eine kleine Maus auf einem roten Hintergrund abgebildet, die verängstigt dreinschaut und vor etwas, was auf dem Cover nicht zu sehen ist, flüchtet. Der Titel *Zu Hilfe!!!* befindet sich über der bildlichen Darstellung der Maus und erscheint in blauer Farbe und großer Druckschrift. Am oberen Rand des Covers sieht man die Namen des Autors und des Illustrators. Am unteren Rand ist der Verlagsname zu lesen.

Auf der Coverrückseite ist ein großer Teil eines Krokodils zu erkennen, das nach links aus dem Bild zu rennen scheint und die gesamte Breite des Seitenformats ausfüllt. Den Hintergrund bildet eine wüstenartige Landschaft mit Fluss und Felsen. Im oberen Randbereich erscheint der Verlagsname zentriert, am unteren Rand stehen die Buchangaben.

Wie bereits dargestellt, besteht das Buch aus einem langen Stück Pappe, das in 24 Seiten wie eine Ziehharmonika gefaltet ist. Es zeigt eine zusammenhängende Szene, die sich über das gesamte Buch zieht und in mehrere Abschnitte eingeteilt ist. Auf jedem Bildfeld sind zwei Tiere unvollständig zu sehen, außer auf der ersten und letzten Seite. Hier ist die Maus in der Mitte des Buches zu sehen. Die weiteren Tierzeichnungen befinden sich genau auf den Faltungen: Ein Teil auf der rechten Hälfte des Abschnitts und der andere auf der linken Hälfte des nächsten Abschnitts. Es ist entweder ein Teil des Tierkörpers, oder ein geöffnetes Maul mit Zähnen zu sehen.

Die computergestützten Bilder sind mit deckenden und leuchtenden Farben bearbeitet. Sie füllen die Buchseiten komplett aus und zeigen mit wenig Grün, viel Sand und vielen wilden Tieren eine Wüstenlandschaft, in der Ocker als Farbe dominant ist. Insgesamt sind elf Tiere hintereinander abgebildet: Maus, Frosch, Igel, Schlange, Vogel Strauß, Leopard, Krokodil, Gorilla, Löwe, Nashorn und zum Schluss ein Elefant.

Wenn man das Buch aufstellt und das sich dann ergebende Gesamtbild betrachtet, erscheint die Landschaft als langgezogener Ausschnitt. Der Künstler hat den Blick auf die Tiere gerichtet. Damit stehen sie im Vordergrund, während die Landschaft in den Hintergrund rückt und in der erzählten Geschichte keine große Rolle spielt.

### **Verhältnis von Bild und Text**

Man kann die Bilder des Buches für sich betrachten oder mit dem Text zusammen lesen. Der Künstler hat diese Entscheidung dem Betrachter bzw. dem Leser überlassen. Welche Variante gewählt wird, mag auch vom Alter des Betrachters abhängig sein. Die Bilder sind aber so ausdrucksvoll gestaltet, dass man den Text kaum braucht, um die Geschichte zu verstehen. Der Gesichtsausdruck, die Gestik der Tiere und viele weitere Merkmale, mit denen der Künstler die Angst und das Flüchten der Tiere betont – durch kleine Wölkchen, Rennspuren und andere Bewegungsspuren – vermitteln auf bildliche Weise den Inhalt der Geschichte. Dies bedeutet aber nicht, dass der Text in dem Buch überflüssig ist. Vielmehr ergänzen sich Bild und Text auf stützende Weise. Den Wiederholungen der Textelemente kann eine bekräftigende Funktion beigemessen werden: Die Angst der Tiere wird beispielsweise durch Textbausteine wie „Zu Hilfe!“ oder „Ein riesiges Monster“ betont.

Zugleich unterstützen auch die Bilder den Text. Dem Künstler ist es gelungen, die Tiere mit einfachen Mitteln so zu malen, dass man ihre Gefühlslage deutlich von den Gesichtern ablesen kann, z.B. durch die offenen Münder, die Augen oder durch Mimik und Gestik.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass sich Text und Bild zwar ergänzen, die Bilder aber mehr zeigen, als das, was im Text steht: Beispielsweise eine Landschaft mit Bäumen, Bergen und ein paar Pflanzen. Gleichzeitig gibt der Text aber schon Informationen über das jeweils folgende Tier, das in den Bildern zwar teilweise schon angedeutet sind aber noch nicht direkt sichtbar ist. So ist z.B. zu lesen: „Zu Hilfe! Ein riesiges stachliges Monster will mich aufspießen!“, während im Bild lediglich etwas Stachliges zu sehen ist. So regt der Text den Betrachter an, die Bilder zu erraten und Phantasie zu entwickeln.



Abb. 39 Matthieu Mauder/Michael Escoffier, *Zu Hilfe!!!* (2009)

### **Spiel- und Bewegungsformen des Spielbilderbuchs**

Dieses Bilderbuch bietet Kindern ein einfaches und zugleich spannendes Spiel an. Das Interesse wird von Seite zu Seite geweckt, indem durch den Text kurz über ein bestimmtes Tier informiert wird, welches aber erst auf der nächsten Seite zu erkennen ist.

Durch das Auffaltprinzip des Leporellos – eine ziehharmonikaartige Bewegung – wird das Versteck- und Ratespiel lebendiger; erst beim Auseinanderziehen hat der Betrachter die Möglichkeit, das Tier zu erkennen. Außerdem erlaubt die Bewegungsform des Leporellos das Spiel mehrmals durchzuführen.

### **Verhältnis von Inhalt (Erzählen) und Bewegungsform**

Durch die einzelnen Monologe der Tiere, die sich in Sprechblasen befinden, ähnelt der Erzählstil dem Comic.

Man kann das Buch Seite für Seite anschauen, es je nach Belieben ziehen, aufstellen oder als Gesamtszene betrachten. Die Entscheidung darüber liegt beim Betrachter. Es ist allerdings anzumerken, dass der Künstler ganz bewusst die Tiere an den Faltungen der Buchseiten abgebildet hat, so dass sie immer nur teilweise zu sehen sind, wenn das Buch Seite für Seite betrachtet wird. Dies ist z.B. auf der zweiten Doppelseite zu bemerken, wo Teile eines Froschs und eines Igels gezeigt werden. Der Künstler möchte vermutlich durch diese Darstellungsform den Betrachter einladen, das Buch auseinander zu ziehen, um das gesamte Bild zu entdecken.



Abb. 40 Matthieu Mauder/Michael Escoffier, *Zu Hilfe!!!* (2009)

Das Buch stellt im Prinzip eine endlose Geschichte dar, die mit einer Mausszene anfängt und auch endet. Die Leporelloform spielt dabei eine große Rolle. Am Ende der Geschichte schlägt man nicht wie bei üblichen Bilderbüchern das Buch zu. Vielmehr wird der Betrachter dadurch, dass die Buchseiten gefaltet sind, dazu aufgefordert, das Buch zu drehen, um auch die anderen bedruckten Seiten anzuschauen. So könnte das Spiel mit der Geschichte immer wieder von Vorne anfangen.

Auch die bildlichen Darstellungen, z.B. in Form eines abgeschnittenen Tierbildes am Ende des Buches, deuten daraufhin, dass die Geschichte noch nicht zu Ende ist, sondern weiter geht. Auf der letzten Seite ist der Körperteil eines Krokodils zu sehen. Dreht man das Buch, sieht man auf der Rückseite den anderen größeren Teil des Krokodils und die Geschichte wird fortgeführt.

Die Geschichte der Tiere wird humorvoll und aufregend dargeboten. Dabei ist das Verhältnis zwischen der erzählten Geschichte und der Bewegungsform des Buches harmonisch aufgebaut, obwohl das Leporello nur eine eingeschränkte Bewegungsmöglichkeit anbietet.

Die Geschichte wird also zusätzlich durch den Aufbau des Buches getragen, da beim Ziehen der Buchseiten die Bilder verständlich werden und sich damit die Geschichte fast von allein erschließt. Der Betrachter wird der Angst der Tiere und der gesamten Verfolgungsszene erst gewahr, wenn er das Buch zieht und das gesamte Bild anschaut.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass sich die vom Autor gut durchdachte und vom Künstler sehr raffiniert bearbeitete Geschichte durch ihren endlosen narrativen Kreislauf auszeichnet. Diese Idee wird durch die Buchform des Leporellos besonders zur Geltung gebracht.

## 7.5 Verwandlungsbücher

An dieser Stelle möchte ich zunächst begründen, warum ich hier die Bezeichnung „Verwandlungsbücher“ gewählt und sie nicht ebenfalls für Zieh-, Dreh-, Aufklapp- und Pop-up-Bücher verwendet habe, obwohl diese ja auch ihre Erscheinungsform verwandeln. Die folgenden Kategorien 7.5 bis 7.9 könnten durchaus alle als Verwandlungsbücher bezeichnet werden. Ich möchte jedoch eine differenziertere und detailliertere Auffächerung vornehmen, die von der Mechanik bzw. der Technik der Bücher ausgeht.

Verwandlungsbücher basieren auf der Aufteilung der Seiten bzw. der Figuren oder Motive, die sie zeigen. Dadurch werden unerschöpfliche Bildkombinationen und Verwandlungsmöglichkeiten ermöglicht, wie z.B. bei Meggendorfers Buch *Die lustige Tante* (1891). Die Bezeichnungen anderer Spielbilderbücher, wie Zieh-, Dreh- oder Aufklappbilderbücher sind mehr auf die Papiermechanik, die in die Bücher integriert sind, zurückzuführen. Sie zeigen nur eine begrenzte Zahl an Bildveränderungen. Bei Verwandlungsbüchern entstehen die Veränderungen beim Blättern der Buchseiten fast von selbst, während in den anderen Spielbilderbüchern vor allem bei Zieh-, Dreh- oder Aufklappbilderbüchern etwas im Buch gezogen, gedreht oder geöffnet werden muss, um die Veränderungen auf den Bildseiten ans Licht zu bringen.

Verwandlungsbücher sind Bücher, bei denen durch Umklappen Veränderungen bewirkt werden können: „Ein einfach konstruiertes, nur durch Umklappen den Effekt der Veränderung erzeugendes Exemplar ist das Verwandlungsbilderbuch.“<sup>242</sup> Der Begriff für diese Art der Spielbücher ist von der Idee der Mehrdeutigkeit einer gegebenen Figur oder Form getragen.

Schon um das 16. und 17. Jahrhundert gab es einige Varianten der Verwandlungsbilderbücher, wie etwa Zauber-, Klapp- oder Vexierbilderbücher, die neue Bilder durch ein in sich verstecktes „vertracktes Klappversteck“ ergaben. Das Prinzip dieser Bücher erklärt Barbara Krafft wie folgt: „Wenn man das reich illustrierte Buch aufblättert, erscheint immer nur

---

<sup>242</sup> Doderer/Müller, 1973, S. 22.

einerlei Sorte Bilder, z.B. nur Soldaten, nur Blumen, nur Scherenschnitte, Spielkarten oder auch leere Seiten, scheinbar das ganze Buch hindurch – je nachdem, an welcher Stelle der Daumen auf einer Art kaum sichtbarem Registerschnitt aufliegt<sup>243</sup>.

Viele frühe Beispiele der Verwandlungsbilder sind in Werner Nekes Katalog dokumentiert, z.B. *Neuestes Frag- und Antwort-Spiel* (1840), eine Bildmontage aus drei horizontalen Segmenten für groteske Figuren und Sinnzusammenstellungen.<sup>244</sup>

Während das erste Verwandlungsbilderbuch nach Krahé<sup>245</sup> mit dreigeteilten Seiten *Walter Wonderment's Wonderful Changes* im Jahre 1863 beim Londoner Verleger Dean erschienen ist, kamen erst 1891 die Verwandlungsbilderbücher Meggendorfers *Der fidele Onkel* und *Die lustige Tante* auf den Markt.<sup>246</sup> Nicht nur mit seinen Figuren, sondern auch mit dem Buchformat versuchte Meggendorfer ein abwechslungsreiches Spiel zu schaffen. Die quergeteilten Seiten wurden dann längs- oder auch schräggeteilt wie bei den Winkelbildern *Immer fidel* (1900).<sup>247</sup>

Laut Ries erlauben Verwandlungsbilderbücher ungewöhnliche und vielfältige Kombinationsmöglichkeiten und Bildzusammensetzungen, die dem Betrachter eine unerschöpfliche Unterhaltung bieten. Die Buchseiten sind in zwei, drei oder sogar vier Streifen aufgeteilt, die unabhängig von einander aufgeklappt werden können. Diese Bilder wurden früher mit dem Ausdruck „durchschnittene Blätter“ oder „Metamorphosen“ bezeichnet.<sup>248</sup> Die Schnitte können vertikal, horizontal oder auch schräg verlaufen, so dass die Bilder in der entsprechenden Richtung geblättert, aufgeklappt oder umgeklappt werden können.<sup>249</sup>

---

<sup>243</sup> Krafft, 2002, S. 276; Siehe auch Nekes, 2002, S.254ff.

<sup>244</sup> Vgl. Nekes, 2002, S. 264f.

<sup>245</sup> Krahé selbst verwendet den Begriff „Klappbilderbuch“, dieser wird hier zugunsten einer klaren Klassifizierung durch den Begriff „Verwandlungsbilderbuch“ ersetzt.

<sup>246</sup> Vgl. Krahé, 1983. S. 103 f.

<sup>247</sup> Ebd., S. 107.

<sup>248</sup> Ries, 1992, S. 55.

<sup>249</sup> Ebd.; Müller/Oberhuemer, 1979.

In den Verwandlungsbüchern wird nicht immer eine Geschichte erzählt, die Anfang und Ende hat und einen bestimmten Ablauf verfolgt; vielmehr wird eher ein Hauptmotiv oder eine Hauptfigur dargestellt, die durch das Umklappen der geschnittenen Teile in einem neuen Licht erscheint. Eine Geschichte kann dabei in der Phantasie des Betrachters entstehen. Ein frühes Beispiel der Verwandlungsbücher ist *Die lustige Tante* von Lothar Meggendorfer, das 1891 im Esslinger Verlag veröffentlicht wurde.<sup>250</sup> Die Seiten des Buches, die eine Hauptfigur darstellen, sind in drei Teile geteilt. Durch diese Dreiteilung der Seiten bzw. der Figuren ist es möglich, Kopf-, Rumpf- und Fußteil stets in neuen Variationen zusammenzusetzen.<sup>251</sup>



Abb. 41 Lothar Meggendorfer, *Die lustige Tante* (1891)

Die Bücher von Eric Carle wie z.B. *Mein allererstes Buch der Farben* (2007), nehmen eine besondere Stellung im Bereich der Verwandlungsbücher ein, weil sie Spiel, Spaß und Lernprozesse verbinden.<sup>252</sup>

Die Bildgestaltung ist meist mit klaren Konturen und schlichten Motiven und Farbflächen ausgeführt. Es gibt verschiedene Beispiele von Verwandlungsbüchern, die mit oder ohne Text etwas darstellen oder erzählen. Diese Bücher unterhalten Kinder, weil sie durch ihre Veränderbarkeit neue, überraschende und lustige Bildkombination erzeugen können. Außerdem

---

<sup>250</sup> Vgl. Doderer/Müller, 1973. S. 216.

<sup>251</sup> Pohlman, 2000.

<sup>252</sup> Vgl. Klinkow/Scheffer, 2004, S. 19.

bieten sie den Kindern einfache Wörter oder Informationen, die auf spielerische Weise leicht gelernt werden können.

Im Folgenden wird das Verwandlungsbilderbuch *Der Schwundhund* (1989), das aber auch einen Pop-up-Charakter zeigt, analysiert.

### 7.5.1 Der Schwundhund

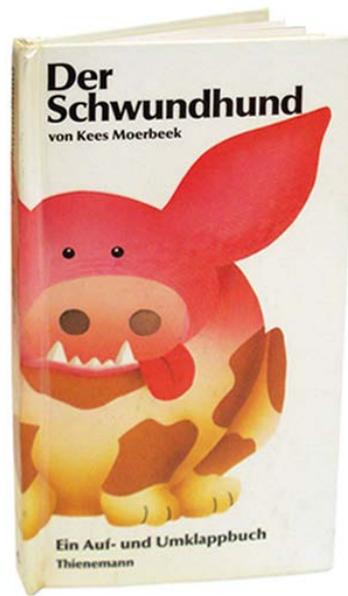


Abb. 42 Kees Moerbeek, *Der Schwundhund* (1988)

#### **Bibliographie**

*Der Schwundhund* ist der Titel des Verwandlungsbilderbuchs, das von Kees Moerbeek geschrieben und gestaltet wurde. Moerbeek publizierte das Buch erstmals 1988 unter dem Titel *Have you seen a Pog?* bei Intervisual Communications, Los Angeles. Ein Jahr später erschien die deutschsprachige Ausgabe im K. Thienemann Verlag, Stuttgart. Das Bilderbuch ist mit 24 x 12 cm ein hochformatiges, relativ schmales Bilderbuch, das aus 10 nicht nummerierten doppellagigen Seiten besteht. Die Seiten sind jeweils horizontal in zwei Teile geteilt.

#### **Inhalt**

Das Bilderbuch erzählt keine Geschichte, sondern stellt Tiere und Wörter vor und gibt dabei die Möglichkeit, durch die umklappbaren, quergeteilten Seiten sowohl ungewöhnliche Tierkombinationen als auch neue Wortschöpfungen kennen zu lernen. Das Buch *Der Schwundhund*, welches durch Pop-up-Bilder

unterstützt wird, gibt dem Betrachter auf der jeweiligen Doppelseite kurze Informationen über ein bestimmtes Tier, über seine Laute und seine besonderen Merkmale. Darüber hinaus wird der Name des Tieres genannt, der eine wichtige Rolle in dem Wortspiel spielt.

## **Gestaltung**

### **Text**

Das Spielbilderbuch *Der Schwundhund* kommt mit wenig Text aus. Dieser zeichnet sich durch seinen Sachcharakter aus. Er informiert über die Laute der Tiere und ihre charakteristischen Hauptmerkmale, durch die sie sich von anderen Tieren unterscheiden. Das Buch bietet auf jeder Doppelseite einen Satz, der in zwei Teile geteilt ist, die auf beiden geschnittenen Bildseiten zentriert am oberen bzw. unteren Seitenrand stehen. Die Namen der Tiere stehen rechts des Tieres fett und großformatig mit Großbuchstaben auf beide Bildteile gedruckt. Ungewöhnlicherweise sind sie von oben nach unten zu lesen, durch die Halbierung der Seiten sind auch sie unterteilt. Beim Umklappen der einzelnen Hälften ergeben sich so mögliche Namen für die Phantasietiere. Der Text nimmt einen festen Platz auf den Buchseiten ein und erscheint immer schwarz auf einem weißen Hintergrund. Der Sachtext ist im ganzen Buch klein gedruckt, deshalb fällt er nicht so schnell auf wie der Name des Tieres, der größer und deutlicher erscheint. So ist das Buch Kindern, die gerade das Lesen lernen, angepasst – sie können durch das Nachempfinden des Prinzips die Namen der Phantasietiere erraten und erlesen. Kinder können die Namen der Tiere oder den Text selber lesen. Gleichzeitig ist es zum Vorlesen geeignet.

Der Künstler hat die Namen der Tiere auf den quergeteilten Seiten absichtlich nicht symmetrisch geteilt. Der untere Teil des Wortes fängt immer mit einem Vokal an, was das Aussprechen der Wortkombination vereinfacht. Außerdem ist es dem Künstler gelungen, dadurch neue Wörter zu bilden. Durch das Wortspiel wird zum Beispiel aus der „Kreuzung“ von einem Schaf und einem Stier entweder ein „Schier“ oder ein „Staf“: Wenn man die obere Hälfte des Schafs aufschlägt und diese zusammen mit der unteren Hälfte des Stiers kombiniert, entsteht das Wort „Schier“, während sich das Wort „Staf“ ergibt,

wenn man den oberen Teil des Stiers aufschlägt und ihn mit dem unteren Teil des Schafs verknüpft. Das Wortspiel bietet trotz der begrenzten Seitenzahl die Möglichkeit, neben den vorgestellten Tiernamen, weitere 20 Wörter neu zu entdecken.

Der Satzbau ist einfach gehalten und die Wortauswahl ist durch Wörter gekennzeichnet, die jedem Kind bekannt sind, wie etwa „Bäume“, „Wolle“ und „Knochen“. Die Verwendung von Tierlauten im Text wie: „miaut“ und „mäh“ fordert den Leser oder den Vorleser auf, die Laute der Tiere nachzuahmen. Dadurch wirkt der Text lebendig und das Buch wird spannend.

Kritisch ist aber anzumerken, dass der deutsche Titel des Buches, *Der Schwundhund*, nicht mit dem Prinzip des Wortspiels identisch ist. Das Bild auf dem Cover entspricht im Buch der Seite mit der Wortkombination „Schwund“. Der Titel passt somit nicht zur Idee des Buches und führt zu einer Verwirrung des Betrachters. Im englischen Original hingegen spielt der Titel *Have you seen a Pog?* auf den Witz des Buches an.

### **Bild**

Auf dem schmalen, hochformatigen Coverbild ist ein merkwürdiges Misch-Tier zu sehen, das zur einen Hälfte aus einem Schwein und zur anderen Hälfte aus einem Hund besteht. Man sieht Kopf und Oberkörper eines Schweins kombiniert mit scharfen Zähnen, einer rausgestreckten Zunge und einem Hundeunterkörper. Da die Tierabbildung ziemlich groß ist, lässt sie sich nicht komplett auf der Umschlagvorderseite abbilden, sondern geht auf der Rückseite weiter. Der Text nimmt dabei den Platz über und unter der zentralen Tierabbildung ein. Dabei befindet sich der Titel des Buches *Der Schwundhund* auf dem oberen Rand der Umschlagvorderseite in schwarzer und großformatiger Schrift, während der Name des Künstlers darunter kleiner gedruckt erscheint. Eine Beschreibung des Bewegungsmechanismus und die Namen der herausgebenden Verlage sind unten auf der Umschlagrückseite zu sehen. Dort befindet sich auch eine kurze Beschreibung des Inhaltes.

Das hochformatige Buch wandelt sich mit dem Aufschlagen der Buchseiten zu einer quadratischen Fläche, auf der ein aus Papier gefertigtes dreidimensionales Tier ins Blickfeld des Betrachters springt, welches das Zentrum der

Doppelseite bildet. Das Buchbeispiel *Der Schwundhund* zeigt eine Reihe einzelner Bilder, die sich jeweils auf einer Doppelseite befinden. Fünf Tiere werden hintereinander dargestellt: Katze, Schaf, Schwein, Stier und Hund.

Dadurch, dass die Seiten des Buches quergeteilt und die Köpfe der Tiere so gestaltet sind, dass der obere Teil des Kiefers bzw. des Kopfes auf der oberen Doppelseite abgebildet ist, während der Unterkiefer sich auf der unteren Doppelseite befindet, können ungewöhnliche Bildkombinationen und viele verschiedene Tier-Erscheinungen entstehen.

Die dargestellten Tiere erscheinen auf dem weißen Hintergrund. Die Körper der Tiere sind dabei flach auf den Buchseiten zu sehen. Die Köpfe präsentieren sich hingegen in dreidimensionalem Charakter und springen im wahrsten Sinne des Wortes ins Gesichtsfeld des Betrachters, sobald die Buchseiten aufgeschlagen werden.

Man sieht also zwei Bildebenen, die erst zusammen die ganze Tierabbildung ergeben. Die eine Ebene bildet den Körper dieser Tiere – flächig, unregelmäßig rund und auf maximal drei Farben reduziert. Die andere Ebene, die sich von dem flachen Hintergrund hervorhebt und Pop-up-Charakter besitzt, vereinfacht das Erkennen der Tiere, indem sie sie dreidimensional präsentiert.

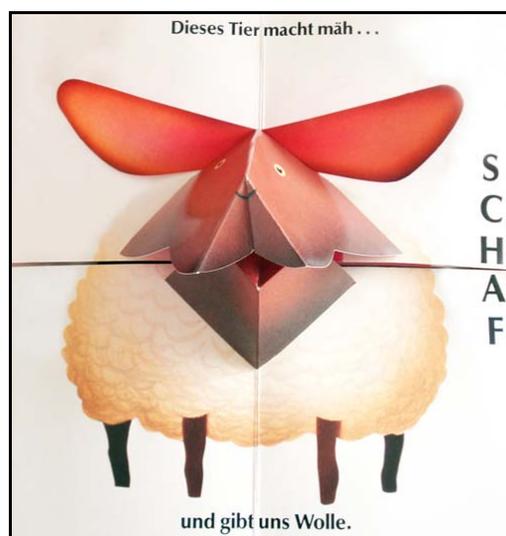


Abb. 43 Kees Moerbeek, *Der Schwundhund* (1988)

Die Pop-up-Bildteile sind aus doppelseitigem, farbigem Karton gefertigt. Die innere Seite des Kartons ist jeweils rosa, während die Außenseite von dem

Künstler unterschiedlich gestaltet wurde. Die flachen bzw. plastischen Abbildungen treten symmetrisch aus der quadratischen Fläche, sie sind nach einer optisch senkrechten Achse gefaltet. Die Pop-up-Tierskulpturen sind immer frontal abgebildet und erscheinen reduziert in einfachen Formen und begrenzten Farben. Die Bilder sind mit „Airbrush“ ausgearbeitet, aber auch Aquarell und Bleistift findet man an einigen Stellen der flachen und plastischen Bilder. Man kann nicht genau feststellen, welche Technik der Künstler für sein Buch verwendet hat, da durch uneingeschränkte Computereffekte und grafische Filter nicht mehr eindeutig zwischen klassischer Handzeichnung und computergestützter Technik unterschieden werden kann.

Beim Öffnen des Buches springen die Pop-up-Elemente nach vorne und bilden zusammen mit einer rosafarbenen Fläche, die direkt hinter dem plastischen Kopf zu sehen ist, den Rachenraum. So wirkt das Tier lebendiger, weil es seinen Mund auf und zu macht.

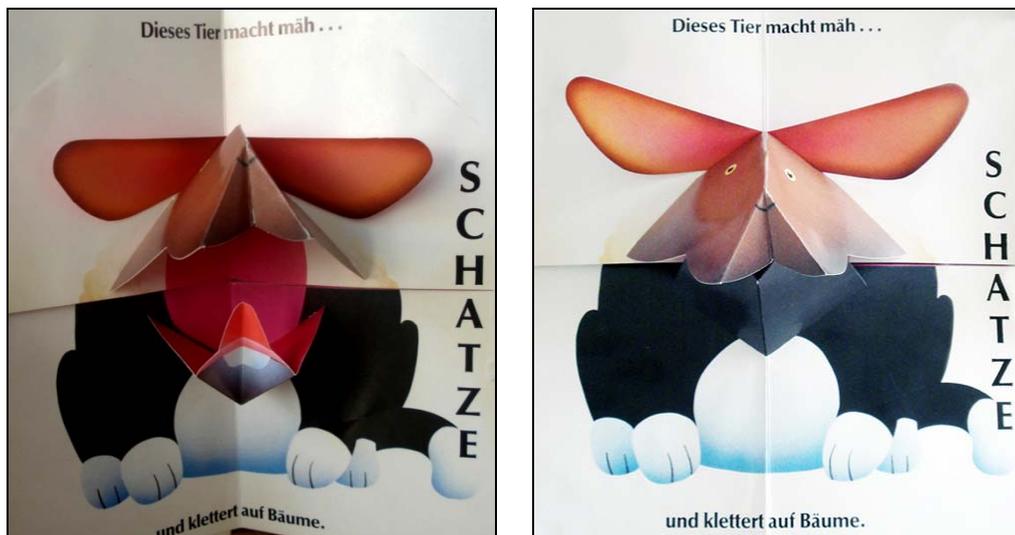


Abb. 44+Abb. 45 Kees Moerbeek, *Der Schwundhund* (1988)

Die Mechanik der Pop-up-Bilder fällt in diesem Buch aus dem Jahr 1988 etwas weniger aufwändig aus als in neu erschienenen Pop-up-Büchern. Die plastischen Gebilde sind nach einem einfachen Prinzip gefaltet. Sie sind mit Hilfe versteckter Laschen befestigt, die durch einen Schlitz zwischen die doppelagigen Seiten gesteckt und dort verklebt wurden. Der untere Kiefer der Tiere besteht immer aus einem einzigen Kartonstück, das zwei zwischen den Buchseiten versteckte und befestigte Laschen hat. Die oberen Teile der Köpfe

sind komplizierter hergestellt. Sie bestehen aus mehreren Kartonstücken, die ineinander und durcheinander gesteckt sind. Beispielsweise besteht der Hundekopf aus drei Kartonteilen. Das Hauptstück, welches die Wange, die Nase und Oberlippe des Hundes bildet, hat insgesamt vier Laschen. Zwei davon sind zwischen den Buchseiten befestigt, die anderen sind mit dem zweiten Kartonstück verklebt, welches die Augen und die Zunge formt. Dieses Stück wiederum ist mit zwei weiteren Laschen durch das dritte Kartonstück, die Ohren des Hundes, gesteckt und geklebt. Die Nase ist aus der oberen Lippe gestanzt und mit einer Bergfalte nach oben gestülpt, während die Oberlippe nach unten gefaltet ist.

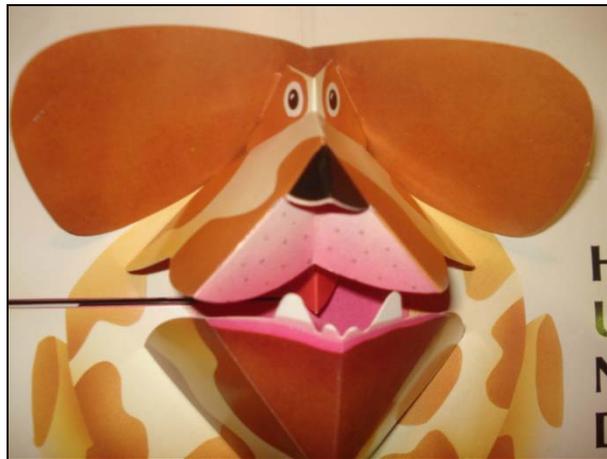


Abb. 46 Kees Moerbeek, *Der Schwundhund* (1988)

Mit Berg- und Talfalten, mit (durch)gesteckten, und auch geklebten Laschen nähern sich die gezeigten Pop-up-Tierköpfe den realen Tieren an.

### **Verhältnis von Bild und Text**

Der Text steht horizontal über und unter den Tierfiguren, während sich der eigentliche oder der neu zusammengesetzte Name des Tieres vertikal rechts neben der Abbildung befindet.

Die Tierfiguren sind groß und zentral auf den Doppelseiten des Buches abgebildet und dadurch, dass der Kopf dreidimensional angefertigt ist, rückt das plastische Bild in das Zentrum des Betrachtens. Daher werden die bildlichen Darstellungen dem Betrachter wahrscheinlich dominanter erscheinen als der Text.

Die Papierskulpturen nehmen einen zentralen Platz auf den Buchseiten ein, sie drängen den Text an die Ränder der Seiten. Bei einer genaueren Betrachtung der Pop-up-Bilder erscheint in dem Buch eine Bewegungsmöglichkeit, die man nicht direkt mit dem ersten Aufschlagen der Seiten entdecken kann, sondern erst nachdem man das Buch in die Hand nimmt und versucht „mit ihm zu spielen“. Die Bewegung entsteht dadurch, dass man die Doppelseiten des Buches langsam mehrere Male auf und ab bewegt. So erscheint das Tier durch seine Mundbewegung lebendig. Es wirkt, als ob es etwas fressen wollte. Dies sieht man am deutlichsten auf der vierten Doppelseite, auf der ein Stier präsentiert wird, der Gras frisst.

Einerseits ergänzen sich die Bildskulpturen und die Texte. Man sieht das dreidimensionale Tier und betrachtet seine Mundbewegung. Der Text gibt zusätzlich zur optischen Bildinformation notwendige Hintergrundinformationen über das Tier.

Andererseits stimmen beim Umblättern der quergeteilten Seiten die neuen Bild- und Wortkombinationen nicht mehr mit dem Weltwissen der Kinder überein. Man sieht etwas von einem Stier und von einem Schwein und liest daneben „Stein“. Das neue Wort könnte hier als „Polysem“ angesehen werden, da es einerseits an sich eine Bedeutung hat (Stein in der Natur), andererseits im Buch eine neue Bedeutung erhält (Stein als Kreuzung zwischen Stier und Schwein). Das gibt dem Buch einen witzigen Charakter, bringt den Betrachter zum Lachen und regt seine Phantasie an.

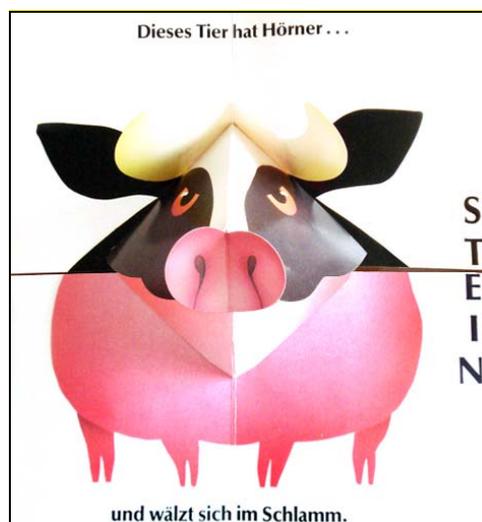


Abb. 47 Kees Moerbeek, *Der Schwundhund* (1988)

### **Spiel- und Bewegungsformen des Spielbilderbuchs**

Kinder genießen es, mit Wörtern zu spielen und haben Interesse daran, immer neue Wörter zu erfinden. Bei diesem Buchbeispiel wird es ihnen gefallen, neue Wörter zu den merkwürdigen Tieren zu finden oder diese neu zusammen zu stellen. Das Spielbilderbuch bietet die Möglichkeit dieses Wörterspiel nicht nur mündlich zu praktizieren, so wie Kinder üblicherweise beim Sprechen mit Wörtern spielen, sondern durch die umklappbaren Halbseiten die Buchstaben zu kombinieren und zu lesen. Weiterhin bietet es den Kindern ein optisches und didaktisches Spiel. Die Kinder können die Tiere durch Umklappen neu entdecken und durch die gegebenen Informationen in Form eines Satzes können sie sie identifizieren.

### **Verhältnis von Inhalt und Bewegungsform**

Das Skulpturbild der Buchseiten hebt sich erst hervor, wenn die quergeteilten Seiten umgeklappt werden. Die Bewegungsmöglichkeit der Pop-up-Bilder ist in diesem Buch allerdings beschränkt. Wenn man das Buch aufschlägt, präsentiert sich ein plastisches aber statisches Bild. Solange das Buch ruhig in der Hand gehalten wird, erscheint keine sichtbare Bewegung, das Pop-up-Bild bleibt starr. Die Bewegung entsteht erst durch die Beteiligung des Betrachters, indem er die Buchseiten auf und ab bewegt.

Zusammen mit der Wahl von Wörtern wie etwa „miaut“ und „bellt“, führt die Auf- und Abwärtsbewegung der Seiten zu einer Vereinigung des Textes und des Bildes, indem von dem Vorleser laut oder leise das Geräusch ergänzt wird. Das führt dazu, dass das Tier „lebendig“ erlebt werden kann. Dies macht das Buch interessant und als Spielzeug einsetzbar und verstärkt somit die Idee des Buches.

## 7.6 Ziehbilderbücher

Hier handelt es sich um Bücher mit Laschen und Bändern, mit denen man einen zwischen den doppellagigen Seiten versteckten Mechanismus bewegen kann. Zieht man an einer Lasche, verändert sich das Bild, wie z.B. bei Ernst Nisters Ziehbilderbuch *Rauf und Runter* (1985), oder man kann eine kleine Bewegungssituation auf den Buchseiten erleben.

Ulrike Rütten beschreibt den Mechanismus eines Ziehbilderbuchs so: „Auf der Rückseite der Bilder verbirgt sich ein gut funktionierender Zieh- und Schiebemechanismus, bei dem winzige Drahtspiralen die ausgestanzten und beweglichen Bildteile verbinden. Wird der am unteren Bildrand sichtbare Pappstreifen in Bewegung gesetzt, fangen die Bilder buchstäblich an zu leben.“<sup>253</sup> Bei einer beweglichen Figur sind laut Grünwald die Körperteile mit Nieten auf dem Hintergrund befestigt. Mit Hilfe eines aus Kartonstreifen bestehenden verborgenen Hebelzugsystems werden die Gliedmaßen verbunden.<sup>254</sup>

Die Bezeichnung dieser Art von Spielbilderbuch ist auf das Resultat des Ziehmechanismus zurückzuführen. Pressler erwähnt das Bilderbuch von F. C. Hösch *Kinder Lust in lebendigen Bildern* (1863), das im Stuttgarter Verlag Nitzschke erschienen ist, als eines der frühesten Ziehbilderbücher in Deutschland.<sup>255</sup>

Ziehbilderbücher basieren auf zwei unterschiedlichen Herstellungsmethoden. Beide Methoden verfügen in der Regel über eine Lasche, die gezogen werden kann, um die Bilder zu verändern. Durch das Ziehen der Lasche können die Bilder teilweise oder komplett verändert oder in Bewegung gebracht werden. Die eine Herstellungsmethode verfügt über einen ergänzenden aber versteckten Teil des Bildes, der beim Ziehen der Lasche auftaucht und für den Betrachter sichtbar wird. Dieser Teil befindet sich auf einer darunter liegenden Papierschicht und wird durch eine ausgestanzte Lochöffnung auf der

---

<sup>253</sup> Rütten, 1986, S. 66.

<sup>254</sup> Vgl. Grünwald, 1993, S. 96.

<sup>255</sup> Vgl. Pressler, 1980, S. 117.

unveränderlichen Oberfläche der Seite beim Ziehen der Lasche sichtbar gemacht.



Abb. 48+ Abb. 49 Bettina Nutz, *Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad* (2006)

Die andere Methode beruht auf der so genannten Jalousietechnik und erklärt sich durch zwei verschiedene Bilder, die jeweils in mehrere aus Papier gefertigten Lamellen-Streifen aufgeteilt sind und übereinander liegen. Beim Ziehen der Lasche werden die Streifen des ersten Bildes durch die Streifen des anderen Bildes ausgetauscht und das Bild bzw. die Szene erscheint in einem komplett „neuen Licht“<sup>256</sup>.

Diese Methode wurde oft in den frühen Ziehbilderbüchern verwendet. Krahé lässt vermuten, dass *Dean's Old Mother and her Dog* (1857) das erste Ziehbilderbuch war.<sup>257</sup> Ries nennt als frühestes Beispiel für die Jalousietechnik das englische Buch *Dean's New Book of Dissolving Pictures*, das in London im Jahre 1862 beim Dean Verlag erschienen ist.<sup>258</sup> In Deutschland galt Ernst Nister als führender Hersteller der Jalousiebücher.<sup>259</sup> Auch Meggendorfer schuf solche Bücher, wie sein Bilderbuch *Nur für brave Kinder* (1896) belegt.<sup>260</sup>

---

<sup>256</sup> Ries, 1992, S. 55.f.

<sup>257</sup> Vgl. Krahé, 1980b, S. 202.

<sup>258</sup> Vgl. Ries, 1992, S. 56, Fußnote Nr. 1.

<sup>259</sup> Ebd., S. 56.

<sup>260</sup> Ebd., S.56, Fußnote Nr.3.

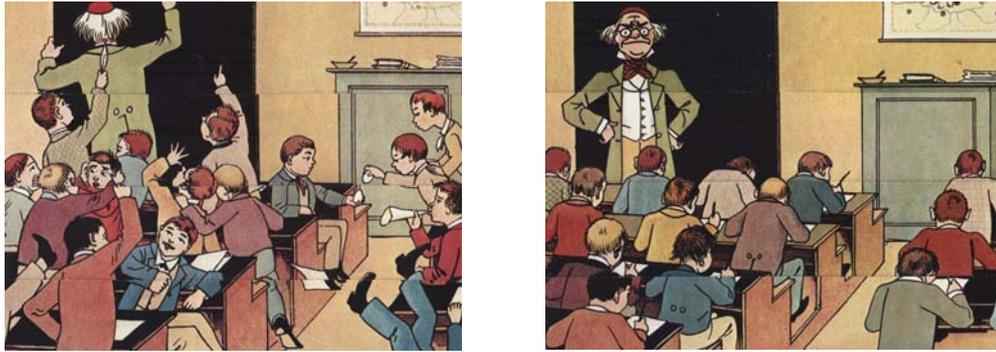


Abb. 50+Abb. 51 Lothar Meggendorfer, *Nur für brave Kinder* (1896)

Ries kritisiert, dass es bei dieser Art der früheren Jalousietechnik sowohl bei Ernst Nister als auch bei Meggendorfer keine inhaltlichen Zusammenhänge bei den Verwandlungen gab: „Die Verwandlungsbewegung ist somit nur ein hinzukommender, aber kein ins Bild integrierter Vorgang.“<sup>261</sup>

Durch den Spieleffekt und die überraschenden Bildmotive wird der Inhalt der Bücher verstärkt, die Geschichte wirkt interessanter, lebendiger und lustiger. Nach Rütten haben Ziehbilderbücher vor allem drei Funktionen: Sie bieten Überraschung, vermitteln Spannungsmomente und enthalten witzige Aspekte.<sup>262</sup>

Viele Spielbücher unterstützen die Lernfähigkeiten der Kinder und fördern die motorische Entwicklung. Dabei ist kritisch anzumerken, dass viele Bücher sehr vorsichtig gehandhabt werden müssen und eine bestimmte Entwicklung der Feinmotorik voraussetzen. Ein aktuelles Beispiel für die Jalousietechnik ist aus dem Buch: *Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad* (2006) zu sehen.

---

<sup>261</sup> Ries, 1992, S. 56.

<sup>262</sup> Vgl. Rütten, 1986. S. 68.

### 7.6.1 Ich sehe was, was du nicht siehst



Abb. 52 Virginie Guérin/Corinne Albaut, *Ich sehe was, was du nicht siehst* (2007)

#### **Bibliographie**

Das Bilderbuch *Ich sehe was, was du nicht siehst* wurde von der Bilderbuchautorin Corinne Albaut verfasst und von der Künstlerin Virginie Guérin illustriert. Der Titel des Buchs deutet auf ein altes, bekanntes und beliebtes Kinderspiel mit dem gleichen Namen hin.

Die Originalausgabe erschien im Jahre 2005 beim Casterman Verlag. Die deutsche Übersetzung von Katharina Braun wurde 2007 im Boje Buchverlag in Köln veröffentlicht. Das Buch hat ein quadratisches Format von 25,8 x 25,5 cm und besteht aus sechs nicht nummerierten Doppelseiten, die aus stabilem Karton gefertigt sind.

#### **Inhalt**

Das Bilderbuch bietet keine narrative Geschichte mit einem Anfang, einem Mittelteil und einem Ende, wie in Bilderbüchern sonst üblich, sondern ein repetitives Muster, das mit jeder Doppelseite ein Tier vorstellt, das seine Farbe verloren hat.

So erscheinen der Frosch, der Tiger, der Schmetterling, der Elefant, das Schwein und das Chamäleon zunächst komplett durchsichtig. In einem Dialog zwischen den Tieren wird nach der Farbe des farblosen Tiers gefragt, die durch einen versteckten und vom Leser zu betätigenden Zieh-Mechanismus sodann

zum Vorschein kommt. Von Doppelseite zu Doppelseite werden Tiere, die ihre Farben solcherart wiedererlangen, farbig dargestellt. Jedoch geht die Frage nach der Farbe des neuen durchsichtigen Tiers auf jeder Seite weiter, bis sich alle Tiere am Ende des Buches farbig präsentieren.

Das Buch ist nicht nur ein Spielbilderbuch, sondern zugleich auch ein Farbensachbuch. Auf jeder versteckten Folie werden zusätzliche Informationen über die Entstehung einiger Farben geboten. So wird z.B. gezeigt, dass beim Mischen von Rot und Gelb Orange entsteht.

### **Gestaltung**

Mit Bild und Text, mit reduzierten Motiven, Figuren und einer farbenfrohen Welt wird von Tieren und ihren verlorenen Farben erzählt. In der Welt der Farben und der Tiere können Kinder spannende Unterhaltung und Entdeckungen erleben.

### **Text**

Das Bilderbuch kommt mit wenig Text aus. Der Text ist groß und schwarz auf den farbigen Hintergrund gedruckt. Er präsentiert sich in einer Dialog-Form, wobei es auf jeder Seite einen Dialog zwischen zwei oder mehreren Tieren gibt. Der erste Teil des Dialogs ist horizontal auf der linken Hälfte der Doppelseite zu sehen. Er erscheint abwechselnd mal oben, mal unten auf der Seite und besteht meist aus zwei kleinen Sätzen: der erste berichtet über das farblose Tier und benennt es, und der zweite Satz stellt fast immer die Frage nach der Farbe des durchsichtigen Tiers, die durch das Buch hindurch in etwa der gleichen Form auftaucht: „Welche Farbe hast du?“ oder „Welche Farbe hat er dann?“ Auf einer anderen Ebene und zwar unter einer Zieh-Folie befindet sich auch ein Text, der dann Antwort auf die gestellte Frage gibt. Dieser Text wird erst sichtbar, nachdem man die unter der rechten Hälfte der Doppelseite verborgene Folie herausgezogen hat. Der Text erscheint immer schwarz und diagonal auf der rechten oberen Ecke der Folie und stellt die Farbe des jeweiligen Tiers groß und fett vor, wobei der restliche Teil der Antwort kleiner gedruckt ist: „Grün, schau du nur, du gelbe Schlange“.

Darüber hinaus befindet sich auf der versteckten Folie auch eine Gleichung von Farben, die über einzelne Farbtöne informiert und zeigt, wie sie gemischt werden können. In dieser Gleichung werden die Farben als kleine Kreise präsentiert. Die Farben-Gleichung wird von einem Text ergänzt und so wieder mit dem Tier in Verbindung gebracht:



Abb. 53 Virginie Guérin/Corinne Albaut., *Ich sehe was, was du nicht siehst* (2007)

Der Text – Frage und Antwort – ist in einer amüsanten Art gereimt, was besonders bei Kindern Anklang findet: z.B. „Schau, da ist Tim! Macht er sich fein?“ „Rosa sollen Schweine sein!“ oder „Marcel ist heute etwas blass. Welche Farbe hätt’ er lieber?“ „Orange natürlich, wie ein Tiger!“ Trotz der Reimform bleiben die Wortwahl und die Satzstruktur einfach und dem Sprach-Niveau von Kindern angepasst.

### **Bild**

Auf dem quadratischen Format der Umschlagseite ist ein buntes Chamäleon abgebildet, das an einem braunen Ast hängt und den Betrachter fröhlich anblickt. Auf dem gelben Hintergrund ist der Titel des Buchs in blauer Schrift zu lesen: *Ich sehe was, was du nicht siehst*. Der Untertitel: *Zieh und sieh! Ein Farben-Zauberbuch* erscheint auf dem braunen Ast kleiner gedruckt in Weiß. Die Namen der Autorin und der Illustratorin stehen am oberen Rand des Umschlags, das Verlagslogo bzw. der Verlagsname auf der unteren rechten Ecke des Umschlags.

Auf der gelben Rückseite des Buches ist eine kurze Zusammenfassung des Inhalts zu lesen. Dabei wird der Betrachter direkt angesprochen und aufgefordert, die Farben der Tiere wieder zu finden: „Kannst du ihnen helfen, ihre Farben wiederzufinden?“ Der Text auf der Rückseite ist in zwei Farben, rot und blau, gedruckt. Ein Bild von einem Tiger, das beinahe zentriert ist, trennt den roten und den blauen Text von einander. Die eine Hälfte des Tigers erscheint schwarz-weiß, während die andere Hälfte bunt ist. Rechts von dem Tier ist ein Pfeil abgebildet, der bereits auf den Ziehmechanismus des Spielbilderbuchs hindeutet. Das Verlagslogo ist auch auf der unteren linken Ecke der Umschlagrückseite zu sehen. Darüber hinaus befinden sich zentriert am unteren Rand Informationen über die Originalausgabe und den Verlag.

Auf den jeweiligen Doppelseiten des Buchs sind ein großformatiges Bild, das, bis an den Rand des Buchs reicht, sowie ein oder zwei Sätze zu sehen. Auf der linken Hälfte der Doppelseite sind Tiere bunt abgebildet, während auf der rechten Seite das farblose Tier zentriert zu sehen ist. Es ist nicht direkt auf das Papier gemalt, sondern auf einer durchsichtigen Plastik-Folie, die zwischen den doppelblättrigen Buchseiten versteckt ist und durch einen gestanzten Kreis auf der Seite zu sehen ist.



Abb. 54+Abb. 55 Virginie Guérin/Corinne Albaut, *Ich sehe was, was du nicht siehst* (2007)

Das farblose Tier ist lediglich mit schwarzen Linien abgebildet und lässt durch seinen Körper hindurch den Hintergrund sichtbar werden. Wenn man an einer Lasche am rechten Rand der Doppelseite zieht, lässt diese Bewegung das Tier farbig erscheinen.

Die Künstlerin zeichnet und malt die Tiere in schwarzen Linienumrissen, was sie von der Landschaft, die meist ohne diese Linien gestaltet ist, abgrenzt. Dabei setzt sie kräftige und deckende Farben ein. Die Illustrationen sind groß, einfach und klar; die Farbplatte ist reich an leuchtenden, fröhlichen Farben, insgesamt ergibt sich ein harmonischer Eindruck. Eine reduzierte Landschaft bildet den Hintergrund, auf dem die Tiere abgebildet sind.

Die Illustrationen des Buches, sowohl die Landschaft als auch die Tiere, sind eher flach als plastisch modelliert, sie werfen keinen Schlagschatten. Nur der Tiger, der Elefant und das Schwein, die auf der Folie farblos gezeichnet sind, werfen solche Schatten, aber erst nachdem die Folie gezogen ist und sie darunter farbig erscheinen.

### **Verhältnis von Bild und Text**

Die großflächigen Bilder rücken mit ihren kräftigen und fröhlichen Farben ins Blickfeld des Betrachters, so dass sie beim Aufschlagen des Buches dem Text gegenüber dominant erscheinen. In diesem Buchbeispiel ist es nicht unbedingt nötig, den Text zu lesen, um die Bilder bzw. die Idee des Buches zu verstehen, die Bildsprache ist einfach und verständlich, und die Illustrationen sind ausdrucksvoll.

Beim ersten Durchblättern des Bilderbuches fällt auf, dass der Text an wechselnden Stellen erscheint. Er befindet sich entweder oben oder unten auf der linken Seite. Er spricht von Tieren, die er mit Namen zunächst benennt; danach stellt er die Frage nach ihrer Farbe, wie z.B.: „Marcel ist heute etwas blass. Welche Farbe hätt’er lieber?“ oder: „Paul ist nicht faul – mit dem Pinsel malt er, was er kann. Welche Farbe hat er dann?“

Sowohl die Bilder als auch der Text präsentieren sich beim ersten Aufschlagen der Buchseiten nicht vollständig: Während die Bilder Neugier und Vermutungen gegenüber dem farblosen Tier hervorrufen und darauf hindeuten,

dass es etwas Verstecktes gibt, was entdeckt werden kann, stellt der Text eine Frage, auf die eine Antwort gesucht werden soll. Beide Teile geben Anregungen und animieren den Betrachter in einer indirekten Weise, die Folie zu ziehen, um das Fehlende zu ergänzen.



Abb. 56+Abb. 57 Virginie Guérin/Corinne Albaut, *Ich sehe was, was du nicht siehst* (2007)

In diesem Buchbeispiel verdoppeln Bild und Text nicht Gleiches. Der gesamte Text sowohl auf der linken Seite als auch unten auf der Folie bezieht sich lediglich auf das farblose Tier und gibt kurze Informationen darüber. Die Bilder zeigen jedoch andere Tiere und Landschaften, die im Text nicht erwähnt werden.

Die Aussagekraft der Illustrationen durch die deutliche Mimik der Tiere deutet auf den Text bzw. die gestellte Frage hin, insofern ergänzen, verstärken und unterstützen sie sich gegenseitig.

### **Spiel- und Bewegungsformen des Spielbilderbuchs**

Das Bilderbuch zeichnet sich durch seine witzige Spiel-Idee aus, die den Betrachter, ob Kind oder Erwachsener, dadurch begeistert, dass man die Farbe des Tiers auf „magische“ Weise erscheinen und verschwinden lassen kann; auch der Titel des Buches verweist darauf: „Ein Farben-Zauberbuch“.

Die Spiel- und Bewegungsformen sind in diesem Buch auf die Zieh-Form beschränkt. Die Zieh-Folie befindet sich zwischen den doppellagigen stabilen Kartonseiten und ist durch einen einfachen Zieh-Mechanismus befestigt. Sie besteht aus zwei Schichten: einer durchsichtigen Folie und einem bunten Karton.

Das Prinzip der Zieh-Folie ist einfach: Auf die durchsichtige Folie ist das Tier nur mit schwarzen Linien gezeichnet. Auf dem darunter liegenden Karton sind die Farben des Tieres auf einen bunten Hintergrund gemalt. Zwischen der Folie und dem bemalten Karton befindet sich eine dritte Ebene, die den Hintergrund der Seite ergänzt bzw. zeigt. Die durchsichtige Folie befindet sich oben und der bemalte Karton unten, so dass beim Ausziehen der Folie die untere Schicht mit ausgezogen wird und eine farbige Seite mit dem farbigen Tier präsentiert werden kann.

Der Zieh-Mechanismus ist strapazierfähig und einfach zu handhaben. Die Bewegung bzw. das Zieh-Spiel kann mehrmals wiederholt werden, ohne an Stabilität zu verlieren.

### **Verhältnis von Inhalt und Bewegungsform**

Durch die Mimik der Tiere wird der Betrachter auf die Zieh-Mechanik, die in das Buch integriert ist, aufmerksam gemacht. Die Blicke der Tiere sind auf jeder Seite auf das durchsichtige Tier gerichtet. Man kann Begeisterung, Neugier, Vermutung oder Ahnungslosigkeit in den Augen der Tiere entdecken. So auch auf der letzten Seite des Buches, wo die Ahnungslosigkeit der Tiere nicht nur durch die Augen, sondern auch durch die offenen Münder ausgedrückt ist. Darüber hinaus wird oft durch die Zeigefinger einiger Tiere das farblose Tier in den Mittelpunkt des Betrachtens gerückt, besonders auf der zweiten, vierten oder fünften Doppelseite. Damit wird der Betrachter aufgefordert die Folie zu ziehen, um die Farbe des Tieres zu entdecken.

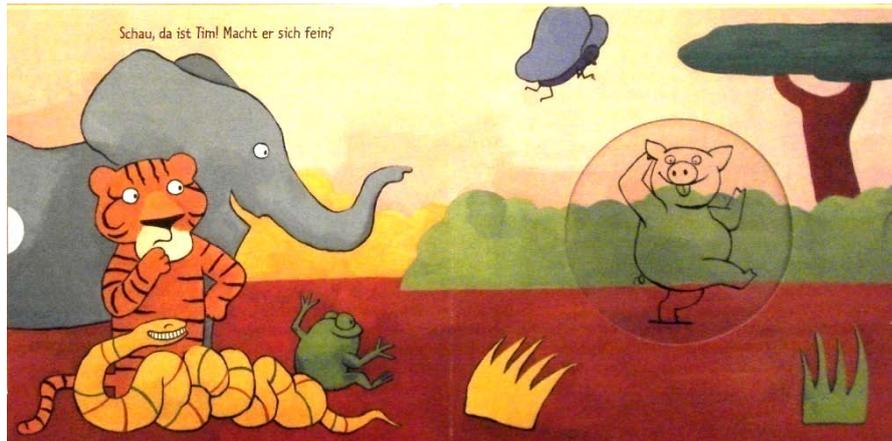


Abb. 58 Virginie Guérin/Corinne Albaut., *Ich sehe was, was du nicht siehst* (2007)

Die Wechselbeziehung zwischen dem Inhalt des Buches und der integrierten Bewegungsform offenbart sich nicht nur auf der Ebene der Illustrationen, sondern auch auf der des Textes. Selbst die offene Frage nach der Farbe des Tieres, die sich auf jeder Seite erneut in etwa der gleichen Form wiederholt, deutet daraufhin, dass etwas versteckt ist und fordert eine Antwort, die von dem Betrachter durch die Zieh-Folie gesucht bzw. entdeckt werden kann. Auch gibt es in dem Text Wörter, wie „Schau“ oder „Zeig“, die darauf hinweisen, dass in dem Bild etwas verändert werden kann.

Während Bild und Text auf etwas Verstecktes hindeuten, lässt die Bewegungsform durch die Zieh-Folie das Bild-Quiz lösen und die Text-Frage beantworten. Darüber hinaus wird der Text auf sinnfällige Weise nach dem Ziehen der Folie komplettiert: Denn der Text auf der Folie gibt nicht nur die Antwort, sondern reimt sich auch auf die vorher gestellte Frage: „Hallo Nina, welche Farbe hast du, wenn du dich schrubbst so richtig lange?“ – „Grün, schau du nur, du gelbe Schlange“. Daher lässt sich sagen, dass sich dieses Ziehbilderbuch durch eine Wechselbeziehung zwischen der Bewegungsform und dem Inhalt des Buches auszeichnet.

## 7.7 Drehbilderbücher

Drehbilderbücher sind Ziehbilderbüchern ähnlich. Der einzige Unterschied ist der Drehmechanismus, der hier eingebaut ist. Mit Hilfe einer Lasche wird eine zwischen den Buchseiten versteckte Scheibe gedreht; die Szene wird dann vollständig oder teilweise verändert. So wie bei Ziehbilderbüchern ist der Begriff „Drehbilderbuch“ auch vom Bewegungsprozess hergeleitet. Ries definiert Drehbilder wie folgt:“ Die Scheibentechnik kam zur Anwendung mit Hilfe einer vollen Scheibe oder auch mit mehreren, zugleich vom Bildzentrum aus durch Hebelzug zu bewegenden Scheibensegmenten, einer Art Drehblende mit Rundlamellen, während die geradlamelligen Jalousien stets durch Pappzüge bedient werden. [...] Eine einfachere Form der Drehmechanik ist die einer hinterlegten Bildscheibe, deren Bildelemente durch eine ausgestanzte Öffnung im Deckblatt sukzessive sichtbar gemacht und durch Drehen ausgetauscht werden können.“<sup>263</sup>

Über die Entwicklung der Drehbücher informiert Ries ausführlich in seiner Arbeit *Illustration und Illustratoren des Kinder- und Jugendbuchs im deutschsprachigen Raum 187-1914* (1992). Eines der frühesten Beispiele der Drehbilderbücher ist *Verborgene Schätze. Ein Drehbilderbuch* (1895) von Therese Schefer.<sup>264</sup>

Die ersten Drehbilderbücher konnten lediglich durch eine Lasche gedreht bzw. geändert werden, weil sie, wie Ries erklärt, aus Scheibensegmenten oder Lamellenbildern bestanden. Die Veränderungsmöglichkeiten der Bilder waren auf zwei unterschiedliche Bilder begrenzt, während es heutzutage viele Möglichkeiten gibt, das Drehen durch eine direkte Bewegung der Drehscheiben zu erzielen. Die Drehscheiben können zwischen den Buchseiten oder auf der Oberfläche der Seiten befestigt sein. Sie sind mit verschiedenen kleinen Motiven oder Bildern gestaltet. In dem ersten Fall ist ein Teil der Scheibe am Seitenrand zu sehen, der gedreht werden kann. Auf der unveränderlichen Oberfläche der Seiten befinden sich ein oder mehrere

---

<sup>263</sup> Ries, 1992, S. 55.f.

<sup>264</sup> Vgl. Ries, 1992, S.56, Fußnote Nr.2.

ausgestanzte Lochöffnungen. Beim Drehen der Scheibe verändert sich das durch die Lochöffnung erscheinende Bild. Die Veränderungsmöglichkeiten der Bilder sind nicht auf zwei Bilder beschränkt, da die Scheibe 360 Grad um ihre Achse gedreht werden kann.



Abb. 59+Abb. 60 Bettina Nutz, *Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad* (2006)

Im zweiten Fall ist die Scheibe auf der Oberfläche der Seite befestigt – es können auch mehrere Scheiben übereinander befestigt und unabhängig voneinander gedreht werden, wie bei Pacovskás Bilderbuch *Grün, Rot, alle* (1992). Die Scheibe ist komplett zu sehen. Sie hat meist eine ausgestanzte Öffnung, die den Blick auf die darunter liegende Seite frei gibt. Durch diese Öffnung kann ein neues Bild erscheinen, aber auch Farben oder Text. Auch hier kann die Scheibe 360 Grad um ihre Achse gedreht werden.<sup>265</sup>

---

<sup>265</sup> Siehe Kapitel 9.2.

### 7.7.1 Bei Uns Zuhause Drehen- Spielen- Finden

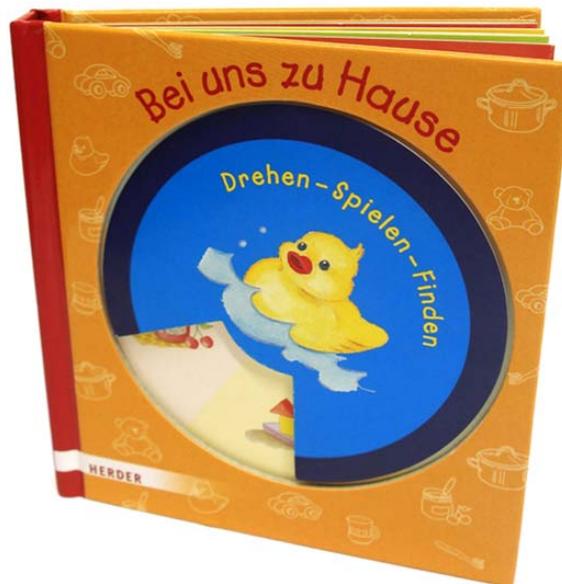


Abb. 61 Kristina Steffens, *Bei Uns Zuhause* (2008)

#### **Bibliographie**

*Bei Uns Zuhause* ist ein Drehbilderbuch, das von Kristina Steffens illustriert wurde. Es erschien 2008 in Deutschland beim Herder Verlag. Da inhaltlich immer zwei Seiten zusammen gehören, besteht das Buch einschließlich der Cover-Innenseiten aus fünf nicht nummerierten Doppelseiten, auf denen drehbare Scheiben montiert sind. Die Seiten sind aus fester Pappe. Das Buch hat ein quadratisches Format von 16,4 x 15,8 x 1,8 cm.

#### **Inhalt**

Es geht in dem Buch um Szenen rund um das Haus. Das Buch bietet keine narrative Geschichte, sondern konzentriert sich auf Themen, aus der häuslichen Umwelt. Jede linke Seite zeigt einen Raum oder Teil des Hauses mit vielen Einzelheiten. So werden Schlafzimmer, Küche, Badezimmer, Keller und Garten nacheinander gezeigt. Auf der rechten Seite wird eine Frage gestellt, die vom Betrachter beantwortet werden kann, z.B. „Was gehört nicht ins Kinderzimmer?“ Die Fragen befinden sich auf Drehscheiben, die direkt auf den Buchseiten befestigt sind.

Die Grundidee des Buches basiert auf der Suche nach einem Gegenstand, der sich mit vielen anderen Gegenständen unter einer Drehscheibe befindet, der aber nicht zum Thema des gezeigten Bildes passt.

### **Gestaltung**

Das Buch bietet eine Aneinanderreihung von unterschiedlichen Szenen aus dem alltäglichen Leben. In den Bildern sind viele Einzelheiten zu finden, die die Kinder aus ihrer Umgebung im Haus kennen. Die Seiten des Buches sind in einem einfachen Malstil gestaltet, in dem perspektivische Räumlichkeit, Buntfarbigkeit und Detailfülle vorherrschen.

### **Text**

Wie das Cover bereits ankündigt, geht es in dem Buch nicht um eine Erzählung, sondern mehr um die Tätigkeiten „Drehen- Spielen- Finden“. Jede Seite stellt eine abgeschlossene Szene dar. Der Text, der ausschließlich aus Fragen besteht, bezieht sich auf die jeweils dargestellte Szene.

Das Buch richtet sich an kleine Kinder, die noch nicht lesen können, daher beschränkt sich der Text auf eine Frage auf jeder Seite, deren Struktur im ganzen Buch gleich bleibt, sich aber durch den Austausch des letzten Wortes inhaltlich verändert. Zum Beispiel „Was gehört nicht in die Küche?“ oder „Was gehört nicht in den Keller?“ Hierbei wird das Wort „Küche“ durch das Wort „Keller“ ersetzt. Durch die Wiederholungen ist der Satz von den Kindern leicht zu behalten.

Der Text erscheint in Druckschrift auf buntem Hintergrund–rot und deutlich. Er befindet sich direkt auf der Drehscheibe und passt sich in seinem gebogenen Verlauf ihrer runden Form an.

### **Bild**

Auf dem orangefarbenen Hintergrund der Covervorderseite sind viele kleine Motive aus dem Inhalt des Buchs zu sehen, die skizzenhaft und farblich herausgehoben sind wie etwa Topf, Teddybär, Zahnbürste oder Ente.

Im Mittelpunkt des Covers befindet sich ein ausgestanzter Kreis mit einer Drehscheibe. Auf der in zwei Blautönen gestalteten Scheibe, ist eine gelbe

Quietschente abgebildet. In dieser Scheibe ist ein Segment ausgestanzt, das den Blick auf die darunter liegende Ebene freigibt. Durch das Drehen der Scheibe tauchen hier verschiedene Motive auf, wie z.B. Bett, Tasse, Marmeladenglas, Holzklötze oder Teddybär.

Der Titel des Buches *Bei uns zu Hause* befindet sich, rot und groß gedruckt, auf dem oberen Rand des Covers; genau über der Drehscheibe. Der Untertitel *Drehen-Spielen-Finden* ist direkt auf der Scheibe in Gelb gedruckt. Auf der unteren linken Ecke des Covers ist der Verlagsname zu lesen.

Mit dem gleichen Hintergrund wird auch die Coverrückseite präsentiert. Ein kurzer Text beschreibt die pädagogische Intention des Buchs und lädt den Betrachter zum Spielen und zum Drehen ein, um die Gegenstände auf den Buchseiten zu finden, die thematisch nicht dazu gehören. Die Angaben zur Auflage sind auf dem unteren Randbereich zu lesen.

Das Buch besteht aus fünf Doppelseiten, die Bilderfolgen aus dem alltäglichen Leben in unterschiedliche Szenen entweder im Haus oder im Garten zeigen. Sie sind mit Aquarellfarben gemalt und weisen einen einfachen Mal- und Zeichenstil auf. In den dargestellten Hauptszenen sind viele Motive oder Gegenstände dargestellt, die zum jeweiligen Raum gehören, wie etwa Bett, Spielzeug oder Nachttisch.

Jede Doppelseite präsentiert auf der linken Hälfte eine Szene aus dem Haus. Die Bilder füllen diese Hälfte der Doppelseite komplett aus, während die rechte Hälfte der Doppelseite aus einem einfarbigen Hintergrund und einer befestigten Drehscheibe besteht. Durch ein ausgestanztes Segment in der Drehscheibe erscheint eine weitere abgebildete Ebene. Beim Drehen der Scheibe lassen sich die darunter liegenden Gegenstände verändern. Unter der Scheibe sind immer fünf Gegenstände zu finden; vier davon sind in der gezeigten Szene wieder zu finden. Nur ein Gegenstand gehört nicht dazu. Auf der oberen Fläche der Scheibe ist immer eine Frage zu lesen, die sich auf das zu suchenden falsche Motiv bezieht wie z.B. „Was gehört nicht ins Bad?“

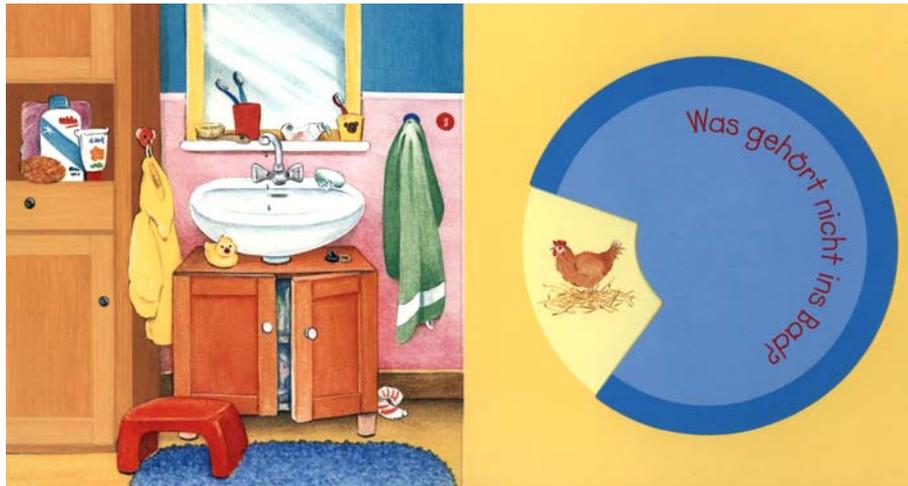


Abb. 62 Kristina Steffens, *Bei Uns Zuhause* (2008)

### **Verhältnis von Bild und Text**

Bild und Text stehen in dem Buch *Bei uns zu Hause* nicht zusammen. Wo Bilder zu sehen sind, ist kein Text zu lesen. Der Text befindet sich ausschließlich auf der Oberfläche der Drehscheibe.

Die Szenen auf der linken Hälfte der Doppelseiten bieten viele Einzelheiten, die zum genauen Betrachten der Szene einladen, während die Drehscheibe auf der rechten Hälfte der Seite mit ihrer Drehmöglichkeit die Aufmerksamkeit des Betrachters anzieht. Der Text spielt beinahe keine Rolle beim ersten Betrachten des Buches, erst beim Vorlesen wird auf den Text bzw. die Fragen und die Suchaktion aufmerksam gemacht.

Der Text zeigt eine Korrelation zum Bild, in dem er den abgebildeten Raum erstmal benennt und dann in seiner Frageform zum erneuten Betrachten der Szene und zum Suchen nach dem ungeeigneten Motiv unter der Drehscheibe einlädt, z.B. „Was gehört nicht in den Garten?“

Die verschiedenen Gegenstände, die sowohl unter der Drehscheibe als auch direkt in den Szenen abgebildet sind, werden wahrscheinlich wörtlich von den Kindern genannt. Außerdem beinhalten die abgebildeten Motive unter der Drehscheibe eine visuelle Antwort auf die gestellte Frage. Dadurch lässt sich sagen, dass Bild und Text sich gegenseitig ergänzen.

Die Bilder, sowohl in den dargestellten Szenen als auch hinter den Scheiben, zeigen viel mehr als das, was der Text erwähnt. So sieht man z.B. auf der vierten Doppelseite ein Regal, Kästen, Töpfe, ein Fahrrad, einen Schlitten und

vieles mehr, während der Text sich auf die Frage „Was gehört nicht in den Keller?“ beschränkt.

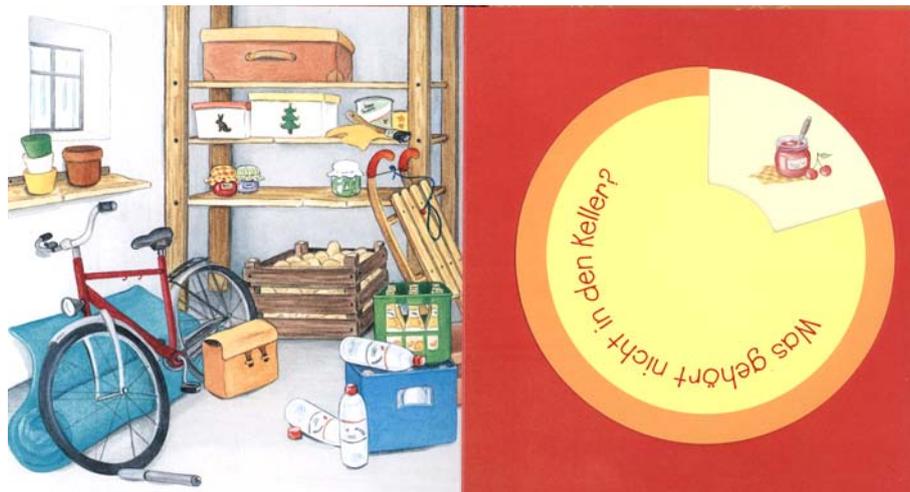


Abb. 63 Kristina Steffens, *Bei Uns Zuhause* (2008)

### **Spiel- und Bewegungsformen des Spielbilderbuchs**

Die Bewegungsform, die das Buch *Bei uns zu Hause* bietet, besteht lediglich aus dem Drehen der befestigten Scheiben, die die Kinder zum haptischen und spielerischen Umgang mit dem Buch einladen.

Die Technik, die das Buch aufweist, beruht auf einem einfachen Prinzip. Die Drehscheiben sind direkt auf den Buchseiten angebracht. Sie haben in der Mitte einen Drehzapfen, der von der Innenseite der Scheibe an der Buchseite so befestigt ist, dass sich die Drehscheibe in beide Richtungen drehen lässt. Die Drehscheibe hat ein ausgestanztes Segment, das beim Drehen der Scheibe die auf dem Basisblatt abgebildeten Motive verändert.

Die Drehscheiben sind nicht nur leicht zu bedienen, sondern auch fest und stabil in der Handhabung, so dass das Buch nicht schnell kaputtgeht.

Die Such- und Spielaktion findet nicht nur unter der Scheibe statt, sondern auch in den dargestellten Szenen. Die Gegenstände, die sich unter der Scheibe befinden, sind zwar in der dargestellten Szene wieder zu finden, erscheinen aber etwas anders als in der Szene. Beispielsweise erscheint auf der ersten Doppelseite nur einen Teil des Teddybärs; der andere Teil liegt unter der Bettdecke und ist damit nicht zu sehen. Unter der Drehscheibe ist zwar der gleiche Teddybär zu sehen, erscheint hier aber komplett. Genauso ist es mit den Bauklötzen, die in dem Bild anders aufgestellt und geordnet sind als unter

der Scheibe. Diese Suchaktion ist ein visuelles Spiel. Es kann gleichzeitig durch das mündliche Benennen der gezeigten Bilder ergänzt werden.

### **Verhältnis von Inhalt (Erzählen) und Bewegungsform**

Wie bereits erwähnt geht es in dem Buch um keine Erzählung, sondern mehr um ein Such- und Entdeckungsspiel. Das Thema des Buchs zeichnet sich durch seinen sachlichen Charakter aus. Das Erzählen wird hier durch das Benennen von verschiedenen Gegenständen, die auf den Buchseiten zu sehen sind, ersetzt.

Bereits durch die drehbare Scheibe auf dem Cover wird der haptische Umgang des Betrachters mit dem Buch angesprochen und angeregt. Auf den spielerischen Umgang mit dem Buch wird nicht nur visuell durch die Scheibe aufmerksam gemacht, sondern auch wörtlich durch den Untertitel *Drehen-Spielen- Finden*. Auch auf den Buchseiten nimmt die Drehaktion eine besondere Rolle ein und steht im Vordergrund. Dies bedeutet aber nicht, dass die Illustrationen weniger Beachtung finden. Dadurch, dass die Drehscheibe unauffällig gestaltet ist und an sich keine Bilder zeigt, begrenzt sich ihre Funktion lediglich auf das Drehen. Durch die beinahe „automatische“ Drehaktion, rücken immer neue Bilder ins Blickfeld, die vom Betrachter benannt und eingeordnet werden können. So wird die Aufmerksamkeit – durch die Drehaktion – auf die Illustrationen und Gegenstände, die sich sowohl unter der Scheibe verbergen, als auch in der Szene zu finden sind, gesteuert.

Der Text, der in Form einer Frage erscheint, gibt Anregungen und Aufforderung über die abgebildeten Motive, die unter der Drehscheibe zu suchen sind. Außerdem motiviert er dazu, das Such- und Drehspiel in Gang zu setzen. So lässt sich sagen, dass Inhalt und Bewegungsform sich im Buch gegenseitig unterstützen.

Die Drehscheiben besitzen nicht nur „Spielfunktion“, sondern tragen auch zum eigenen Lernen bei. Dabei wird der Betrachter beim Drehen der Scheibe auf einzelne abgebildete Motive, die im Hintergrund farblich voneinander abgegrenzt sind, aufmerksam gemacht, was das Erlernen und Benennen der Motive leichter macht – leichter als die Suche nach Motiven in den mit vielen Einzelheiten gefüllten Szenen. Diese Abtrennung hat die gleiche Form wie das

ausgestanzte Segment der Scheibe und hilft dem Betrachter dabei, sich visuell zu orientieren, um die Drehscheibe am richtigen Platz zu halten. An dieser Stelle ist jedoch anzumerken, dass das Spiel mit der Drehscheibe kein freies Spiel mehr ist, da es Regeln enthält und alles vorgegeben ist, was die Phantasie der Betrachter einschränkt.

Obwohl der Inhalt des Buches und die damit verbundene Bewegung der Drehscheibe überschaubar sind, leisten sie einen Beitrag zum Spracherwerb von Kindern. Über die eigentliche Zuordnung und Benennung von Gegenständen zu einem bestimmten Raum hinaus, können diese Bilder als Sprachanlässe dienen. So können z.B. Kinder zum Thema Küche angeregt werden, Erlebnisse und eigene Phantasiegeschichten zu erzählen oder zu erfinden. Hierbei könnte jedoch die Anregung durch Erwachsene hilfreich sein.

## 7.8 Aufklappbilderbücher

Sehr beliebt und verbreitet ist diese Gattung der Aufklappbilderbücher, bei denen die Kinder die Klappen öffnen und darunter etwas Neues entdecken können. Die Bezeichnung dieser Bücher führt allerdings manchmal zu Irritationen, da sie von den Verlagen oft auch als Pop-up-Bilderbücher mit klappbaren Bildern geführt werden.

Ries schildert den Klappmechanismus als eine der einfachsten Formen, mit der die Bilder verändert werden können. Er führt die Bezeichnung „Klappbilderbuch“ auf die Bilder zurück, die beim Öffnen aufgeklappt werden können.<sup>266</sup> Liesen zufolge verfügt das Klappbilderbuch über eingefügte Klappen auf den Buchseiten, die vom Betrachter geöffnet werden können. Unter diesen Klappen verbergen sich neue Bild- und Textelemente, vergleichbar dem Adventskalender<sup>267</sup>. Die darunter liegenden Bilder und Texte können eine erzählende Geschichte unterstützen und ergänzen oder den Betrachter von der eigentlichen Geschichte ablenken.

### 7.8.1 Das Große Gespenster Spielbuch

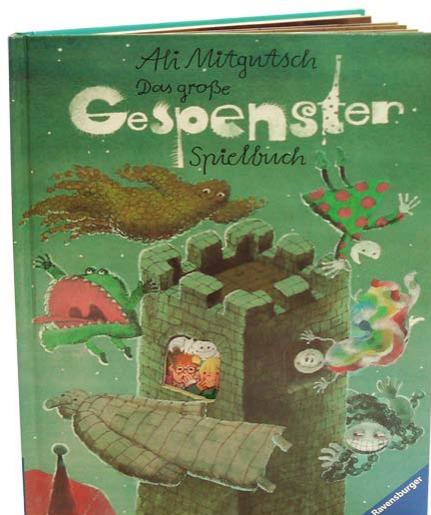


Abb. 64 Ali Mitgutsch, *Das große Gespenster Spielbuch* (2002)

---

<sup>266</sup> Vgl. Ries, 1992, S. 52ff.; Krafft, 2002, S. 274.

<sup>267</sup> Vgl. Liesen, 2009, S. 94.

## **Bibliographie**

Das Bilderbuch *Das große Gespenster Spielbuch* wurde von dem Künstler und Bilderbuchautor Ali (Alfonso) Mitgutsch illustriert und geschrieben. Seine „Wimmelbilderbücher“ sind in der ganzen Welt bekannt und beliebt. Für sein Bilderbuch *Rundherum in meiner Stadt* hat er 1968 den Deutschen Jugendbuchpreis erhalten. *Das große Gespenster Spielbuch* erschien in Deutschland 2002 beim Ravensburger Buchverlag. Das Buch hat ein Hochformat von 21,5 x 30 cm und 22 aus dickem Papier gefertigte Seiten. Die Seiten des Buches sind nicht nummeriert.

## **Inhalt**

Mitgutsch erzählt mit Bild und Text eine spannende Geschichte. Eine Familie mit zwei Kindern will in einem alten Schloss-Hotel übernachten. In der Nacht möchten die Kinder das Schlossmuseum anschauen, aber erst wenn alle Leute schlafen, damit sie selbst den Schlüssel holen und das Museum aufsperrern können. Im Museum lernen sie ein kleines Nachtgespenst kennen, das ihnen das Museum und die verschiedenen Gespenster, die dort wohnen, vorstellt. Für die Kinder ist diese Nacht mit dem Gespenst in der alten Burg ein großes Abenteuer, besonders das Erleben des Mitternachtsfestes der Gespenster.

## **Gestaltung**

Das Buch ist aufwändig mit Bildern ausgestattet, auf denen es viel zu entdecken gibt. Mit seinen humorvollen, übervollen „Wimmelbildern“ präsentiert Ali Mitgutsch die Geschichte, manchmal das normale Leben mit seinen Einzelheiten, wie z.B. die Putzfrau, den Bauarbeiter und den Getränkehändler bei ihren Arbeiten. Aber mitunter zeigt er auch freie Nacht-Phantasien mit ganz vielen Ereignissen, die die Kinder zusammen mit dem Gespenst erleben.

## **Text**

Der Geschichtentext erscheint in einem Druck-Schrifttyp, schwarz und deutlich lesbar auf weißem Hintergrund. Er taucht abwechselnd neben oder unter dem Bild auf den Seiten auf. Zusätzlicher Text befindet sich aber auch unter den

klappbaren Teilen der Bilder. Dort sind kleine Kommentare oder Anmerkungen über die versteckten Bilder schwarz auf weißen Hintergrund zu lesen. Sie sind etwas kleiner gedruckt, je nach Größe der Klappe. Wie es gerade passt, erscheinen sie horizontal, vertikal oder schräg auf der Unterseite der kleinen Klappen.

Der narrative Text ist fließend und sehr spannend. Ein Wechsel von Erzählung und Dialogen macht die Geschichte lebendig. Neben einer Außenperspektive erfährt man durch die Gespräche viel über die Kinder und die Gespenster, wie in diesem Gespräch zwischen dem kleinen Nachtgespenst und den beiden Kindern: „Was seid ihr denn für komische Geister – oder seid ihr etwa Tageslichtmenschen?“ – „jaah, das ist Flori und ich bin Ulla. Wir sind Menschenkinder“ – „Ach sooo“ – „Ich bin Kanudel, ein kleines Nachtgespenst“.

Der Text ist für ganz kleine Kinder nicht geeignet, denn für den Satzbau werden oft Nebensätze verwendet, die das Verstehen erschweren. Die Geschichte lässt sich beim Betrachten der Bilder gut vorlesen. Gerade durch die Unterstützung der Bilder kann das Buch aber auch von Leseanfängern gelesen werden.

### **Bild**

Auf dem grünen Hintergrund der Umschlagvorderseite ist in der Mitte der Turm einer Burg abgebildet. Durch ein Fenster im Burgturm, das aus dem Cover herausgestanzt ist, sieht man einen Jungen, ein Mädchen und ein kleines Gespenst, die auf die Titelseite gedruckt sind. Um den Turm herum fliegen sechs weitere Gespenster, die offensichtlich das Mitternachtsfest feiern. Am oberen Rand kann man den Namen des Künstlers und den Titel des Bilderbuches, *Das große Gespenster Spielbuch*, lesen. Die Wörter sind in schwarzer Schreibrift geschrieben. Eine Ausnahme bildet dabei das Wort „Gespenster“, es unterscheidet sich deutlich durch seine Größe und seine Erscheinungsform, da es sich nicht in derselben Schreibrift präsentiert, sondern weiß gemalt ist. Der Verlagsname ist in dem bekannten Logo auf der unteren rechten Ecke des Covers zu sehen. Auf der Umschlagrückseite ist eine alte Burg mitten im Wald auf einem Berg dargestellt. Dort befindet sich auch

eine kurze Zusammenfassung des Abenteuers, das die Kinder mit dem kleinen Gespenst erleben.

Auf den Doppelseiten des Buches sind jeweils ein großformatiges Bild und eine schmale Textspalte angeordnet. Das große Bild reicht an drei Stellen der Doppelseiten bis an den Rand des Buches.

In den Bildern versteckt sind viele kleine Details, die es zu entdecken gilt. Es sind regelrechte „Wimmelbilder“. An einigen Stellen bemerkt man zudem Klappen, die sich öffnen lassen. Über die vielen Szenen der Wimmelbilder hinaus kann man so auf einer zweiten Ebene noch viel mehr entdecken.

Mit Liebe zum Detail zeichnet und malt Mitgutsch seine mit unzähligen kleinen Einzelheiten gefüllten Bilder, so dass man parallel zu der erzählten Geschichte immer neue Bildgeschichten und Phantasiegeschichten (er)finden kann. Die Anziehungskraft seiner „Wimmelbilder“ wird stark von seinem Stil beeinflusst, in dem er einzelne Szenen und Personen miteinander in einem phantasievollen Zusammenhang darstellt.

Die einzelnen Bilder sind Teil eines Ganzen. Viele kleine unterschiedliche Szenen und Alltagssituationen fügen sich zu der Illustration jeder Seite zusammen. Am deutlichsten ist dies auf der ersten Doppelseite des Buches zu sehen, wo die Bildgeschichte parallel zur Ankunft der Familie im Hotel auch von einem Maler, einem Bäcker und vielen anderen erzählt. Danach werden Bilderfolgen von dem Abenteuer der beiden Kinder und dem Gespenst in einer Bilderfolge dargestellt, wobei neben der Haupterzählung auch wieder viele lustige Nebenereignisse zu entdecken sind.

Der Künstler gestaltet sein Bilderbuch in seinem typischen kindlich-naiven Stil mit deckenden Farben und Federzeichnung. Die Motive sind immer schlicht gezeichnet. Da die Geschichte in der Nacht spielt, sind die Farben meist dunkel, aber nie bedrohlich. Selbst die Gespenster wirken freundlich.

### **Verhältnis von Bild und Text**

Das Bild ist deutlich dominant gegenüber dem Text, obwohl dieser neben, auf und unter dem Bild zu sehen ist. Er nimmt aber meist nur eine schmale Spalte – waagrecht oder senkrecht – auf den Doppelseiten des Buches ein. An einigen Stellen taucht er als ein integraler Bestandteil der Szene auf. Oft wie mit einer

Feder geschrieben oder gemalt, finden sich Beschriftungen wie „Hotel“, „Andenken“ oder „Schloss Museum“ auf Schildern an Gebäuden wieder. Diese kann man aber auch als Teil der Bilder betrachten. Unter den Klappen ist der Text auf dem weißen Hintergrund der Unterseite der Klappe schwarz gedruckt. Während der Text nur von der zentralen Handlung erzählt, bieten die Bilder auch verschiedene Nebenhandlungen dar. Einerseits wird die Geschichte illustriert, andererseits finden sich auch die vielen kleinen Nebenschauplätze der Wimmelbilder und darüber hinaus die Bildebene, die hinter den Klappen verborgen ist.

Die Bilder – groß und bunt – rücken unmittelbar ins Blickfeld, sobald das Buch aufgeschlagen wird. Durch den Reichtum der „Wimmelbilder“ und ihre starke Anziehungskraft wird die Neugier des Rezipienten geweckt, alles genau zu betrachten und sich in die Details zu vertiefen. Vermutlich wendet sich der Betrachter erst nach dem Studieren der Bilder dem Text zu. Das bedeutet aber nicht, dass Bild und Text komplett getrennt voneinander rezipiert werden, sondern – so wahrscheinlich auch die Intention des Künstlers – parallel oder abwechselnd. Mit dem Vorlesen der Geschichte findet also vermutlich ein erneuter Prozess der Bildbetrachtung statt.

Bild und Text ergänzen sich gegenseitig. Das Meiste, was in der Geschichte erzählt wird, kommt auch in den Bilddarstellungen vor. Während man sich durch den Text die Bewegung der Figuren der Geschichte und deren Abenteuer vorstellt, begegnet man auf den Bildern einer starr dargestellten Szene, als ob der Künstler einen bewegten Moment ausgewählt und angehalten hätte. So lässt er den Betrachter die Bewegung der Figuren in seiner Phantasie ergänzen, wenn er beispielsweise schreibt: „Auf einmal bewegte sich das Schaukelpferd und fing an zu wachsen. Nach kurzer Zeit reichte es fast bis zur Decke.“



Abb. 65 Ali Mitgutsch, *Das große Gespenster Spielbuch* (2002)

Umgekehrt gilt die gleiche Idee allerdings nicht für die Bilder, d.h., was in den Bildern zu finden ist, kommt nicht unbedingt im Text vor. Die Bilder sind reich an vielen kleinen Details, die sich nur teilweise im Text wiederfinden lassen. Zudem ist das, was die Bilder unter den Klappen verbergen, nicht im Text erwähnt und bleibt damit unabhängig vom Erzählstrang.

### **Spiel- und Bewegungsformen des Spielbilderbuchs**

*Das Große Gespenster Spielbuch* ist ein traditionelles Bilderbuch mit einer Geschichte. Man kann es aber auch Aufklappbilderbuch nennen, wenn man die vielen geheimnisvollen Pappklappen betrachtet. Man kann Fenster, Türen und Schränke öffnen oder auch an ungewöhnlichen Stellen Klappen finden, und darunter entdeckt man eine weitere Ebene mit neuen Bildern und kleinen Texten.

Die Technik der aufklappbaren Bilder in diesem Buch ist nach einem einfachen Prinzip gestaltet. Die Seiten des Buches sind aus Pappe hergestellt. Jede Seite ist farbig von vorne und hinten bedruckt. Die Vorderseite ist dabei komplett bedruckt, die Rückseite hingegen nur an einigen Stellen, wo sich die Klappen der nächsten Seite befinden. Je zwei Seiten werden dann zusammen geklebt und erscheinen dadurch als ein Blatt, das von beiden Seiten bedruckt ist und Klappen zum Öffnen hat.

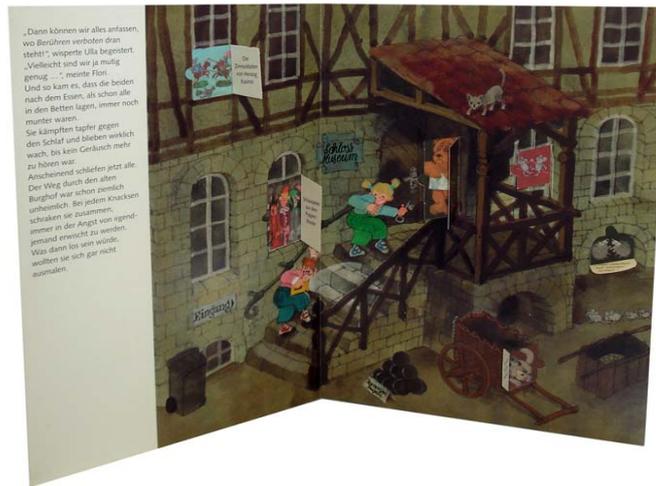


Abb. 66 Ali Mitgutsch, *Das große Gespenster Spielbuch* (2002)

Durch einen kleinen, aus den Seiten ausgestanzten Halbkreis können die Klappen geöffnet werden. Diese sind den Händen der Kinder entsprechend klein. Unter den kleinen Klappen können Kinder z.B. einen Schatz, ein Krokodil oder einen Ball entdecken.

### **Verhältnis von Inhalt und Bewegungsform**

Die Geschichte zeichnet sich durch einen fließenden Erzählstil aus. Egal, ob das Buch in die Hand eines Erwachsenen oder eines Kindes kommt, die Reaktion beim Betrachten scheint nicht vom Alter abhängig zu sein. Beide entdecken meist schnell die in den Bildern versteckten Klappen und fangen sehr schnell an, sie zu öffnen und die kleinen Texte darunter zu lesen, bevor sie die eigentliche Geschichte lesen. Man kann also feststellen, dass die aufklappbaren Bilderteile im Vordergrund stehen und damit die übrigen Illustrationen und die Erzählung an den Rand drängen.

Es ist allerdings auch denkbar, dass manchen Lesern beim ersten Lesen der Geschichte und Betrachten der Bilder die Klappen nicht gleich auffallen, weil sie vom Künstler – auch in Bezug auf das Farbspektrum – so raffiniert gestaltet und in die Bilder integriert sind, dass sie erst mit dem Ertasten der Seiten zu bemerken sind. Darüber hinaus sind sie so gefertigt, dass sie sich beim ersten Mal nicht leicht öffnen lassen.

Die Bewegungsformen der Klappfenster ergänzen die Erzählhandlung nicht, umgekehrt gibt es in dem narrativen Text keine Andeutung darüber, was hinter den Klappen versteckt und zu suchen ist. Dagegen geben die beweglichen Teile, die in das Buch integriert sind, Anregungen neue Geschichten zu erzählen oder zu erfinden.

Der Handlungsverlauf der Geschichte, sowohl in den Bildern als auch in dem narrativen Text, ist phantasievoll und aufregend. In den bildlichen Darstellungen finden sich so viele Ereignisse, dass viele kleine Geschichten nebeneinander erzählt werden. Bei diesem Buch verlaufen der mechanische Teil – das Aufklappen und Öffnen der Bildfenster – und die Erzählung des Textes getrennt voneinander, zwischen ihnen besteht kein unmittelbarer Zusammenhang.

Die Bilder des Buches nehmen den größeren Teil der Seite ein und sind mit ihren kleinen Details und kleinen Fenstern so auffällig, dass der Betrachter herausgefordert ist, die Klappen zu öffnen, bevor er den Text bemerkt. Wenn man sich nur darauf konzentriert und die Klappen öffnet, um nach den neuen Bildern zu schauen, ist man völlig von der Geschichte abgelenkt. Die Klappen und ihre Kommentare haben keinen Zusammenhang mit der erzählten Geschichte. Sie sind aber nicht nur als „Effekt“ gedacht, sondern als „Spielfunktion“. Sie regen den Betrachter dazu an, weiter zu blättern, alles zu öffnen und seiner Phantasie freien Lauf zu lassen.

## 7.9 Pop-up-Bücher

Der Begriff „Pop-up“ kommt aus dem Englischen und bedeutet eine plötzliche und überraschende Bewegung, meist von unten nach oben.<sup>268</sup> Aber ein Pop-up-Buch ist viel mehr: Es ist ein Buch, das eine komplizierte Falttechnik aufweist, die die zwischen den Buchseiten integrierten Elemente zu dreidimensionalen Gebilden herausspringen lässt.<sup>269</sup> Im Allgemeinen haben Pop-Up-Bücher weniger Seiten als übliche Bilderbücher.<sup>270</sup>

Peter Laub definiert das Pop-up-Buch als „dreidimensionales Papiergebilde, das bei geschlossenen Seiten zwischen diesen eingefaltet liegt und sich beim Öffnen der Seite aus der Buchmitte entfaltet. Dabei werden die einzelnen Teile des P.s auf Spannung miteinander verklebt.“<sup>271</sup> Montanaro erklärt den Begriff: „folded paper illustration specially engineered in three dimensions to rise off a page when a supporting page is turned or a flap is opened.“<sup>272</sup>

Betrachtet man die komplexe Form des Pop-up-Buches, wird der Unterschied zu den anderen Spielbilderbüchern klarer: Wenn das Buch aufgeschlagen wird, verwandelt es sich in einen dreidimensionalen Gegenstand. Die Mechanik der Pop-up-Bücher beruht auf unterschiedlichen Prinzipien. Die Papierkonstruktionen können geklebt oder ineinander gesteckt sein. Die dreidimensionale Gestaltung kann Löcher, Türen, Klapp-Teile oder kleine bewegliche Elemente haben. Darüber hinaus können die Bücher auch verschiedene Materialien wie etwa Kunststoff oder Textilien enthalten.

Die Bezeichnung „Pop-up-Buch“ gilt im Allgemeinen auch für das Theaterbilderbuch, das Kulissenbilderbuch und das Puppentheater (das sich aus einem Bilderbuch entfaltet): alle diese Buchformen verfügen über dreidimensionale Gebilde, die sich aus der Bildfläche herausklappen.

---

<sup>268</sup> Vgl. Starost, 2005, S. 14.

<sup>269</sup> Ebd.

<sup>270</sup> Vgl. Schirmmacher/Künnemann, 1993, S. 13.

<sup>271</sup> Laub, 2002, S. 279.

<sup>272</sup> Montanaro, 1993, S. XI.

Laut Schirmmacher und Künnemann sind Pop-ups „ein gesuchtes, wieder gefundenes, ständig, erneuertes Fressen für unser bildgieriges, optisches Jahrhundert“.<sup>273</sup>

Pop-up-Bücher lassen sich in zwei Gruppen unterteilen: Die eine bietet Unterhaltung durch überraschende Effekte, die andere vertiefte Informationen zu wissenschaftlichen Themen. Beide Gruppen tun es in einer dreidimensionalen und beweglichen Form.<sup>274</sup> Der Inhalt des Buches entscheidet darüber, wie man das Buch bezeichnet: Sach-Pop-up oder erzählendes Pop-up. In Sach-Pop-ups werden Sachthemen angesprochen; dabei werden durch die dreidimensionalen Bewegungseffekte nicht nur Sachverhalte anschaulich gemacht, sondern auch das Interesse der Kinder an Wissen geweckt und ihre Aufmerksamkeit für diese Themen erhöht.<sup>275</sup> Pop-up-Elemente erfreuen sich aber auch in Sachbüchern für Erwachsene immer größerer Beliebtheit. Erzählende Pop-ups hingegen sind überwiegend Unterhaltungsbücher für die Kinder. Durch ihre Bewegungsmechanismen und Spieleffekte präsentieren sie eine Geschichte in lebendiger Art und Weise, indem die Figuren zu lebenden Papierschauspielern werden, die man nicht nur betrachten kann, sondern in deren Rolle man schlüpft, indem man sie bewegt und an ihren Aktionen teilnimmt.<sup>276</sup>

In den Pop-up-Büchern spielt das Bild die wesentliche Rolle. Durch den Überraschungseffekt werden die Bilder so hervorgehoben, dass der Text nicht mehr wichtig erscheint. Deshalb findet man häufig Beispiele von textlosen Büchern, die dazu gedacht sind, eine Bildgeschichte zu erzählen. Ein direktes Spiel mit Pop-up-Büchern ist meist nicht möglich, da man die Bewegungen nicht selber steuern kann. Aber die aufspringenden Elemente verleihen der erzählten Geschichte zusätzliche ‚realistische‘ Qualitäten, die die Phantasie der Kinder anregen.

Der Inhalt in den Pop-up-Büchern ist stark von der Form geprägt. Was in der Geschichte erzählt wird, wird in eine Papiergestaltung und somit in Bewegung

---

<sup>273</sup> Schirmmacher/Künnemann, 1993. S. 14.

<sup>274</sup> Ebd.

<sup>275</sup> Vgl. Grünewald, 1991, S.98 f.

<sup>276</sup> Ebd., S. 98.

übertragen, vor allem die Handlung bzw. „action“. So werden zuschnappende Monster und springende Frösche plötzlich lebendig.



Abb. 67 Jonathan Lambert, *Der Breitmaulfrosch* (1996)



Abb. 68 Silke Engel, *Dornröschen* (2002)

Manche Pop-up-Bücher haben weder Text noch erzählen sie eine Geschichte. Sie präsentieren sich in Form eines Buches, sind aber eher als dreidimensionales Spielzeug gedacht, wie z.B. das Puppentheater, das das Kind zu seiner eigenen Inszenierung animiert.

Pop-up-Bücher faszinieren sowohl Kinder als auch Jugendliche und Erwachsene mit ihren Effekten und Überraschungen.<sup>277</sup> Sie eignen sich besonders als „Kommunikations-Medium“ für Kinder, da sie gegen die „Ruhe“ des traditionellen Bilderbuchs „Dynamik, gelegentlich auch Hektik und kurzen Atem“ setzen.<sup>278</sup> Bei manchen Exemplaren ist aber kritisch anzumerken, dass diese Bücher sehr vorsichtig zu handhaben sind, da sie schnell kaputt gehen und dann ihre Faszination verlieren. Deshalb erfordern sie sowohl feinmotorisch sensibilisierte Finger und Feingefühl, als auch sorgfältigen Umgang.<sup>279</sup>

Pop-up-Bücher sind in Zeiten der interaktiven, digitalen Spiele und Handys mit Videofunktionen wieder verstärkt auf dem Buchmarkt präsent. Viele Bilderbücher, die bislang als traditionelle Bilderbücher galten und viele Kinder durch ihre Kindheit hindurch begleitet haben, erscheinen nun als Pop-up-Ausgabe, so beispielsweise die Pop-up-Version von Eric Carles *Die kleine*

---

<sup>277</sup> Vgl. Grünewald, 1992, 182.

<sup>278</sup> Vgl. Schirmmacher/Künemann, 1993. S. 13.

<sup>279</sup> Ebd.; Künemann, 1991. S. 13.

*Raupe Nimmersatt* (2009). Das Buch zeichnet sich durch eine gelungene Hommage an die besondere Bildsprache Eric Carles aus.

Darüber hinaus bringt die Pop-up-Ausgabe *Vom kleinen Maulwurf, der wissen wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat* (2008) die starren Bilder in der Art einer „Literaturverfilmung“ zum Laufen. Die Bewegung, die Tempo und lustige Details mit sich bringt, ergänzt harmonisch die Geschichte und beflügelt die Phantasie des Betrachters.<sup>280</sup> Hierzu ist jedoch kritisch anzumerken, dass die Mechanik des Buches nicht befriedigend funktioniert.

Auf zwei Beispiele von Pop-up-Bilderbüchern soll hier besonders eingegangen werden. Das erste Buch ist *Mummy?* (2007) von Maurice Sendak, das beinahe eine Bildgeschichte erzählt. Das andere ist *Der Breitmaulfrosch* (1997) von Jonathan Lambert.

### 7.9.1 Mummy?

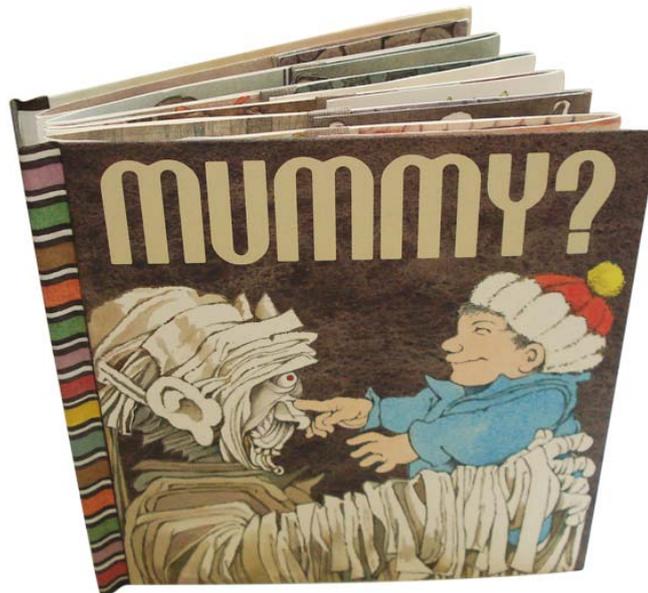


Abb. 69 Maurice Sendak, *Mummy?* (2007)

### Bibliographie

Das Pop-up-Bilderbuch *Mummy?* wurde von Maurice Sendak geschrieben und illustriert. Die Bilder wurden von Matthew Reinhart, einem Papier-Ingenieur, dreidimensional gestaltet. Das englische Original erschien im Jahr 2006 im

---

<sup>280</sup> Vgl. Roeder, 2009, S. 10.

Scholastic Verlag unter dem Titel *Mommy?*. Ein Jahr später folgte bei dem gleichen Verlag die deutsche Ausgabe *Mummy?*. Das Buch hat ein quadratisches Format von 21,4 x 21,2 cm und ist 4,4 cm hoch. Es besteht aus sechs nicht nummerierten Doppelseiten, die aus dickem Papier gefertigt sind.

### **Inhalt**

Bei diesem Pop-up-Bilderbuch handelt es sich um eine fast textlose Bildgeschichte. Ein kleines Kind sucht in einer alten Burg, in der es viele Monster und Ungeheuer trifft, seine Mutter. Sie ist im Buch auch als Ungeheuer, nämlich als Frankensteins Braut, dargestellt. Das Kind erschrickt nicht vor den Kreaturen, auf die es Seite für Seite stößt. Es denkt vielmehr, sie seien seine Mutter. Am Ende der Geschichte findet es seine eigene Mutter wieder.

Sendak hat seine Figuren aus Fernsehen, Film und Literatur entlehnt. Von Frankenstein und Dracula über Nosferatu und Werwolf bis zu Mumie versammelt er bekannte Schreckenswesen in seinem Bilderbuch. Tatsächlich haben diese Figuren nichts miteinander zu tun, werden hier aber in einer zusammenhängenden Geschichte untergebracht.<sup>281</sup> Das Kind ist die Verbindung zwischen all diesen Gestalten und übernimmt damit auch die Hauptrolle in der Geschichte.

Das Buch ist mit zahlreichen aufwändigen Pop-up-Konstruktionen versehen, die sich beim Aufschlagen der Buchseiten dreidimensional im Raum entfalten. Auf jeder Doppelseite wird eine Begegnung zwischen dem kleinen Kind und einem der Monster gezeigt.

### **Gestaltung**

Farblich dominieren in Sendaks Bilderbuch düstere, graue Farben. Die Figuren haben nicht nur blasse Gesichter, sondern auch groteske Körperteile, wie übergroße Ohren und weitaufgerissene Münder. Die Bildmotive und Figuren entfalten sich aus den Buchseiten heraus. Es sind Pop-up-Gebilde, die aus festem Papier gefertigt sind.

---

<sup>281</sup> Vgl. David, 2007.

## Text

Der Text in diesem Bilderbuch besteht lediglich aus zwei Wörtern: Das eine ist das sich wiederholende Wort „Mummy?“, das als Frage formuliert ist und von dem Kind auf jeder Seite gerufen wird und somit durchgehend im Bilderbuch auftaucht. Das andere Wort „Baby!“, das die Mutter am Ende der Geschichte sagt, gibt die Antwort auf die wiederholte Frage des Kindes. Die Wörter stehen in Sprechblasen, sind aber Teil der Bildgestaltung. Sie sind in schwarzer Handschrift auf gelbem Hintergrund zu sehen. Durch den gelben Hintergrund heben sie sich deutlich von den in Grautönen gehaltenen Bildern ab.

## Bild

Auf dem schwarzen Hintergrund des Covers sind eine Mumie und ein kleines Kind gezeichnet. Die Mumie ist in weißgraue Stoffbahnen gewickelt, so dass von ihr nichts zu erkennen ist außer den merkwürdigen Gesichtszügen und ihrem Ohr. Sie hebt das Kind hoch, das mit seinem Zeigefinger auf ihr Gesicht zeigt und sie lächelnd an die Nase fasst. Am oberen Rand des Covers ist der Titel des Buchs „Mummy?“ in blassem Gelb groß und deutlich zu lesen.

Auf der hellen Coverrückseite ist ein Monster dargestellt, das an die Hauptfigur aus dem Stummfilm „Nosferatu“ (D 1922) erinnert und auch im Buch vorkommt. Hier sieht es ängstlich aus, hat einen Schnuller im Mund und eine Tröte in der Hand. Daneben sind die Namen des Illustrators, des Szenariengestalters und des Papier-Ingenieurs schräg gedruckt. Am unteren Rand der Coverrückseite sind weitere Angaben über das Buch und den Verlag zu finden.

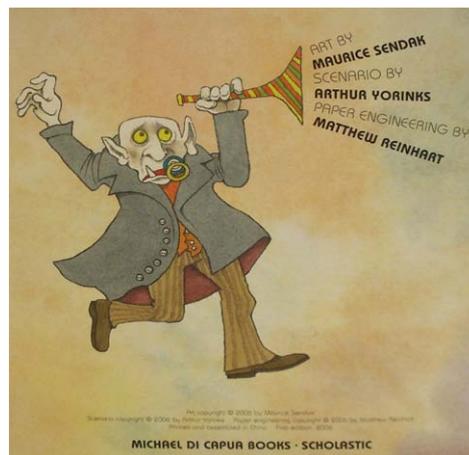


Abb. 70 Maurice Sendak, *Mummy?* (2007)

Schlägt man das Buch auf, verwandelt sich sein quadratisches Format in querformatige Doppelseiten, auf denen die Geschichte in dreidimensionalen Papierfiguren präsentiert wird. Auf den Doppelseiten wimmelt es vor zahlreichen Pop-up-Motiven, aber auch von flächigen Illustrationen, die die Seiten bis zu den Rändern vollständig ausfüllen.

Maurice Sendak lädt den Betrachter des Bilderbuchs zu einer besonderen Entdeckungsreise ein, in dem er ihm neben den dreidimensional dargestellten Hauptfiguren, die die eigentliche Geschichte erzählen, viele gezeichnete bzw. versteckte Bilder sowohl im Hintergrund als auch hinter den Pop-Ups darbietet. Der Betrachter kann sich also analog zu der ursprünglichen Bildgeschichte auch neue Phantasiegeschichten ausdenken.

Die mit detaillierten Bildmotiven ausgefüllten Seiten erinnern konzeptionell an *Das große Gespenster-Spielbuch* von Ali Mitgutsch, das auch viele kleine Details neben der eigentlichen Geschichte aufzeigt und den Betrachter dazu angeregt, neue Geschichten zu erfinden.

Auf den Doppelseiten sind die Begegnungen des Kindes mit den verschiedenen Monstern zu sehen. Auf der linken Hälfte der Doppelseiten findet man meist das suchende Kleinkind, das von einem Ungeheuer erschreckt wird. Auf der rechten Seite ist ein großer Teil zum Aufklappen; schlägt man ihn auf, erscheinen die Schreckensgestalten in einer unerwarteten oder witzigen Szene und wirken dadurch harmlos, liebevoll und zufrieden, wie etwa das Monster mit einem Schnuller im Mund oder mit gelben Boxershorts unter seiner Hose.



Abb. 71 Maurice Sendak, *Mummy?* (2007)

Sendak hat das Thema seines Bilderbuchs, die Darstellung von Schreckensfiguren, bewusst gewählt, auch wenn sie im Medium Bilderbücher nicht üblich ist. Die Motive und Figuren erscheinen dem Betrachter zunächst unheimlich. Man begegnet z.B. Zauberbüchern, Fischen und kleinen Wesen in Labor-Gläsern (ein Retortenbaby) oder einem Totenkopf in einem Einmachglas. Obwohl Ungeheuer und Monster für Kinder gruselig klingen und bei vielen Angst auslösen, scheint Sendaks Hauptfigur sich nicht zu fürchten. Das Kind tritt im Umgang mit den Ungeheuern immer fröhlich und angstfrei auf, was für ein kleines Kind ungewöhnlich ist.

Ein Grund dafür dürfte in der Form der Inszenierung der Monster liegen. Sendak hat seine Schreckenswesen bewusst verniedlicht. Am deutlichsten wird dies, wenn man hinter die aufklappbaren Teile schaut und dort auf sympathische, niedliche Figuren stößt. Auf der letzten Seite freuen sie sich sogar darüber, dass das Kind seine Mutter wieder gefunden hat.

Der Künstler gestaltet seine Bilder mit Federzeichnungen und Aquarellfarben. Die Illustrationen sind detailhaft gezeichnet. Da die Geschichte von Ungeheuern erzählt, sind die Farben meist entsprechend blass und trüb, aber nicht beunruhigend, weil der Künstler Schrecken stets mit Fröhlichkeit verbindet.

### **Verhältnis von Bild und Text**

Da das Buch über keinen erzählenden Text verfügt – der Text besteht lediglich aus den beiden Wörtern „Mummy?“ und „Baby“ – scheint ein Verhältnis zwischen Bild und Text nicht vorhanden. Dennoch sind diese beiden Wörter für den Inhalt des Bilderbuchs maßgeblich. Ohne diese inhaltbestimmenden Wörter könnte der Betrachter eine andere, eigene Geschichte (er)finden, die nicht unbedingt mit der von Sendak übereinstimmt. So lässt sich doch ein Verhältnis zwischen Bild und Text zeigen: „Mummy?“ und „Baby“ lenken gewissermaßen die Dramaturgie der Handlung und lösen sie am Ende auf. Außerdem ist der Text in die Bilder integriert und bildet auch formal einen Teil der Bildgeschichte.

Bild und Text werden gleichzeitig präsentiert; beide springen dem Betrachter entgegen. Die Bilder dominieren aber deutlich über den Text.

So ergänzt das Wort „Mummy?“ die Bildgeschichte und verstärkt sie durch seine Wiederholung. Der Leser oder Vorleser wird auf die zu suchende Mutter aufmerksam gemacht. Am Ende der Geschichte taucht dann die gesuchte Mutter mit dem Wort „Baby!“ auf.

### **Spiel- und Bewegungsformen des Spielbilderbuchs**

Die Technik der Pop-up-Konstruktionen ist nach einem komplizierten Prinzip des Papier-Engineerings gestaltet. Die aus dickem Papier gefertigten Seiten sind doppellagig und haben mehrere „Schnitte“ in sich. Zwischen den Doppellagen sind die komplizierten Zieh- und Verbindungsmechanismen versteckt. Durch die „Schnitte“ sind die Pop-up-Objekte befestigt oder geklebt. Die Pop-Ups an sich bestehen aus vielen Teilen, die miteinander in unterschiedlichen Variationen verbunden sind. Sie sind manchmal zusammen geklebt, ineinander und aneinander gesteckt oder sie unterstützen sich gegenseitig mit Stützteilen oder Trägern.<sup>282</sup>

Zwischen den scheinbar flachen Buchseiten sind viele aufwändige Papierkonstruktionen zu sehen, die die Geschichte des kleinen Kindes in dreidimensionalen Gestaltungen präsentieren.

Beim Aufschlagen der Buchseiten bewegen sich die Figuren und Objekte von allein und heben sich aus den flachen Seiten heraus. Diese Bewegungen bringen manchmal auch das Papier dazu, Geräusche zu erzeugen, was den Effekt der Überraschung verstärkt.

Der Betrachter hat die Möglichkeit, durch ein umklappbares Seitenteil, selber einige versteckte Bewegungsmechanismen auszulösen. Er ist aufgefordert einen Teil der rechten Hälfte der Doppelseiten umzuklappen. Dadurch werden nicht nur versteckte Pop-up-Motive gezeigt, sondern auch Bewegungsformen sichtbar gemacht. Allerdings nicht nur hinter den umgeklappten Seitenteil, sondern auch auf dem Hintergrund der Buchseiten, wie z.B. auf der ersten Doppelseite: Sobald man die Klappe aufmacht, werden dreidimensionale Papierfiguren gezeigt, die so konstruiert sind, dass sie mit anderen Teilen aus

---

<sup>282</sup> Für nähere Informationen über Pop-Ups siehe Jackson, 1992.

dem flachen Hintergrund verbunden sind und dadurch kleine Bewegungsformen entstehen lassen. Auf dem Hintergrund der ersten Doppelseite befindet sich am oberen Rand der linken Hälfte ein Bilderrahmen mit einem Mumien-Porträt. Klappt man den daneben stehenden klappbaren Teil um, erscheinen nicht nur ein Forscher in seinem Kittel und ein Ungeheuer in einer Kaminöffnung, sondern es bewegt sich auch – durch einen zwischen den mehrlagigen Seiten versteckten Ziehmechanismus – die schwarze Iris in den Augen des Porträts. So sind die Bewegungsformen nicht nur bei den Pop-up-Konstruktionen zu finden, sondern auch bei manchen scheinbar flächigen Bildern im Hintergrund.



Abb. 72+Abb. 73 Maurice Sendak, *Mummy?* (2007)

Eine besondere Art der komplizierten Papier-Mechanik wird auf der vierten Doppelseite vor allem hinter der Klappe präsentiert. Hier sieht man, wie sich eine um einen Kunststoffhalm befestigte Mumie beim Umklappen des Seitenteils um den Halm dreht. Man sieht auch das kleine Baby mit einer Schnur aus echtem Stoff in der Hand. Durch langsames Bewegen der Klappe sieht man, wie das Kind sich bewegt und die Schnur zieht. Gleichzeitig wird die Mumie um ihre Achse gedreht. Durch diese raffinierte Papierkonstruktion gelingt es, dem Betrachter zu zeigen, dass die Bewegung der Mumie durch das kleine Baby herbeigeführt worden ist.



Abb. 74 Maurice Sendak, *Mummy?* (2007)

Es soll nochmals erwähnt werden, dass das Buch dem Betrachter, egal ob Kind oder Erwachsener, Spielräume bietet, die Geschichte, die Bewegungen und die aus Papier gefertigten Pop-up-Objekten selbst zu deuten. Es lässt ihm die Freiheit auf seine Art mit dem Buch und seiner Bildgeschichte umzugehen oder auch seine eigene Geschichte zu den Bildern zu erfinden.

### **Verhältnis von Inhalt (Erzählen) und Bewegungsform**

Das Buch hat einen narrativen Erzählstil, auch wenn die Bilder lediglich von zwei Wörtern in Form eines Dialogs begleitet werden. Vor allem durch die Bilder erfährt man, dass die Geschichte in einem alten Schloss oder auf einer alten Burg spielt. Die Farbpalette entspricht der Atmosphäre der alten Gebäude und seiner außergewöhnlichen Bewohner. Innerhalb der Bilder spielen die beweglichen Elemente eine zentrale Rolle. Die Bewegungsformen des Buches ergänzen und verstärken die Geschichte.

Schlägt man das Buch auf, so bewegen sich die dreidimensionalen Bilder zunächst und präsentieren sich, bevor das „bildliche“ Erzählen beginnt. Die Pop-up-Bilder sind mit ihren verblüffenden Effekten sehr präsent. Die Schreckensfiguren und ihre außergewöhnlichen Papierkonstruktionen nehmen die gesamte Aufmerksamkeit in Anspruch, bevor man sich der Geschichte zuwendet.

Die erzählte Geschichte erhält durch die beweglichen Pop-up-Gebilde, die das begrenzte Format der Buchseiten überspringen und sich auch außerhalb des

Buchbereiches entfalten, eine besondere Dynamik. Verschiedene Bewegungsformen und Geräusche, die durch Auf- und Zuklappen der Buchseiten erzeugt werden, unterstützen die spannungsvolle Atmosphäre der Geschichte. Vor allem die Geräusche geben dem Betrachter das Gefühl, sich in einer alten Burg zu befinden. Es sind die Geräusche, die das Papier beim Aufschlagen der Buchseiten auslöst. So hört man z.B. auf der ersten Doppelseite, auf der sich die Türen der alten Burg öffnen lassen, das Knarzen des Papiers. Dies verstärkt die Geschichte und betont die unheimliche Atmosphäre, die in einer Gespensterburg zu erwarten ist. Der Betrachter hat das Gefühl, als wäre er tatsächlich in einem unheimlichen Gemäuer.

So vermag in diesem Buch die Pop-up-Mechanik zusätzliche Effekte in die Erzählung einzubringen. Bildebene, Textelemente, Pop-up-Motive und akustische Effekte bilden zusammen eine komplexe Struktur des Zeigens und Erzählens.



Abb. 75 Maurice Sendak, *Mummy?* (2007)

### 7.9.2 Der Breitmaulfrosch, Ein Pop-up Buch

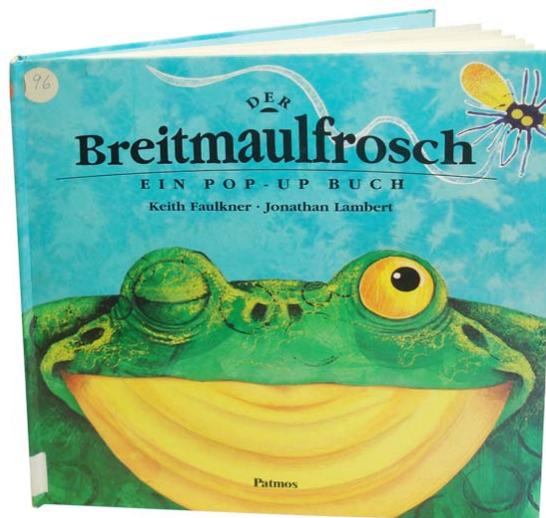


Abb. 76 Jonathan Lambert/Keith Faulkner, *Der Breitmaulfrosch* (1997)

#### **Bibliographie**

Die Geschichte *Der Breitmaulfrosch* wurde von dem Autor Keith Faulkner verfasst und von dem Künstler Jonathan Lambert illustriert. Das Bilderbuch wurde erstmals 1996 bei Brainwaves Limited unter dem Originaltitel *The Wide Mouthed Frog* publiziert. Ins Deutsche übersetzt wurde es 1997 von Paula Peretti, im gleichen Jahr erschien die deutschsprachige Ausgabe beim Patmos Verlag, Düsseldorf. Das Bilderbuch hat ein quadratisches Format von 25,5 x 25,5 x 1,7 cm und besteht aus sechs nicht nummerierten Doppelseiten.

#### **Inhalt**

In dem Buch geht es um einen Frosch, der sich „Breitmaulfrosch“ nennt. Bei einem Spaziergang trifft er andere Tiere, denen er sich vorstellt und sie neugierig nach ihrer Lieblingsspeise fragt. Zunächst begegnet er einem Vogel, der ihm erklärt, dass er am liebsten „ringelige Würmer und fette Schnecken“ frisst. Dann trifft er eine Maus, die ihm sagt, was sie am liebsten mag. Am Ende seines Ausflugs erblickt der Frosch ein großes grünes Krokodil. Seine Antwort kommt für den Frosch überraschend, da das Krokodil erklärt, am allerliebsten kleine Breitmaulfrösche zu fressen. Der Frosch ist entsetzt und ergreift mit einem beherzten Sprung die Flucht in den Teich.

## **Gestaltung**

Die Geschichte des Froschs wird in einem einfachen, farbenfrohen und amüsanten Stil mit Bild und Text erzählt. Die Motive sind mit deckenden Farben auf weißen Hintergrund gemalt; dabei hat der Illustrator verschiedene Techniken angewandt – von Spachteln oder Stempeln über Abklatschen, Klecksen bis zum Spritzen. An einigen Stellen wurden auch mit Farbstiften Ergänzungen gemacht. In dem Bilderbuch sind sowohl flache Bilder als auch plastische Pop-up-Bildteile enthalten.

## **Text**

Der Text erscheint auf den Seiten des Buches in einem Druckschrift-Typ, er ist in schwarz auf weißem Hintergrund gedruckt, groß und deutlich lesbar. Auf jeder Seite findet sich ein Dialog zwischen der Hauptfigur der Geschichte, dem Frosch, und einem anderen Tier. Der Frosch stellt sich auf jeder Seite erneut vor und sagt immer das Gleiche in dem sich wiederholenden Satz: „Ich bin ein Breitmaulfrosch und fresse am liebsten Fliegen“. Das Wort „Breitmaulfrosch“ ist dabei typographisch besonders gestaltet und wird so hervorgehoben. Die Buchstaben sind zur Mitte des Wortes in die Höhe gezogen, nehmen dann wieder ab, so dass die Form an einen Mund erinnert, und so an die Mimik des stolzen Froschs, der sich lautstark vorstellt: Er betont seine besondere Rolle.

Der Text ist amüsant und humorvoll aufgebaut, viele Leser kennen ihn vielleicht als Witz, der meist mündlich erzählt wird. Durch die immer wiederholten Sätze des neugierigen Frosches, durch eventuell verschiedene Betonungen einige Wörter beim Lesen oder Vorlesen, wirkt die Geschichte lustig. Am Ende wird man aber von dem unerwarteten Ende überrascht.

Die Wortwahl und die Satzstruktur sind einfach und dem Sprach-Niveau von Kindern angepasst wie etwa „Vogel“ und „Schnecke“. Es tauchen einige alltägliche Ausrufe wie z.B. „Tja“ und „Aaaah ja“ auf.

## **Bild**

Auf dem quadratischen Format der Umschlagvorderseite ist der Kopf eines großen Froschs mit seinem riesigen Maul abgebildet, das einen großen Teil des Covers für sich einnimmt. Der Frosch blickt den Betrachter durch sein

geöffnetes Auge spielerisch an, schaut zugleich aber nach einer Fliege, die an der rechten oberen Ecke des Buchumschlages zu sehen ist. Auf dem blauen Hintergrund ist der Titel des Buches in schwarzer Schrift zu lesen: *Der Breitmaulfrosch, Ein Pop-up Buch*. Der Titel nimmt viel Raum auf der Umschlagvorderseite ein. Dabei zeigt sich das Wort „Breitmaulfrosch“ deutlich größer und auch breiter als die anderen Wörter des Titels. Unter dem Titel befinden sich klein gedruckt die Namen des Autors sowie des Illustrators. Der Verlagsname steht zentral am unteren Rand des Umschlags.

Auf der blauen Umschlagrückseite zentriert ist ein orangefarbenes Quadrat, auf dem eine Zusammenfassung der Geschichte zu lesen ist. Wie auf der Vorderseite taucht eine Fliege mit gelben Flügeln an der oberen rechten Ecke auf.

Auf der Titelseite ist neben dem fröhlichen Frosch eine Fliege dargestellt. Die Beiden können als Hauptfiguren der Geschichte bezeichnet werden; sie tauchen auf jeder Doppelseite auf. Die Fliege erscheint dabei als passive Figur, vielleicht ist sie als „Gag“ gedacht, da sie immer auf dem rechten Teil der Doppelseiten zu sehen ist, aber keinen Einfluss auf die Handlung der Geschichte nimmt. Vielleicht wollte der Illustrator damit den Satz des Frosches „Ich bin ein Breitmaulfrosch und fresse am liebsten Fliegen“ hervorheben und bestätigen.

Auf den Doppelseiten des Buches sind jeweils ein großformatiges Bild mit Pop-up-Bildteilen und einigen Textzeilen angeordnet. Die Geschichte beginnt mit einer großen Abbildung des Froschs mit seinem riesigen Pop-up-Maul und endet mit demselben Frosch – nun aber weniger großmäulig. Dazwischen werden Bilderfolgen von den Begegnungen des Froschs mit anderen Tieren dargestellt. Dazu ist anzumerken, dass nur die Mäuler oder Schnäbel der Tiere dreidimensional gestaltet sind.

Die Illustrationen erscheinen sehr groß, zentral und bunt auf dem weißen Hintergrund der Seiten, sie reichen aber nicht ganz bis an die Seitenränder. Dadurch wirken die Bilder großzügig und offen, was dem harmonischen und freundschaftlichen Verhältnis des Froschs zu den anderen Tieren entspricht. Eine Ausnahme lässt sich aber deutlich auf der dritten Doppelseite erkennen,

wo der Frosch auf ein Krokodil trifft. Hier reicht die dunkelfarbige Abbildung des Krokodils bis an den Rand, so dass die Seite beengt erscheint. Dadurch wird die bedrohliche Situation, in der der Frosch sich befindet, deutlich.

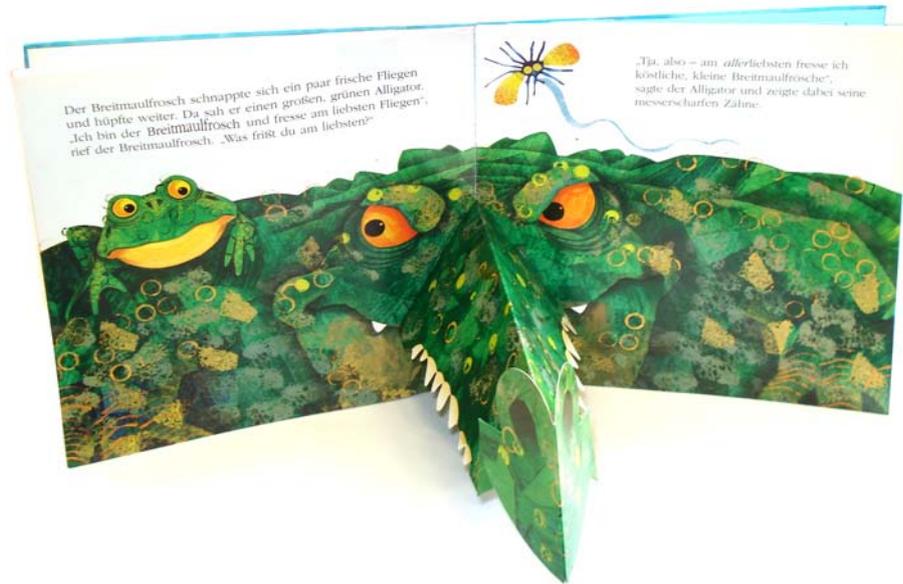


Abb. 77 Abb. Jonathan Lambert/Keith Faulkner, *Der Breitmaulfrosch* (1997)

Der Künstler zeichnet und malt die Figuren und Motive der Geschichte zwar plastisch, die Figuren an sich sind mit Binnenschatten plastisch modelliert, sie werfen aber keinen Schlagschatten. Die plastische Wirkung entsteht vor allem durch die dreidimensionalen Bildteile.

Vermutlich hat der Künstler die Bilder des Buches in mehreren Schichten gestaltet. Er hat die Umrisse der Figuren mit einer Maske bedeckt und sie Schicht für Schicht bearbeitet. Mit erkennbarem Spachtel-Effekt mit deckenden Acryl-Farben, mit Stempeltechnik oder Tupfen, mit Spritztechnik und Abklatschen malt Lambert die Geschichte, was den Bildern einen eigenen Charakter gibt.

### **Verhältnis von Bild und Text**

Der Text nimmt in dem Bilderbuch einen festen Platz am oberen Rand der Seiten ein. Nur auf der letzten Seite geht er in das Bild über.

Die auf den Seiten des Buches dargestellten Figuren rücken zwar mit ihren kräftigen Farben und ihrer Größe sowie durch Pop-up-Elemente in den Mittelpunkt, der Betrachter ist aber zugleich aufgefordert, den Text zu lesen,

um die Geschichte und die Bilder zu verstehen. Man kann davon ausgehen, dass Bild und Text parallel rezipiert werden. Beim Lesen des Textes schaut man die Bilder und Bildskulpturen erneut an.

Bild und Text nehmen in dem Bilderbuch *Der Breitmaulfrosch* eng aufeinander Bezug. In den meisten Fällen entsprechen die Bilder dem Text. Beide zeigen auf ihre Art den gleichen Inhalt. So zum Beispiel auf der ersten Doppelseite, wo der Breitmaulfrosch neben einer kleinen Fliege abgebildet ist. Geschrieben steht: „Ich bin ein Breitmaulfrosch und fresse am liebsten Fliegen, sagte der Breitmaulfrosch und streckte seine lange, klebrige Zunge heraus.“

Es gibt aber auch Ausnahmen: Manchmal wird im Text mehr beschrieben als im Bild dargestellt ist, z.B. wird im Text eine Schnecke erwähnt, die nicht im Bild auftaucht.

### **Spiel- und Bewegungsformen des Spielbilderbuchs**

Das Bilderbuch zeichnet sich durch seinen Witz-Charakter und seine Pop-up-Elemente aus, die sich meist zentral auf dem Falz der Doppelseiten befinden und die Aufmerksamkeit des Lesers auf sich ziehen. Sie ergänzen die flächigen Motive und heben jeweils einen Teil der Tierfiguren hervor. Auffällig ist, dass durch die Pop-up-Effekte immer das Maul der Tierfiguren betont wird – in der Geschichte geht es schließlich um Fressen und Gefressen werden. Über die beweglichen Pop-up-Teile kann man eine Schnapp-Bewegung nachahmen.

In diesem Buch gibt es keine weiteren Zieh-, Dreh- oder Klapp-Möglichkeiten, es begrenzt sich bewusst auf die Inszenierung der Zuschnapp-Bewegung über den Pop-up-Effekt.



Abb. 78 Jonathan Lambert/Keith Faulkner, *Der Breitmaulfrosch* (1997)

Die beweglichen Mäuler der Tiere sind entweder aus einem einzelnen festen Papierstück geschnitten oder als Ober- und Unterkiefer aus zwei getrennten Papierstücken gefertigt. Diese sind mit Laschen auf den Buchseiten befestigt. Durch Öffnen und Schließen der Buchseiten bewegen sich die Mäuler auf und zu, was an das Zuschnappen der Tiere erinnert.

### **Verhältnis von Inhalt und Bewegungsform**

Die Handlung der kurzen Geschichte wirkt durch einen Wechsel von Außen-Erzählung und Dialog lebendig.

Die Pop-up-Bilder präsentieren sich zwar als Überraschungseffekt direkt beim Aufschlagen der Buchseiten, aber die Bewegungsmöglichkeit, die sie in sich bergen, fällt nicht sofort auf. Erst mit dem Lesen der Geschichte wird der Betrachter an einigen Stellen indirekt aufgefordert, die Seiten des Buches auf und zu zu machen, wie durch „antwortete der Vogel und klappt seinen Schnabel auf und zu“ oder „antwortete die Maus und wackelte mit den Barthaaren.“ So entsteht die spezifische Bewegungsform dieses Buches. Man kann nicht genau sagen, ob es eine von dem Künstler vorgegebene Reihenfolge zwischen dem Erzählen und der Bewegung gibt. Es ist aber deutlich eine Verbindung zwischen den Hauptmerkmalen des Spielbilderbuchs, Erzählen und Bewegung, gestaltet.

In dem erzählenden Text wird die Bewegung mit Wörtern wie etwa „klappt“ oder „wackelte“ betont. Aber erst durch die plastischen Bilder, die das Buch enthält, wird die Bewegung in Szene gesetzt und für die Augen des Betrachters sichtbar.

In der Geschichte geht es um einen Breitmaulfrosch und seine Lieblingsspeise. Auch andere Tiere, die er getroffen und gefragt hat, werden in der Erzählung mit ihren Lieblingsessen vorgestellt. Das Wort „fressen“ taucht in dem narrativen Text sehr häufig auf – sieben Mal in dieser kurzen Geschichte.

Der Aspekt des „Fressens“ wird meines Erachtens bildnerisch durch Pop-up-Elemente unterstützt. Da mit dem Maul gefressen wird, zeigen die plastischen Bilder in dem Buch meist die Mäuler der Tiere. Diese bergen eine Bewegung, ein Schnappen und Kauen, in sich, wenn die Buchseiten aufwärts und abwärts bewegt werden. Die Zuschnapp-Bewegung verstärkt die Geschichte und macht

sie lebendiger und lustiger, wenn der Betrachter bzw. Leser oder auch der Vorleser die Kaubewegung beim Fressen der Tiere vorführen kann. Auf der ersten Seite des Buches erscheint der Breitmaulfrosch mit seinem breiten Maul, das als großes plastisches Pop-up-Element montiert ist. Auf der vorletzten Seite des Buches hingegen ist das Maul des Frosches zwar auch Pop-up-artig gestaltet, taucht aber sehr klein auf der Seite auf – vor allem im Vergleich zu der ersten plastischen Abbildung. Dabei fällt auch auf, dass auf der letzten Seite die Bemerkung des Frosches in sehr kleinen Buchstaben gedruckt ist, was zu seinem kleinen Mund passt, und dem Vorleser die Anregung gibt, den Text so zu sprechen, wie der Frosch ihn vermutlich sprechen würde: kleinlaut und verzagt. Der Frosch versucht, seine Identität zu verstecken, um nicht gefressen zu werden. Die Bewegungs- und Spielfunktionen des Bilderbuchs unterstützen die Geschichte und verstärken sie.



Abb. 79+ Abb. 80 Jonathan Lambert/Keith Faulkner, *Der Breitmaulfrosch* (1997)

An einer Stelle am Ende der Geschichte liest man: „Da zog der Breitmaulfrosch seine lange Zunge ein und schluckte. Sein Maul wurde ganz klein und schmal.“ Hier wird betont, dass der Frosch Angst von dem Krokodil

hat. Auf dem Bild sieht man den verängstigten Frosch mit seinem kleinen Maul. Durch die raffinierte Bewegung des kleinen Froschmauls beim Blättern der Buchseiten wird seine fürchterliche Angst deutlich: Erzählen und Bewegen ergänzen und unterstützen sich gegenseitig.

Auf der letzten Seite des Buches ist ausnahmsweise kein schnappendes Maul – etwa das des Krokodils – sondern eine Wasserpflanze in blauen Farben zu sehen, die sich beim Aufklappen der Seiten groß wie aufspritzendes Wasser entfaltet. So ist der Sprung des Frosches in den Teich dargestellt. Dazu liest man „Platsch!!“, das bei dem Sprung hörbare Geräusch.



Abb. 81 Abb. Jonathan Lambert/Keith Faulkner, *Der Breitmaulfrosch* (1997)

## 7.10 Aufstellbilderbücher

Aufstellbilderbücher werden auch als „Theaterbilderbücher“ oder „Puppentheater“ bezeichnet. Da all diese Bücher aufgestellt werden können, werden sie in dieser Arbeit unter dem Begriff Aufstellbilderbücher eingeordnet. Aufstellbilderbücher besitzen Pop-up-Charakter, da sie dreidimensionale Papiergebilde darstellen – worauf bereits in Kapitel 7.9. eingegangen wurde. Nicht alle Pop-Up-Bücher können jedoch aufgestellt werden. Deshalb werde ich in diesem Kapitel diejenigen Beispiele, die Aufstellcharakter besitzen, als eigene Kategorie behandeln.

Aufstellbilderbücher können vom Betrachter als ein dreidimensionaler Bühnenraum betrachtet und damit auch bespielt werden. Das kann ein Haus mit verschiedenen Zimmern, eine Ritterburg oder ein Puppenhaus sein. Es kann Löcher und Fenster zum Aufklappen haben oder mit extra vorgestanzten Figuren und Motiven zum Ein- oder Herausdrücken versehen sein.

Ries verdeutlicht die Gestaltung eines Aufstellbilderbuchs bzw. eines Theaterbilderbuchs wie folgt: „Beim Aufschlagen der Buchseiten richten sich ausgestanzte Bildelemente und soffittenartige Rahmenkulissen auf, die entweder als bühnenartiger Raum oder ganz allgemein als Hintereinanderordnung verschiedener Bildebenen erscheinen.“ Daneben gibt es normalerweise drei bis vier Ebenen: ein Vordergrund, ein bis zwei Mittelebenen und zuletzt ein Bild, das als Hintergrund oder Stütze dient, worauf die anderen Ebenen befestigt sind. Es kann auch eine Soffitte dem Vordergrund vormontiert sein. Wenn sie aber auf beiden Buchseiten befestigt ist, entfaltet sich das Buch beim Aufschlagen zu einer dreidimensionalen Papierkonstruktion.<sup>283</sup>

---

<sup>283</sup> Vgl. Ries, 1992, S.52. Ries bezieht seine Beschreibung sowohl auf die räumlichen Komponenten der Leporello- und Aufstellbilderbücher, obwohl zwischen diesen beiden ein klarer Unterschied besteht und seine Ausführungen vielmehr Aufstell- und Theaterbilderbücher charakterisieren.

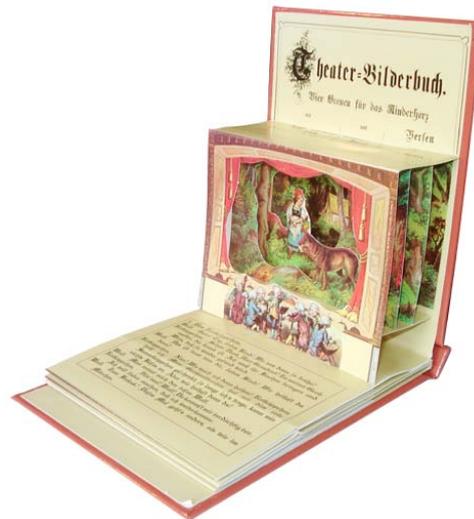


Abb. 82 Franz Bonn, *Theater-Bilderbuch. Vier Szenen für das Kinderherz* (1993)

Das Aufstellbilderbuch von Leopold Chimani *Bunte Scenerien aus dem Menschenleben* gilt als eines der ältesten dieser Art und ist 1836 in Wien bei H.F. Müller erschienen. Es verfügt über vier Aufstellbilder, die sich durch Hochklappen kulissenartig präsentieren. Damit war der Einfluss des Kinder-Papiertheaters spürbar.<sup>284</sup>

Beim Puppenhaus gibt es keine Seiten mit Aufstellbildern, sondern das Buch selbst wandelt sich zu einem dreidimensionalen Papier-Objekt, das zum Spielen einlädt. Schlägt man das Cover so auf, bis die beiden Coverhälften sich treffen, wird das flach erscheinende Buch zu einem geschlossenen Raum. Schon im Jahr 1889 war das Puppenhaus bei seinem ersten Erscheinen sehr beliebt. Mit der entstandenen „Buch-Welt“ kann das Kind sich beschäftigen und spielen. Wenn das Spiel aber zu Ende ist, lässt sich das Buch wieder zusammenklappen und bequem überall hin mitnehmen.<sup>285</sup> Die früheren Beispiele von Puppenhäusern konnten den Kindern „das Gefühl einer überschaubaren Welt“ der vergangenen Zeit im Kleinformat vermitteln.<sup>286</sup>

Bei den meisten Aufstellbilderbüchern spielt der Text eine untergeordnete Rolle. Die Bücher sind eher als Spielobjekte bzw. Spielräume zu verstehen, die den Betrachter und Benutzer zum Spiel mit Bildern, Motiven, und Figuren anregen.<sup>287</sup>

---

<sup>284</sup> Vgl. Pressler, 1980, S. 117. Abb. 149; Ries, 1992, S. 52.

<sup>285</sup> Vgl. Hollstein/Sonnenmoser, 2006, S.13.

<sup>286</sup> Vgl. Künnemann/Schirmmacher, 1994. S. 9.

<sup>287</sup> Vgl. Hollstein/Sonnenmoser, 2006, S.13.

### 7.10.1 Die große Ritterburg

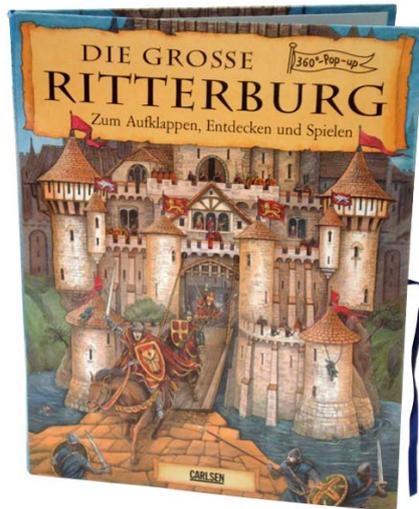


Abb. 83 Brian Lee/Hanna Sörensen, *Die große Ritterburg* (2007)

#### **Bibliographie**

Das Aufstellbilderbuch *Die große Ritterburg* erschien im Jahr 2007 beim Carlsen Verlag. Der Text zu dem Buch stammt von Hanna Sörensen, Brian Lee entwarf und gestaltete die Illustrationen bzw. die plastischen Gebilde. Das Buch hat ein großes Hochformat von 32,6 x 25,6 x 1,6 cm. Es besteht nicht wie übliche Bilderbücher aus Seiten, die umgeblättert werden können, sondern formt sich zu einer beispielbaren Burg, die aus festem Papier gefertigt ist und von allen Seiten betrachtet werden kann. Das Buch verfügt über einen Extrabogen mit vorgestanzten Figuren zum Ausdrucken, Hinstellen und Bespielen.

#### **Inhalt**

Es handelt sich hier nicht um eine textlose Erzählung, vielmehr steht das Thema „Ritterburg“ im Mittelpunkt. Das Leben auf der Ritterburg wird durch Bilder sowohl in Kriegszeiten als auch in Friedenszeiten innerhalb und außerhalb der Burg gezeigt. Auf zwei Sachbuchseiten am Anfang des Buches gibt es Informationen über die Anfänge des Rittertums, den Aufbau einer Ritterburg und über zahlreiche Begriffe, die zum Thema gehören. Darüber hinaus werden drei berühmte deutsche Ritterburgen vorgestellt. Zum Text gehört auch ein Ritterburg-Rätsel, das Fragen zum Thema stellt. Die Antworten sind in einer kleineren Schrift spiegelverkehrt gedruckt.

## Gestaltung

Das Buch lässt sich, wie beschrieben, zu einer vollplastischen Ritterburg aufklappen. Die aufwändig aus festem Papier hergestellte Ritterburg ist prächtig mit Bildern ausgestattet, auf denen es viel zu entdecken gibt. Mit übervollen und unterhaltsamen Bildern präsentiert Brian Lee das Leben in einer Burg, manchmal das normale Leben mit seinen Alltäglichkeiten, wie z. B. im Waschraum, im Vorratskeller oder in der Küche. Auf der anderen Seite wird auch das Leben von Rittern im Krieg gezeigt.



Abb. 84 Brian Lee/Hanna Sörensen, *Die große Ritterburg* (2007)

## Text

Der Text am Anfang des Buches ist von den Bildern und der Papierkonstruktion getrennt.

Er gliedert sich in kleine Abschnitte mit Überschriften zum Leben auf der Ritterburg und ist in Druckschrift schwarz und eher klein auf weißem Hintergrund gedruckt. Die Wahl bestimmter komplizierter Begriffe zum Thema lässt ihn schwierig erscheinen, wie: „Im 12. und 13. Jahrhundert n. Chr. bildeten sich geistliche Ritterorden, zum Beispiel die Templer und die Johanniter: Ritter, die diesen Orden angehörten, waren Mönche und Krieger zugleich.“

Auf der dreidimensionalen Ritterburg ist hingegen kein Text zu sehen, vielmehr sind viele kleine Bildgeschichten zu entdecken, die vom Betrachter mündlich erzählt und ausgeschmückt werden können.

## Bild

Schlägt man das Buch um 360 Grad auf, so dass die beiden Buchdeckel aufeinander treffen und bindet man sie mit einem Bändchen, das an beiden Coverinnenseiten befestigt ist, zusammen, entfaltet sich eine Ritterburg aus festem Papier. Da, wo die Fassade der Burg zu sehen ist, spielt sich das Leben der Ritter und Krieger ab, während auf der anderen Seite der dreidimensionalen Burg das alltägliche Leben zu sehen ist, so z.B. Szenen im Keller, in der Küche oder im Verließ.

Die Bilder sind so angebracht, dass sie aus verschiedenen Positionen – Augenhöhe und Aufsicht – betrachtet werden können. Sie befinden sich nicht nur auf den vertikalen Papierkonstruktionen, die die Mauern und Fassaden der Ritterburg bilden, sondern auch auf waagerechten Flächen, die die verschiedenen Stockwerke der Burg voneinander trennen und dadurch auch visuell unterschiedliche Räume schaffen. Dabei werden auf den waagerechten Papierflächen sowohl Innenräume (Verließ, Küche mit Ess- bzw. Tanzfläche, Schlafräume) als auch die Dächer der Burg gezeigt.



Abb. 85+ Abb. 86 Brian Lee/Hanna Sörensen, *Die große Ritterburg* (2007)

Zum Buch gehört ein abnehmbarer Bogen mit gezeichneten Figuren und Motiven, die herausgedrückt und nach Belieben an unterschiedlichen Plätzen auf der Ritterburg hingestellt werden können, so dass die Burg bespielt werden kann. Die Bilder auf dem Bogen stellen neue Akteure und Gegenstände dar, die sich auf das Leben in der Ritterburg und zu Kriegszeiten beziehen. So geben sie neue und zusätzliche Bildinformationen zu der angebotenen Bildgeschichte.

Die Ritterburg ist an einigen Stellen reliefhaft gestaltet; Schießscharten und Fenster sind ausgestanzt, so dass der Betrachter sich in eine reale Burg hineinversetzt fühlt. Der Künstler gestaltet die Bilder seines Aufstellbilderbuchs mit Federzeichnungen und Aquarellfarben, die er nachträglich mit Buntstiften bearbeitet hat. Die Illustrationen sind dabei detailhaft gezeichnet. Da die Burgen meist aus Steinen gebaut wurden, überwiegt Ocker als Farbe.

### **Verhältnis von Bild und Text**

In der *Großen Ritterburg* sind Text und Bild klar voneinander getrennt. Der Text ist den Bildern vorgeschaltet und gibt Auskunft über das Leben der Ritter. Während im Text sachbezogen – und nicht immer leicht verständlich – über das Thema „Ritterburg“ berichtet wird, sind auf den Bildern viele alltägliche Situationen zu sehen. Die klare Abtrennung des Textes von den Bildern ist vom Autor und Illustrator beabsichtigt. Der Text liefert Wissenswertes mit vielen Fachbegriffen und Sachinformationen, die Bilder bieten Unterhaltung. Das Buch kann dadurch verschiedene Altersgruppen ansprechen, sowohl Kinder im Grundschulalter als auch ältere Kinder, die schon lesen können. Wer beim Betrachten und Spielen mit der Ritterburg Informationen sucht, muss zum Anfang des Buches zurück.

Das Quiz, das am Anfang des Buches Fragen über die Ritterburg stellt, gibt Anregungen, die bebilderte Ritterburg genau zu betrachten, um die richtigen Antworten zu finden. Auch wenn die Bilder ohne Worte erzählen, werden sie durch die erfundenen Erzählungen des Betrachters unterstützt. So ergänzen sich Bild und Text doch in einem indirekten Sinn.

### **Spiel- und Bewegungsformen des Spielbilderbuches**

Wenn das Buch aufgeklappt ist, ist es nicht mehr Buch, sondern wandelt sich in ein vollplastisches Papierobjekt und wird so zu einer Ritterburg mit einem Durchmesser von 31,2 cm. Dadurch kann sie von mehreren Kindern gleichzeitig betrachtet und bespielt werden. So können Kinder wie mit einem Brettspiel auch gegeneinander spielen. Mit den ziehbaren Bildern und mit

zusätzlichen vorgestanzten Figuren kann sich der Betrachter lange Zeit beschäftigen und selber Geschichten zu den Bildern erfinden.

Die Technik der dreidimensionalen Ritterburg ist nach einem komplizierten Prinzip gestaltet. Die Burg besteht aus vielen Teilen, die entweder ineinander gesteckt oder geklebt sind. Sie sind meist farbig von einer Seite bedruckt und zeigen verschiedene Bereiche und Stockwerke in der Burg vom Keller über Küche und Schlafräume bis zur Turmspitze.

Die Bewegungsformen, die *Die große Ritterburg* bietet, sind auf das Ziehen beschränkt. An einigen Stellen sind ziehbare Teile zu finden, die eine zweite versteckte bebilderte Ebene zeigen. Diese Ziehbewegung und die damit verbundenen Überraschungseffekte machen das Spielen mit der Ritterburg noch attraktiver und interessanter. So lässt sich z.B. das Tor öffnen und die Zugbrücke herunterklappen, auch die Fahne der Burg lässt sich bewegen.



Abb. 87+ Abb. 88 Brian Lee/Hanna Sörensen, *Die große Ritterburg* (2007)

Darüber hinaus können die vorgestanzten Figuren aus dem beigefügten Bogen vom Betrachter herausgedrückt und bewegt werden. Sie erweitern das Spiel durch neue Figuren bzw. Motive, die nicht auf der Papierkonstruktion zu sehen sind.

### **Verhältnis von Inhalt (Erzählen) und Bewegungsform**

Der Inhalt des Buches lässt sich in zwei Teile gliedern. Da ist zum einen die Sachtextebene, die Informationen über das Thema des Buchs liefert. Sie wird unwichtig, wenn man die Burg aufstellt, da die Textseiten dann unzugänglich werden.

Zum anderen ist da die bildnerische Ebene, die zwar keine konkrete Geschichte erzählt, aber durch die abgebildeten Szenen auf der Ritterburg und die aufstellbaren Figuren den Betrachter dazu einlädt, weitere Geschichten zu den Bildern zu erfinden.

Die Wahl, ob zuerst mit der Ritterburg und den Figuren gespielt wird, oder eine Geschichte ausgedacht wird, ist dem Betrachter überlassen. Es gibt keine vorgegebenen Regeln, die eingehalten werden müssen. Wahrscheinlich fangen Spielen und Erzählen gleichzeitig an. Unterhaltsam wird es besonders, wenn zwei oder mehrere Kinder damit zusammen spielen.

Durch die beigelegten Figuren und die bewegbaren Teile in der Ritterburg selbst wird sowohl das Spiel als auch das mündliche Erzählen reizvoller und interessanter. Dies macht das Spiel zwischen Rittern und Gegnern zu einem spannenden Abenteuer.

Die Bewegungsmöglichkeiten innerhalb der Burg ergänzen und verstärken die bildliche und vom Betrachter erfundene Geschichte durch ihre teilweise überraschenden Effekte. So können z.B. die Zugbrücke und das Tor der Burg durch Ziehbewegungen geöffnet werden. Kinder können so ihre eigene Geschichte ins Spiel setzen.

## 7.11 Experimentelle Spielbilderbücher

Um der Vielfalt des Spielbilderbuchs gerecht zu werden und um die Kategorien überschreitenden Zwischenformen sichtbar zu machen, soll im Folgenden auf so genannte experimentelle Spielbilderbücher eingegangen werden. Darunter sind solche Bilderbücher zu verstehen, die nicht nur zum Klappen, Drehen oder Fühlen einladen, sondern sichtbar machen, dass Buchkünstler mit allem, was das Buch bietet, experimentell gestalten: mit Text, Bild, Farbe, Formen, Typographie, Papierobjekte und nicht zuletzt mit Bewegungs- und Spielmöglichkeiten. Nach Jens Thiele werden bei so genannten experimentellen Büchern „die Grenzen zwischen Buch, Spiel und zweckfreiem Kunstobjekt aufgehoben“<sup>288</sup>. Er erklärt das freie Experiment mit Typografie und Bild als eine „Spielart, die Schrift- und Bildzeichen auf der Papierfläche zusammenbringt und neue ästhetische Konstellationen herbeiführt.“<sup>289</sup>

An dieser Stelle muss erwähnt werden, dass der Begriff "Experimentelle Spielbilderbücher" an sich zwei verschiedene Aspekte beinhaltet, die miteinander zusammen hängen können. Er meint zum einen solche Bücher, die den Leser und Betrachter zum kreativen Gestalten und Verändern auffordern. Der Adressat wird zum Experimentieren im Sinne von Veränderungen auf den Buchseiten eingeladen. Zum anderen zielt der Begriff auf die künstlerischen Experimente, die Buchkünstler mit dem Medium Buch erproben, wenn sie mit Papier, Farbe, Text und Form spielerisch umgehen. „Experimentell“ ist hier die Gestaltungsart eines Buches und nicht sein Gebrauch. Allerdings können beide Aspekte in engem Austausch stehen.

Lasar El Lissitzky gilt als einer der frühen Künstler, die experimentelle Versuche zwischen Text und Bild vorgenommen und dies als ästhetisches Merkmal erkannt haben.<sup>290</sup> Er hat mit elementaren Formen und Typographie sowohl in der Reklamebranche als auch in seinen Erzählungen

---

<sup>288</sup> Thiele, 2000, S.88.

<sup>289</sup> Ebd.

<sup>290</sup> Ebd., S. 52.

experimentiert.<sup>291</sup> Mit seinem Buch *Von zwei Quadraten* (1922) wendet er sich an Kinder, „denen im ästhetischen Spiel mit den einfachen Formen, Farben und unorthodox arrangierten Lettern einer neuen Kunst die neue Zeit vorgeführt werden sollte.“<sup>292</sup>

Eine andere Art des Experimentierens präsentiert David Carter in seinen Pop-up-Büchern, die eine sehr aufwändige Art der Papierkonstruktion aufweisen und zum Experimentieren mit Papier anregen. Er zeigt mit seinem Buch *I roter Punkt*, wie vielfältig das Papier als gestalterisches Material sein kann. Das Buch besteht ausschließlich aus dreidimensionalen Papiergestaltungen, die weit über den Begriff des Pop-up-Buches hinausgehen und sich in differenzierte Landschaften aus buntem Papier verwandeln. Der Betrachter stellt mit Überraschung fest, dass das Papier sogar Geräusche machen kann.

Eine bedeutende Vertreterin des experimentellen Bilderbuches der Gegenwart ist die tschechische Künstlerin Květa Pacovská. Ihre interaktiven Bilderbücher sind mit vielen Preisen ausgezeichnet worden. Sie haben experimentelle künstlerische Dimensionen und sind von einfachen Formen und klaren Farben geprägt. Sie präsentieren eine besondere Mischung von Kubismus und Surrealismus, die sich Pacovská speziell für Kinder ausgedacht hat. „Ein Bilderbuch ist die erste Galerie, die ein Kind besucht“ betont Květa Pacovská.<sup>293</sup> Sie verwandelt das Buch von flachen Seiten in eine räumliche Bildergalerie und gibt so Kindern die Möglichkeit, jederzeit und auf spielerische Weise Kunst zu begegnen.<sup>294</sup>

Jens Thiele macht auf die besondere Qualität von Pacovskás experimentellen Büchern aufmerksam und sagt: „So sind beispielsweise Květa Pacovskás Bücher, die Papier, Farbe, Form und Typographie in experimentelle Buchgestaltung umsetzen, kunstpädagogische Erfahrungsstücke, die alle Sinne anregen. Oberflächen können haptisch erfahren werden, Bildseiten klappen auf, lassen sich öffnen, geben Durchblicke auf andere Seiten frei. Es sind Tast- und Spielbücher, Farblehrbücher, Gestaltungsübungen, kurz ästhetische

---

<sup>291</sup> Vgl. Hemken, 1990, S.28ff.

<sup>292</sup> Steinke, 2009, S.60.

<sup>293</sup> Pacovská, 2007.

<sup>294</sup> Vgl. Thiele, 2000, S. 88; Thiele, 1990, S. 6ff.

Objekte, die auf der Schnittfläche von Literatur, Bild, Buch, Kunst- und Spielobjekt angesiedelt sind.“<sup>295</sup>

Im Folgenden werden zwei unterschiedliche experimentelle Buchbeispiele vorgestellt. Das erste ist *1 roter Punkt* von David A. Carter und das zweite ist *Rotrothorn* von Květa Pacovská.

### 7.11.1 1 roter Punkt

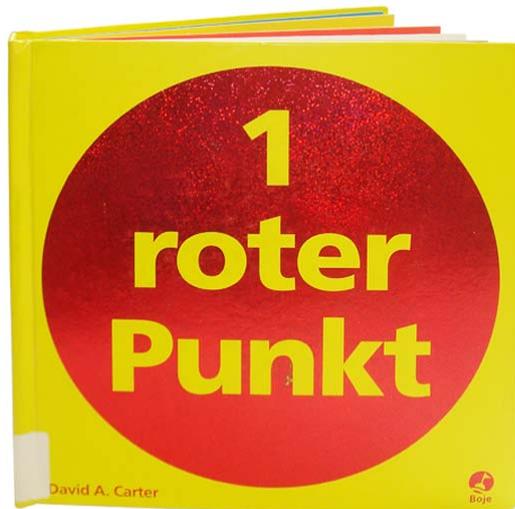


Abb. 89 David A. Carter, *1 roter Punkt* (2007)

### Bibliographie

*1 roter Punkt*, so heißt der Titel des Pop-up-Buches, das von dem berühmten Papieringenieur David A. Carter geschrieben und illustriert worden ist. Erstmals erschien das Buch in Allen, Texas in den USA beim White Heat Verlag im Jahr 2004. Für das beste künstlerische Bilderbuch ist D. A. Carter 2005 mit der Hans-Christian-Andersen-Medaille ausgezeichnet worden. Erst nach drei Jahren wurde das Buch von Uli Blume ins Deutsche übersetzt und beim Boje Verlag in Köln veröffentlicht. Der Künstler hat für sein Buch ein quadratisches Format von 23 x 23 cm gewählt. Die Seiten sind immer als Doppelseiten gestaltet, insgesamt sind auf neun Doppelseiten zehn Motive zu sehen, eine Doppelseite zeigt zwei Motive.

---

<sup>295</sup> Thiele, 2000, S. 180.

## **Inhalt**

In dem Buch wird keine narrative Geschichte erzählt, sondern es stellt mit seinen Pop-up-Effekten ein Such-Spiel dar, bei dem ein versteckter roter Punkt zu entdecken ist. Der Titel des Buches bezieht sich also auf den zu suchenden roten Punkt.

Das Buch ist mit zehn sehr aufwändigen und geradezu prächtigen „Pop-up-Kunstwerken“ ausgestattet. Mit dem Aufschlagen der Buchseiten werden dem Betrachter jedes Mal eine oder mehrere dreidimensionale und komplexe Papierkonstruktionen vorgeführt, die zunächst zwischen den augenscheinlich flachen Buchseiten versteckt sind, sich dann aber im Raum entfalten. Man kann aber auch Geräuschen lauschen oder diese direkt erleben. Jedes Pop-up-Objekt (ver)birgt in sich einen roten Punkt, der gesucht werden kann. Der Betrachter geht aber nicht nur dem gesuchten Punkt nach, sondern folgt gleichzeitig den Zahlen von 1 bis 10, die durch die einzelnen Pop-up-Elemente repräsentiert werden. Man liest auf der ersten Seite zum Beispiel „1 komischer Kasten“, und sieht dazu einen vollplastischen Papierkasten. Auf der zweiten Seite steht als Text „2 wirbelnde Wächter“ und man begegnet zwei auf einfache Formen reduzierten Figuren aus Papier. Je weiter man blättert, desto komplexer werden die Pop-up-Skulpturen. Die Zahlen steigen dabei an, so dass der Betrachter an einigen Stellen aufgefordert ist, etwa „6 raspelnde Räder“ zu zählen, die so ineinander verdreht sind, dass man auf den ersten Blick nicht erkennen kann, wie viele es überhaupt sind. Ebenso verwirrend, verspielt und verrätselt sind „9 nickende Neunen“. Diese hängen als ausgeschnittene Zahlen in einem Papierbaum, was von dem Künstler so raffiniert ausgedacht und gestaltet ist, dass man aufgefordert ist, ihnen mit dem Finger zu folgen, sie anzufassen und genau zu zählen.

Doch das Buch ist nicht nur ein Such-Spiel, es steckt viel mehr in ihm. Man kann mit den Farben ein optisches Spiel oder mit den Zahlen und ihren Reihenfolgen ein didaktisches Spiel spielen.

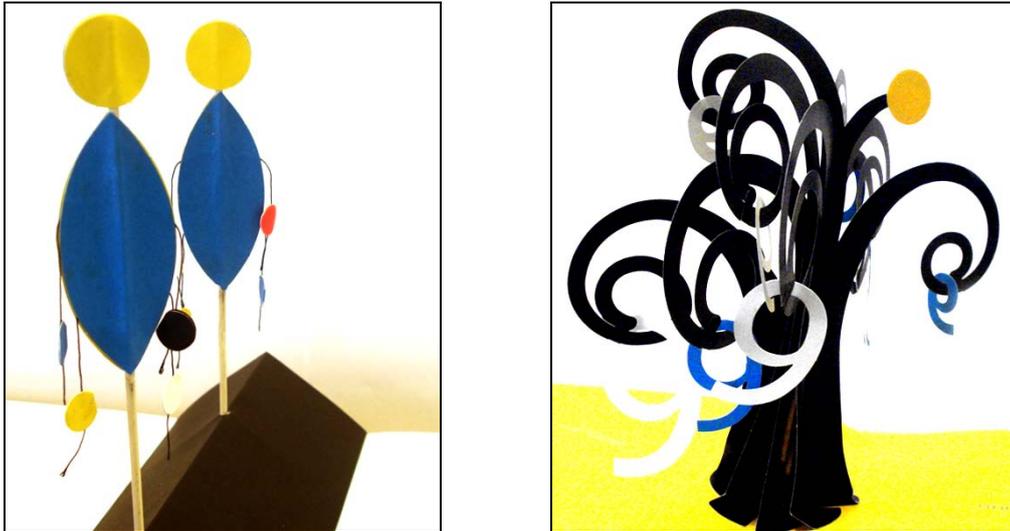


Abb. 90+Abb. 91 David A. Carter, *1 roter Punkt* (2007)

### **Gestaltung**

Der Titel und das Coverbild selbst stehen für die Idee des Buches – die Suchaktion nach dem roten Punkt, der als verbindendes Element eine Einheit unter den vielseitigen Papierkonstruktionen schafft.

Auf der gelben Umschlagseite befindet sich eine glänzende rote Kreisfläche, die fast das ganze Coverbild einnimmt. Mitten auf diesem Punkt steht der Buchtitel *1 roter Punkt* großformatig in gelber Druckschrift. Das Farbspektrum ist hier auf rot und gelb reduziert. Der Name des Künstlers bzw. des Verlags stehen jeweils links und rechts unten auf dem Cover. Auf der Buchrückseite ist ebenfalls ein großer roter Punkt zu sehen, auf dem der Künstlername, der Titel, ein kurzer Bericht über den Künstler und das Buch zu lesen sind. Darüber hinaus werden dort als Foto drei Bildbeispiele aus dem Buch gezeigt, darunter sind die Verlags-Angaben. Unten links liest man eine Widmung des Autors und Illustrators D. A. Carter.

Schlägt man die Buchseiten auf, verwandelt sich das quadratische Format des Buches in eine querformatigen Bühne, die dem Betrachter abstrakte Papier-Objekte zeigt und ihn einlädt, die verblüffenden Gegenstände zu betrachten, mit ihnen zu spielen und dabei mit großer Konzentration den roten Punkt zu suchen.

Bei diesem unkonventionellen Buchbeispiel ist es aufgrund der komplexen Gestaltung nötig, von dem Analyseschema abzuweichen, das bei den anderen

vorgestellten Büchern angewendet wird. So werden hier „Bildskulpturen“ oder „dynamische Papierkonstruktionen“ berücksichtigt.

### **Bild und Bildskulptur**

Es geht in dem Buch nicht nur darum, unterschiedliche Formen von Bewegung zu zeigen, sondern auch um Papierkonstruktionen, die das Material Papier selbst präsentieren und zeigen, was man alles mit Papier machen kann. Papier ist elastisch, robust und vielfältig. Hier sieht man ganz aufwändige Papierskulpturen oder hört zugleich Klangskulpturen, die sich von allein bewegen und damit den Betrachter überraschen.

Der Künstler widmet sein Buch den Papier-Ingenieuren. Er arbeitet in einer collageartigen Technik, die zu einer Kunst-Gattung geworden ist und entwickelt aus festem Papier seine eigene Papier-Architektur. Dabei baut er elementare Farben und reduzierte Formen zusammen auf, indem er sie zu einer raffinierten vollplastischen Papierkonstruktion wandelt.

Jede Seite des Buches hat ein eigenes Motiv, das keinen Zusammenhang zu den anderen Teilen des Buches aufweist. Es handelt sich um ständig neue Elemente, neue Papierskulpturen und neue Bewegungsformen. Die zentrale Idee, die die verschiedenen Objekte verbindet, ist der rote Punkt, der in jedem der dreidimensionalen Papiergebilde versteckt ist. Jede Seite spricht für sich, überrascht den Betrachter mit einem neuen visuellen oder sogar audiovisuellen Mechanismus und hinterlässt dadurch ihren eigenen besonderen Eindruck.

Das Farb-Spektrum umfasst nur Schwarz, Weiß, Rot, Blau und Gelb. Außerdem sind in dem Buch einige Elemente, die zum Aufbau der Papierkonstruktion benötigt werden, wie Pappkarton, Faden und Holz, die aber in neutralen Eigenfarben oder schwarz-weiß gehalten sind.

Die Konstruktionen des Buches gliedern sich in drei unterschiedliche Varianten, auf die ich nun anhand von Beispielen eingehen werde: flache Bilder, plastische statische Bilder und bewegliche Pop-up-Gebilde. Hierbei wird von Doppelseiten und nicht von einzelnen gesprochen, da die Seiten des Buches nicht nummeriert sind und sich als Doppelseite präsentieren.

### Flache Bilder

Flache Bilder, die keine dreidimensionalen Effekte aufweisen, finden sich auf der vierten Doppelseite. Allerdings ist selbst das flächige Bild „5 wabernde Wellenwobler“ nicht völlig plan, weil es aus mehreren Schichten besteht. Die augenscheinlich flächige Seite besteht aus fünf Schichten, die aufeinander liegen. Mit dem bloßen Auge sieht man nur drei davon. Auf rotem Hintergrund sind fünf schwarze Wellenlinien zu sehen, an denen jeweils ein gelber Kreis befestigt ist. Dabei befinden sich zunächst drei Kreise an der linken Seite und zwei rechts.

Diese Wellen und Kreise sind durch eine Fadenkonstruktion verbunden. Durch das Ziehen einer schwarzen Lasche an der rechten Seite der Buchseite entsteht eine Wellenbewegung. Die Bewegung der auf den Wellen reitenden Kreise ist gegenläufig angelegt. Wenn man die Lasche zieht, bewegen sich die gelben Kreise auf den schwarzen Wellen wie auf Schienen gleichzeitig von links nach rechts und umgekehrt von rechts nach links. Das Erscheinungsbild ändert sich ständig, solange man die Lasche zieht und schiebt. Alle Kreise bleiben, wenn die Lasche bis zur Mitte ausgezogen ist, kurz auf einer Linie stehen, bevor sie weiter wandern. Mit ihrer Komplexität übersteigt diese Bildkonstruktion die normale Zieh-Mechanik eines Spielbilderbuchs und nähert sich der beweglichen Kunst an.

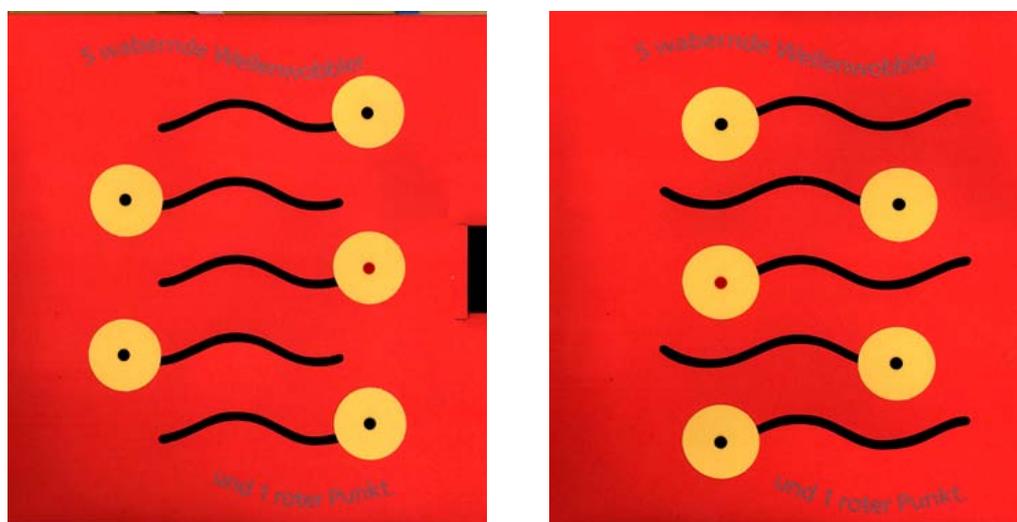


Abb. 92+Abb. 93 David A. Carter, *1 roter Punkt* (2007)

### Plastische, statische Gebilde

Auf der ersten Doppelseite präsentiert sich als erste Papier-Skulptur „1 komischer Kasten“. Wir sehen einen aus rotem festem Papier gefertigten offenen Kasten in Form eines Würfels, der in seiner Machart ziemlich kompliziert ist. Im Inneren des Kastens entfaltet sich ein Labyrinth aus acht farbigen Papierflächen, die rasterartig ineinander gesteckt sind. Jede der verschiedenen farbigen Innenwände läuft gleich einem Ast nach oben aus, an dessen Ende ein anders farbiger Punkt befestigt ist. Der „komische Kasten“ ist eine phantasievolle Konstruktion in Papierform, die Architektur und organisch-pflanzengleiche Strukturen miteinander verbindet. Die Außenseite besteht aus rotem Papier, darin ist auf jeder Seite ein Kreis ausgestanzt, durch den man in das Innere schauen kann, um dort den Roten Punkt zu finden.

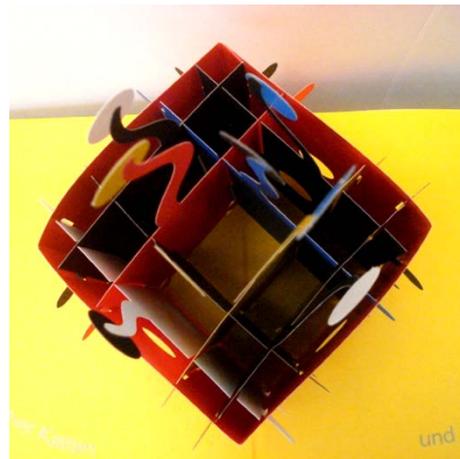


Abb. 94+Abb. 95 David A. Carter, *1 roter Punkt* (2007)

### Plastische und zugleich dynamische Papierkonstruktionen

Auf der fünften Doppelseite heißt es „6 raspelnde Räder“. Sechs rote Halbkreise mit Zahnrädern sind so auf dem schwarzen Hintergrund mit Laschen befestigt, dass sie beim Aufklappen des Buches im rechten Winkel zur Seitenebene stehen. Die Räder sind unterschiedlich groß und haben mal große, mal kleine Zacken. Sie sind nicht parallel sondern unregelmäßig angeordnet.

Beim Auf- und Zuklappen der Seiten verschwinden sie in einem verbindenden Element in Form eines Daches. Indem die Papp-Räder dabei stets an den Papp-Kanten des Daches kratzen, entsteht beim Öffnen der Seite ein raspelndes Geräusch.

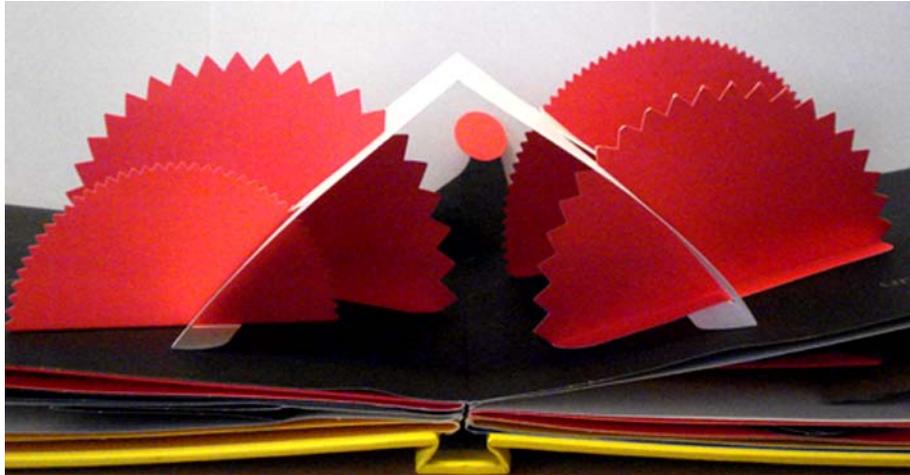


Abb. 96 David A. Carter, *1 roter Punkt* (2007)

Die vielfältigen plastischen Gebilde des Buches können aus verschiedenen Perspektiven betrachtet werden. Ein Perspektiv-Wechsel beim Anschauen der dreidimensionalen Bildskulpturen eröffnet immer neue Bilddimensionen. Man kann den Blick wandern lassen, das Buch drehen und mit den Augen das Objekt umkreisen, seine Ecken und Kanten betrachten. Man kann es von oben anschauen und durchaus auch hindurchsehen. Darüber hinaus fordert das Buch aber auch auf, die Papierobjekte zu berühren, sie mit den Fingern zu erkunden, Mechaniken zu bewegen, Klappen zu öffnen und zu erforschen.

### **Text**

In diesem Buch steht das Pop-up-Objekt im Vordergrund, der Text spielt eine untergeordnete Rolle. Er ist meist zentral in silbern glitzernder Farbe gesetzt und unter, über oder neben dem Objekt angeordnet. Der Schrifttyp ist mittelgroß und leicht lesbar. Der Text wird durch die spielerische Gestaltung, etwa den Verlauf einer bewegten Linie, dem Such-Spiel-Objekt angepasst. Er ist optisch in zwei Teile geteilt, die jeweils auf beiden Hälften der Doppelseite stehen.

Auf den meisten Doppelseiten sind ein oder mehrere zentrale Pop-up-Objekte zu finden, die mit meist phantasievollen Bezeichnungen wie „3 flammende

Flechtkörbe“ oder „7 blubbernde blaue Blasen“ betitelt und umschrieben werden. Der erste Teil des Textes ist jeweils diese Benennung des Objekts, der zweite gibt einen Hinweis darauf, was in dem Objekt versteckt und zu suchen ist: „[...]und 1 roter Punkt“. Der zweite Teil des Satzes bezieht sich also stets auf den roten Punkt und erscheint durch das ganze Buch hindurch immer in der gleichen Form.

Mit den phantasievollen Pop-up-Entwicklungen aus Carters *1 roter Punkt* kann man zählen lernen. Man fängt mit der Zahl Eins auf der ersten Doppelseite an und geht dann nach und nach bis zur Zahl Zehn am Ende des Buches.

Der Satzbau ist einfach, obwohl die Wortwahl andererseits durch ungewöhnliche Kombinationen wie etwa „wirbelnde Wächter“ für kleine Kinder nicht leicht zu verstehen ist. So ergeben sich lustige Wortspiele, die man mit den abstrakten Objekten in Verbindung bringen kann, und die Phantasie zu weiteren Kombinationen anregen.

### **Verhältnis von Bild und Text**

Beim Betrachten der Pop-up-Papierobjekte wird das Kind oder der erwachsene Betrachter in Bann gezogen. Das Buch bietet leuchtende, fröhliche, und zugleich faszinierend komplexe und abstrakte Papierkonstruktionen. Den Wortspielen des Textes wird dabei vermutlich geringere Beachtung geschenkt; er ist durch seine silbergraue Druckfarbe neutral gehalten.

Nicht nur durch die lustigen Beschreibungen, sondern auch durch die Suchaufgabe, die jede Seite bietet, entsteht eine Wechselbeziehung zwischen dem Text und dem Papiergebilde. Man liest, schaut an und dann sucht oder schaut man zuerst, liest und sucht. Auch kleine Kinder, die selbst noch nicht lesen, können das Buch, die elementaren Farben und die Pop-up-Objekte genießen. Es gibt keine feste Reihenfolge, die das Kind als Betrachter beachten muss, um das Buch zu verstehen. Der Künstler überlässt es dem Betrachter, seine eigene Reihenfolge zu bilden. Es ist aber beim Öffnen der Buchseiten auffällig, wie die überraschend aufspringenden Pop-up-Objekte ins Blickfeld rücken und einen starken Effekt auf dem Betrachter ausüben. Der Text tritt somit an die zweite Stelle.

Bild und Text ergänzen sich insofern, als das Objekt etwas verbirgt, was der Text benennt. Der Text auf der ersten Doppelseite deutet darauf hin, dass es sich auf dieser Seite um einen „komischen Kasten“ „, und einen roten Punkt“ handelt. Im ersten Moment sieht man aber nur den Kasten, und es fällt nicht leicht, den roten Punkt zu entdecken. Erst bei genauer Betrachtung und mehreren Drehungen und Beobachtungen des Objektes lässt er sich schließlich spielerisch finden – man muss durch eine winzige ausgestanzte Kreisform, die sich in einem aus der Außenseite des Kastens hervorragenden Element befindet, blicken, um den roten Punkt zu entdecken.

Die Zahlen von 1 bis 10, die die Seiten begleiten und die Pop-up-Elemente bezeichnen, bilden eine Beziehung zwischen dem Gesehenen und Gelesenen sowie auch zwischen den beiden Teilen des Satzes, da es sich in jedem Satz um eine steigende Zahl handelt. Auf der dritten Doppelseite sind drei Papierskulpturen zu sehen. Man liest dazu „3 flammende Flechtkörbe und 1 roter Punkt“, während man auf der siebten Doppelseite eine aus acht Papierbällen gefertigte plastische Skulptur sieht und liest: „8 bunte Bälle und 1 roter Punkt“.

Darüber hinaus entsteht durch den zweiten Satzteil „[...] und 1 roter Punkt“, eine Such-Aufgabe, die auf motivierende Art und Weise den Text und das Papiergebilde in Verbindung bringt.

### **Spiel- und Bewegungsformen des Spielbilderbuchs**

Zwischen den Buchseiten und in den Objekten befinden sich einige Möglichkeiten, Bewegung herbeizuführen, wie etwa Ziehen und Drehen, aber die Hauptmerkmale des Buches sind seine aufwändigen Pop-up-Skulpturen.

Manche Objekte des Buches bewegen sich von allein und bringen das Papier dazu, selber Geräusche zu erzeugen, sobald die Buchseiten aufgeschlagen werden. Andere müssen durch eine kleine Lasche bewegt werden.

Normalerweise entstehen die unterschiedlichen Bewegungen in den meisten Spielbilderbüchern, wenn etwas mit der Hand gedreht oder gezogen wird. Erst dann werden sie für die Augen des Betrachters sichtbar. D. A. Carter bringt mit seinem Buch *1 roter Punkt* neben dieser Variante von Zieh-Elementen neue Dimensionen ins Spielbilderbuch. Einige seiner Konstruktionen bewegen sich

weiter, nachdem der Betrachter das Buch geöffnet hat. Durch versteckte Mechanismen entstehen einige Bewegungen und Akustik-Effekte wie von selbst, ohne dass der Leser Handbewegungen ausführen muss. Wenn man die fünfte Doppelseite aufschlägt, sieht man, wie die Räder sich bewegen und hört den akustischen Effekt. Der Betrachter hat dadurch das Gefühl, als wäre er neben einer richtigen Maschine mit „ratternden Rädern“, die gerade im Betrieb ist.

Das Buch bietet dem Betrachter, egal ob Kind oder Erwachsener, einen freien Spielraum, der ihn mit Farben, Formen, aus Papier gefertigten Objekten, Bewegungen und Geräuschen konfrontiert. Es lässt ihm die Freiheit, auf seine Weise mit dem Buch umzugehen und sein eigenes Spiel selber zu erfinden und zu gestalten. Durch die abstrakten Formen der Papiergebilde wird die Phantasie des Betrachters angesprochen und angeregt.

### **Verhältnis von Inhalt und Bewegungsform**

In diesem Buch spielt das Papiergebilde eine größere Rolle als der Text, vor allem, weil der Text keine narrative Funktion hat. Die dreidimensionalen Papierskulpturen rücken direkt ins Blickfeld, wenn die Buchseiten aufgeklappt werden. In ihrer unerwarteten und verblüffenden plastischen Erscheinung versetzen sie den Betrachter in Begeisterung. Dabei bleibt der Text ein beigeordnetes Element, wie eine zusätzliche Dekoration zum Gebilde. Erst durch die Pop-up-Konstruktionen und ihre Bewegungen wird der Text lebendig und phantasievoll.

Durch den Perspektiv-Wechsel, den das Buch bzw. die dreidimensionalen Objekte dem Betrachter bietet und die ihn auffordert, den roten Punkt mal aus der Vogel- oder der Frosch-Perspektive, mal aus diesem, mal aus jenem Winkel zu suchen, entsteht ein offener Raum, der den Betrachter einlädt, in diese Welt einzutauchen und sich in eine Phantasiewelt versetzen zu lassen.

### 7.11.2 Rotrothorn



Abb. 97 Květa Pacovská, *Rotrothorn* (1999)

#### **Bibliographie**

Das Bilderbuch *Rotrothorn* wurde von der Künstlerin Květa Pacovská geschrieben und illustriert. Es ist 1999 beim Ravensburger Verlag in Deutschland erschienen. Das Buch hat ein fast quadratisches Format von 25,3 x 23,8 x 2,2 cm und besteht aus 24 nicht nummerierten Seiten, die aus stabilem Karton gefertigt sind, zu denen das Cover nicht zählt. Das Buch hat eine Spiralbindung, die das Blättern der Buchseiten erleichtert. Es bietet sowohl einzelne Seiten als auch Doppelseiten mit Text, Bildern sowie dreidimensionalen Papiergestaltungen. Zum Buch gehört ein Papp-Schuber.

#### **Inhalt**

Das Buch erzählt die Geschichte einer Phantasiefigur, des so genannten „Kritzelmännchens“. Es erscheint mal als Fleck, mal als eine kleine Figur mit Pinsel, die andere Figuren malt und dabei benennt. Die Geschichte des Kritzelmännchens umfasst die Zeitspanne von einer Woche. Von Sonntag bis Samstag gestaltet es jeden Tag eine oder zwei Figuren, denen es Phantasienamen Namen gibt wie z.B. „Rotrothorn“, „Lochlochlocher“ oder „Karo-Rhino“. Am Ende der Woche ordnet es seine Figuren in seinem Heft und schläft ein.

Das Buch bietet den Kindern nicht nur eine Geschichte über das Kritzelmännchen, sondern erklärt in dem narrativen Rahmen auch Sachthemen in Form von Wort oder Bild wie etwa Wochentage, Farben und Formen.

### **Gestaltung**

Květa Pacovská entwirft die Geschichte des Kritzelmännchens in einer Mischtechnik, in der sie auch andere Bücher gestaltet hat. Mit leuchtenden Buntstiften, Acryl- und Pastellfarben, die vor allem vom Rot dominiert sind, entwickelt Pacovská ihre Bildwelt. Genau betrachtet ist es eher eine „Papierwelt“<sup>296</sup>, da sie nicht nur zeichnet und malt, sondern auch mit Papier collagiert, faltet, schneidet und baut.<sup>297</sup>

### **Text**

Ähnlich wie bei einem Brett- oder Gesellschaftsspiel fängt Pacovská auf der ersten Seite damit an, die „Mitspieler“ ihres Spielbilderbuchs zu benennen, die an dem Spiel bzw. der Geschichte teilnehmen. Gezielt spricht sie dann den Betrachter direkt an und fragt: „Spielst auch du mit?“. Schlägt man die erste Seite auf, fängt das Spiel an.

Die Geschichte des Kritzelmännchens wird mit wenig Text erzählt – auf jeder Seite finden sich nur einzelne Sätze. Der Text erscheint in Druckbuchstaben, mal horizontal, mal diagonal, schwarz auf weißen Hintergrund. Er ist groß und gut lesbar gedruckt. Durch die Collage-Technik tauchen auch in den Illustrationen vereinzelt Buchstaben oder Wörter wie z.B. „Firma“ auf. Hier sind sie aber mehr als Teil der Illustrationen zu betrachten, da sie als Teil des verwendeten Collage-Materials in die Gestaltung miteinbezogen sind.

Der Text nimmt in Pacovskas Buch keinen festen Platz auf den Buchseiten ein, sondern steht mehr neben, unter, zwischen oder auch über den Bildern.

Der Erzählstil in Rotrothorn ist ruhig, aber gleichzeitig spannend. Es wird von immer neuen Phantasiefiguren erzählt, was die Neugier und die Spannung des Betrachters anregt und steigert. Der Satzbau basiert auf einfachen und kurzen Satzstrukturen, wie an dem folgenden Beispiel deutlich wird: „Am Montag

---

<sup>296</sup> Pacovská, 1999.

<sup>297</sup> Vgl. Thiele, 1990, S. 3.

formt das Kritzelmännchen den Lochlochlocher. „Sei mein Freund“ sagt es auch zu ihm sofort.“

Außerdem zeichnet sich der Text durch die Wiederholung von Satzmustern aus, wie „Am Dienstag malt es das Rosa-Rhino und auch das Karo Rhino. Seid meine Freunde“, sagt es den beiden sogleich.“ Die sehr ähnlich wiederholten Sätze geben dem Text einen vertrauten rhythmischen Klang, fast wie bei einem Lied.

Durch einen Strich unter den Wochentagen wie „Montag“ oder „Dienstag“ werden diese anders betont und vom erzählenden Text unterschieden. Auch das Wort „Jetzt“, das sich auf den gegenwärtigen Betrachtungs Augenblick bezieht, wird wie die Wochentage betont.

Es werden Wörter benutzt, die den Kindern vertraut sind und aus ihrer Umwelt stammen wie etwa „malt“, „baut“, „Buch“ und „Freund“. Anders sind Wörter wie z.B. „Lochlochlocher“, „Karo-Rhino“ oder „Punktpunktpunker“, die Pacovská aus bildnerischen Begriffen ableitet. Die zunächst fremd klingenden Worte setzen sich aus bekannten Wörtern zusammen, sie sind lediglich in ungewöhnlicher Form zusammengefügt, können aber leicht entschlüsselt werden. Hier sucht Pacovská die Nähe zu Kindern mit ihrer Vorliebe zum freien Spiel mit Wörtern und ihrem erfinderischen Talent. Sowohl diese spielerische Eigenschaft, die im Text zu spüren ist, als auch die Einfachheit der Sätze prägen den Text und machen ihn verständlich und interessant.

### **Bild**

In der Mitte des quadratischen Covers ist ein riesiges rotes Nashorn abgebildet, das einen großen Teil der Umschlagvorderseite einnimmt. Der Titel des Buches, *Rotrothorn*, ist in schwarzer Schrift am oberen Rand zu lesen. Dabei erscheinen die Buchstaben des Titels typographisch unregelmäßig. Der Name der Künstlerin ist in roter Handschrift am oberen rechten Rand zu lesen. Der Verlagsname befindet sich in der rechten unteren Ecke des Umschlags. Auf der Umschlagrückseite ist ebenfalls ein Nashorn abgebildet. Diesmal ist es blau, orange, rot und grün gestreift. Der Titel und der Name der Künstlerin befinden sich an gleicher Stelle wie auf der Umschlagvorderseite, erscheinen hier aber spiegelverkehrt. Am unteren Rand ist die auffordernde Frage „Spielst du mit?“

zu lesen. Das Cover ist nicht wie bei üblichen Bilderbüchern gestaltet, da es aus mehreren gefalteten illustrierten Seiten besteht.

Auf fast jeder Seite oder Doppelseite präsentiert Pacovská einen der 13 Mitspieler: „Rotrothorn, Kritzelmännchen, Lochlochlocher, Rosa-Rhino, Karo-Rhino, Kubus-Rhino, Schwarzhorn, Streifenhorn, Mitternacht-Rhino, Punktpunktpunker und Tastenhorn“. Sonne und Mond gehören auch zu den Mitspielern des Buches, sie sind aber auf den inneren Coverseiten vorne und hinten abgebildet.

Die Künstlerin verwendet für ihre Illustrationen Acryl- und Pastell-, Aquarellfarben oder Buntstifte. Dabei spielt Rot als Farbe eine besondere Rolle. Auch Papierschnipsel oder Spiegelfolien gehören als Collagematerial zu den Utensilien Pacovskás. Genauso wie auf dem Cover sind die meisten Illustrationen und Figuren auf den Buchseiten groß und bunt und nehmen beinahe die ganze Seite ein. Die Phantasiewesen erinnern den Betrachter zwar an Nashörner, doch sind die Bilder des Buches in eher abstraktem Stil gestaltet. Neben Malen, Zeichnen und Collagieren sind die Buchseiten künstlerisch unterschiedlich gearbeitet. Im Folgenden wird auf die verschiedenen Gestaltungstypen der Seiten eingegangen.

Eine Gestaltungsvariante (z.B. die Doppelseite 7/8) erscheint mit abstrakten ausgestanzten Formen, die den Blick auf andere Seiten freigeben. Auf dem weißen Hintergrund der Seite befindet sich neben diesen Ausstanzungen nur der in schwarz gedruckte Text, der sich horizontal und diagonal präsentiert. Auf diesen Seiten sind keine Zeichnungen oder Farben zu sehen.

Der zweite Typ sind reliefhaft gestaltete Seiten wie z.B. Seite 19. Die Buchseite besteht aus unzähligen erhabenen Punkten, die das „Tastenhorn“ andeuten. Die Zeichnung der Figur ist auf ein Minimum reduziert, eigentlich kann sie durch Ertasten und Erfühlen besser wahrgenommen werden.<sup>298</sup> Die figürlichen Teile wie Auge, Mund, Schwanz und Hörnern ergänzt die Künstlerin mit dem Pinsel.

---

<sup>298</sup> Thiele, 2001. S. 53.

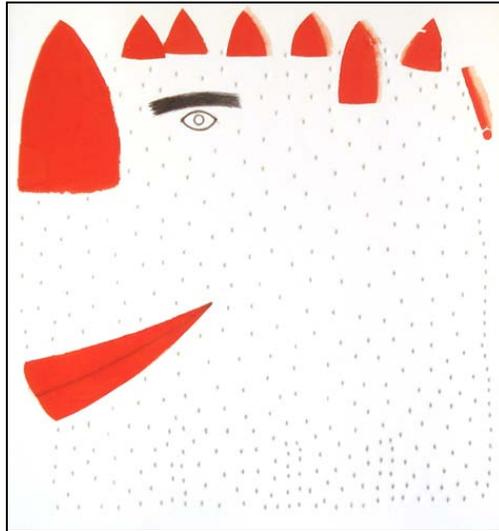


Abb. 98 Květa Pacovská, *Rotrothorn* (1999)

Der dritte Typ sind die plastischen Seiten, die das Buch in ein Objekt verwandeln. Pacovská nimmt Papier als Material und baut und formt daraus ihre Phantasiefiguren wie den „Lochlochlocher“, das „Kubus-Rhino“ oder das „Mitternacht-Rhino“. Mitten auf der Doppelseite 10/11 entfaltet sich vor den Augen der Betrachter eine rote, aus Papier gefertigte Figur. Augen, Nase und Hände sind mit Zeichnungen und Collagen gestaltet. Der Mund ist durch einen Schlitz und eine Talfaltung zum Innenraum deutlich zu erkennen. Diese abstrakte Figur kann mit den Fingern auseinandergezogen werden so dass sich ein sechskantiges Papierobjekt ergibt, das eine gewisse Beweglichkeit besitzt.

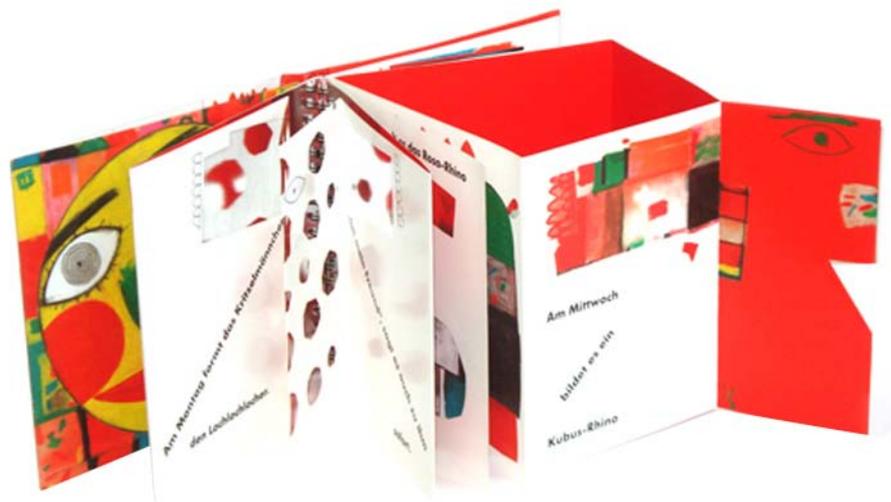


Abb. 99 Květa Pacovská, *Rotrothorn* (1999)

### Verhältnis von Bild und Text

Bild und Text stehen in *Rotrothorn* nicht wie in klassischen Bilderbüchern „brav“ nebeneinander, sondern gehen zusammen eine außerordentliche Beziehung ein. Der Text nimmt wie bereits oben erwähnt keinen festen Platz auf den Buchseiten ein, sondern befindet sich an immer anderen Stellen. Es scheint, als bewege er sich frei auf den Buchseiten. Es scheint auch, dass Pacovská den Text nicht nur als Erzählmittel sieht, vielmehr möchte sie ihm eine neue Ebene verleihen und ihn als graphisches, typographisches Bildelement bzw. auch als Spielelement in ihre Geschichte integrieren. So liest man beispielsweise auf der Doppelseite 4/5: „Am Montag formt das Kritzelmännchen den Lochlochlocher“. Betrachtet man die durchlöchernte plastische Papierfigur, merkt man, wie die Augen und die angedeuteten Arme zusammen eine abstrakte Figur bilden.<sup>299</sup> Dieses Bild wird vervollständigt durch den Text, der diagonal auf beiden Hälften der Doppelseite so platziert ist, dass er die Beine dieser abstrakten Figur bildet und damit das Bild visuell ergänzt. Jens Thiele schildert Pacovskás Erzählstil wie folgt: „Tatsächlich ‚erzählt‘ Pacovská auf ihre ganz eigene, visuelle Weise jenseits literarischer Normen und Gewohnheiten. Sie erzählt in bildnerischen Kategorien: von der Magie der leuchten Farben, vom Kontrast zwischen Rot und Grün, vom Zusammenprall von Schwarz gegen Blaugrün. Sie erzählt auch von den überraschenden Einblicken und Durchblicken, die die Öffnungen der Seiten freigeben.“<sup>300</sup>



Abb. 100 Květa Pacovská, *Rotrothorn* (1999)

---

<sup>299</sup> Vgl. Thiele, 2001. S. 53.

<sup>300</sup> Ebd.

Die Bilder des Buches üben durch ihre leuchtenden Farben, ihre Größe, ihre Besonderheiten wie Fühlelemente oder Bewegungsmöglichkeiten einen starken Eindruck auf den Betrachter aus und stehen damit im Vordergrund. Pacovská möchte mit ihren Bildern nicht unbedingt den Text interpretieren, sondern mit den Motiven auch visuell erzählen, wie sie selber betont: „My paintings are not explanation of the text. The[y] are the text themselves.“<sup>301</sup> Das bedeutet aber nicht, dass der Text nicht relevant ist. An vielen Stellen sagt er mehr aus, als in den Bildern zu sehen ist. Auf der Doppelseite 10/11 präsentiert sich eine plastische Papierfigur mit ausgestreckten Armen; man liest: „Am Mittwoch bildet es ein Kubus-Rhino in Rot und bittet auch es, sein Freund zu sein.“ Der Text ergänzt damit die visuelle Geschichte und zeigt auf seine Art und Weise die narrative Ebene des Erzählens. Manchmal braucht der Betrachter den Text, um die Handlung zu verstehen, da die Figuren und Motive in Pacovskás Bildwelt nahezu abstrakt gestaltet sind.

Im Handlungsverlauf der Geschichte werden die Bilder und der Text meist parallel dargestellt. Nur an einigen Stellen geht der Text den Bildern voraus. Auf der Doppelseite 16/17 steht: „Am Freitag baut es das Mitternacht-Rhino. Der Samstag bleibt für Punktpunktpunker und das Tastenhorn.“ Auf dieser Seite ist lediglich eine dreidimensionale Papierfigur zu sehen, das Mitternacht-Rhino, während die anderen zwei genannten Figuren erst auf den folgenden Seiten auftauchen.

Die Bilder, vor allem die auseinanderziehbaren Papierplastiken, führen zu einer neuen Ebene hinter den Figuren, die der Text nicht erwähnt oder nicht erwähnen will. Diese Welt hinter den Bildern mag eine Farbe, eine Spiegelfolie oder eine Reihe von Figuren sein. So wie z.B. die verschiedenen Motive und Nashörner, die hinter dem Mitternacht-Rhino zu finden sind. Hier öffnet sich eine andere Erzählebene als die eigentliche Geschichte offenbart, hier bietet sich die Möglichkeit zum Weiterdenken oder freien Erfinden von neuen Geschichten.

Bild und Text unterstützen sich gegenseitig. Wo sich die Bilder bzw. die dargestellten Figuren aus der Buchfläche entfalten und Räumlichkeit zeigen, wird dies von der Künstlerin in Textform widergespiegelt, etwa mit Wörtern

---

<sup>301</sup> Pacovská, 2010.

wie „formt“, „bildet“ und „baut“, die zur Verdeutlichung der Papiermechanik wie Falten und Schneiden geeignet sind. Außerdem sind die vom Hauptakteur, dem „Kritzelmännchen“, erfundenen Namen „eng verknüpft mit den bildnerisch-sinnlichen Qualitäten der Buchseiten“.<sup>302</sup> Wo im Text z.B. „Streifenhorn“ steht, sieht man auf der Seite eine bunt gestreifte Phantasiefigur.

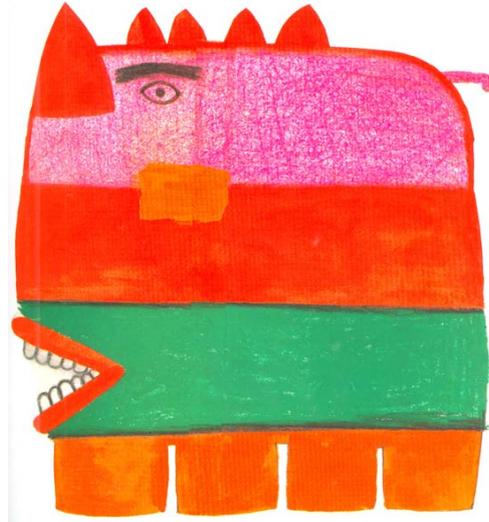


Abb. 101 Květa Pacovská, *Rotrothorn* (1999)

### **Spiel- und Bewegungsformen des Spielbilderbuchs**

Auf der Coverrückseite des Buches wird mit der Frage „Spielst du mit?“ schon darauf hingewiesen, dass das Spielen in Pacovskás Buch sehr wichtig ist. Auch auf der ersten Seite des Buches, wo die Figuren genannt werden, taucht die gleiche Frage auf: „Spielst auch du mit?“ Damit möchte Pacovská den Betrachter auf die eigentliche Idee ihres Buches, das freie Spiel und das freie Experimentieren aufmerksam machen. Laut Thiele wird durch das Blättern, Fühlen und Aufklappen der Buchseiten immer deutlicher, dass es nicht um das Spiel mit den gegebenen Nashorn-Figuren im Rahmen einer Erzählung geht, sondern viel mehr „um das freie Experiment mit den Buchseiten, um sinnliche Farb- und Formspiele, um plastische Erfahrungen im Medium Buch.“<sup>303</sup>

*Rotrothorn* bietet dem Betrachter durch die unterschiedlich konstruierten Seiten haptische Erfahrungen mit dem Buch. Man kann mit Farben, Formen aber vor allem mit Papier als Material experimentieren. Es wird geblättert, ertastet, aufgeklappt, gezogen und bewegt. Die Bewegung ist dabei allerdings

---

<sup>302</sup> Thiele, 2001. S. 53.

<sup>303</sup> Ebd.

auf die Möglichkeiten des Materials und des Buchformates beschränkt. Die plastischen Figuren laden den Betrachter ein, sie zu ziehen und zu bewegen, da sie durch Öffnungen und Löcher einen freien Blick auf die bedruckten Rückseiten geben und dadurch eine andere Ebene des freien Erzählens oder Spielens anbieten.

Außerdem lädt die Künstlerin selbst den Betrachter am Ende des Buches ein, sich Zeit zu einer bildnerischen und kreativen Tätigkeit wie Malen oder Formen zu nehmen: „Wie sieht dein Rhino aus? Willst du es malen, formen oder bauen?“

### **Verhältnis von Inhalt und Spielmöglichkeit**

*Rotrothorn* bietet dem Betrachter auf individuelle Weise eine spannende Geschichte, die nicht nur von den vielen merkwürdigen Kreaturen berichtet, die das Kritzelmännchen beim Malen erfindet, sie liefert auch Sachinformationen, wie z.B. die Reihenfolge der Wochentage oder bestimmte Wörter, die eine Verbindung zu Farben oder Formen haben, wie etwa „Karo“, „Streifen“ oder „Kubus“. Dazu gibt es auch visuelle Informationen. So lernt das Kind beim Betrachten etwas Neues in Wort und Bild, ohne es zu bemerken.

Die Spielmöglichkeiten, die das Buch dem Betrachter bietet, sind frei. Zwar kann man einige Buchseiten fühlen, sie bewegen oder das gesamte Buch als Objekt aufstellen. Aber das ist nicht das einzige Anliegen der Künstlerin. Vielmehr möchte sie dem jungen Betrachter die Möglichkeit geben, in das Experimentierfeld von Papier, Farben und Formen einzutauchen. Sie möchte ihn als aktiven Mitspieler gewinnen. Dies wird durch die Frage, die die Künstlerin am Ende des Buches an die Kinder richtet, bestätigt: „Wie sieht dein Rhino aus? Willst du es malen, formen oder bauen?“ Thiele sieht den Grund für diese Frage nicht in einer „Beschäftigungstherapie“, sondern in dem Wunsch, „das Kind in das Spiel mit Farbe, Form und Raum aktiv einzubeziehen, freilich immer noch gebunden an den lockeren Faden der Handlung und Figuren“.<sup>304</sup>

---

<sup>304</sup> Thiele, 2001. S. 53.

Die Spiralbindung des Buches ermöglicht eine Art Bewegung, in der die Doppelseiten nach vorne gezogen werden können. Zieht man z.B. den „Lochlochlocher“ oder den „Mitternacht-Rhino“ nach vorn, entfaltet sich eine sechskantige Papierplastik, die einen neuen Raum hinter der Erzählschicht offenbart, der „das Buch zum Objekt werden lässt“.<sup>305</sup>

Durch die Illustrationen, die phantasievollen Papierformen aber auch durch die merkwürdigen Namen der (Papier)Figuren, die sich beim Erzählen oder Betrachten des Buches bemerkbar machen, wird das Spiel bzw. die Geschichte aufregend. Noch viel spannender wird es meiner Meinung nach, wenn beim Betrachten oder Vorlesen die plastischen Figuren bewegt werden können oder wenn das Buch seinen typischen Charakter verlässt und sich einen Platz zwischen Buch, Kunst, Objekt und Spiel sucht. Die Phantasie der Kinder wird angeregt und die Erzählung bzw. das Spiel wird interessanter. Wie Thiele ausführt, eröffnet Pacovskás Buch *Rotrothorn* „Spielräume des Erzählbegriffs [...] und weitet die Grenzbereiche zwischen Erzählen, Beschreiben und sinnlichem Erleben“.<sup>306</sup>

---

<sup>305</sup> Thiele, 2001. S. 53.

<sup>306</sup> Ebd.

## 8 Die Bedeutung des Spielbilderbuchs in der kindlichen Lebenswelt

Schon im Jahr 1974 betont Horst Künnemann, dass das klassische Bilderbuch eine deutliche Konkurrenz durch andere Medien wie z.B. das Fernsehen bekomme.<sup>307</sup> Heute ist diese Konkurrenz der neuen Medien etwa durch das Internet oder Computerspiele unübersehbar. Die Angebote der Medien, die auf die meisten Kinder eine große Wirkung ausüben, lenken von den scheinbar weniger attraktiven Büchern ab. Es ist immer drauf hingewiesen worden, dass, dass das gedruckte Medium Buch durch die visuellen und akustischen Eindrücke, die technische und digitale Medien wie etwa Fernsehen, Video und Computer bieten, generell Gefahr läuft, eine zunehmend geringere Rolle in der kindlichen Erfahrungswelt zu spielen. Trotz dieser Bedenken ist das Bilderbuch, das viele Generationen durch die Kindheit begleitet hat und dies aus der Sicht vieler Eltern und Erzieher immer noch tut, heute aber „Teil einer veränderten, vor allem durch audiovisuelle Medien geprägten Kultur. Es ist eingebunden in die kulturellen Entwicklungen und Veränderungen durch Film, Fernsehen und Computer, es reagiert auf neue mediale Bildsprachen und offenere Erzählkonzepte“<sup>308</sup>. Zu diesen offenen, intermedialen Formen des Bilderbuchs gehören auch Spielbilderbücher, die Bewegung und Veränderung in das klassische Bilderbuch bringen.

Spielbilderbücher nehmen einen besonderen Platz zwischen Medien und Büchern ein, da sie über verschiedene Bewegungsmöglichkeiten verfügen, die sich nicht selten auf mediale Phänomene beziehen, so z.B. auf Bildveränderung und Bildbewegung. Die Nachfrage an Spielbilderbüchern wächst und das Angebot auf dem heutigen Markt steigt. Viele Bilderbuch-Klassiker werden zu Spielbilderbüchern umgewandelt, etwa als Pop-up-Version von Eric Carles berühmtem Bilderbuch *Die kleine Raupe Nimmersatt* (2009) oder die neue bewegliche Ausgabe *Vom kleinen Maulwurf, der wissen wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat* (2008) von Wolf Erlbruch als Zieh- und Drehbilderbuch.

---

<sup>307</sup> Vgl. Künnemann, 1974, S. 9; Grünewald/Kaminski, 1984, S. 6.

<sup>308</sup> Thiele, 2003, S. 71.

Der Begriff Spielbilderbuch weckt verschiedene Assoziationen, denn neben dem Betrachten und Lesen von Bilderbüchern kommt hier auch das Anfassen, Spielen und Handeln hinzu. Spielbilderbücher besitzen eine haptische und interaktive Erfahrungsebene. Eine elementare Eigenschaft von Bilderbüchern ist, dass sie die reale Welt, die die Kinder erleben, neben der Textebene in zweidimensionale Abbildungen übersetzen. Spielbilderbücher übernehmen einerseits diese Funktion, fügen dem aber etwas Besonderes hinzu: sie übertragen durch ihre Papiergestaltungen Bildkonzepte in dreidimensionale Erscheinungsformen<sup>309</sup> und ergänzen sie durch ihre Bewegungselemente um eine dynamische Dimension, wie etwa in Zieh- und Drehbilderbüchern.

Spielbilderbücher besitzen noch weitere Qualitäten, über die die audiovisuellen Medien in der Regel nicht verfügen. Sie regen die Phantasie der Kinder an und motivieren sie zum Lesen, Spielen, Bauen oder Basteln, wie das Spielbilderbuch *Rotrothorn*<sup>310</sup> (1999) von Květa Pacovská. Im Unterschied zum Fernsehprogramm, das in der Regel nur ein Mal gesendet wird, ist das Spielbilderbuch für Kinder immer wieder greifbar, das Spiel und die Geschichte lassen sich wiederholen. Anders als bei Video, DVD und Computerspielen, die von zunehmend schnellerem Erzähltempo bestimmt sind, können Kinder im Umgang mit Büchern das Tempo selbst bestimmen. Laut Künnemann laden Bilderbücher in dieser hektischen Zeit zum Verweilen und Vergnügen ein,<sup>311</sup> beispielhaft sei hier das Aufstellbilderbuch *Die große Ritterburg*<sup>312</sup> (2007) genannt.

So kann festgehalten werden, dass Spielbilderbücher mehr als konventionelle Bilderbücher dazu motivieren, sich mit dem Buch, seinem Material, seinen Oberflächen und seinen Spielmöglichkeiten zu beschäftigen und dadurch vielfältige kognitive und sinnliche Erfahrungen zu sammeln. Bei Spielbilderbüchern können die Bilder bzw. plastischen Gebilde geklappt, gefühlt, gedreht, gezogen und bewegt werden – je nach Buch und der darin angebotenen Technik. Solche Erfahrungen können nur gewonnen werden, wenn Kinder die Chance haben, Spielbilderbücher kennen zu lernen, sei es in der Familie, in der Kindertagesstätte oder in der Schule. Erwachsene spielen

---

<sup>309</sup> Vgl. Carothers/Sommese, 1981, S. 48.

<sup>310</sup> Siehe Kapitel 7.11.2.

<sup>311</sup> Vgl. Künnemann, 1980, S. 89.

<sup>312</sup> Siehe Kapitel 7.10.1.

hier eine große Rolle, sie greifen gern für ihre Kinder nach Büchern, die sie selbst schon aus ihrer Kindheit kennen und die für sie vertraut sind.<sup>313</sup> Der Bilderbuchmarkt bietet jedoch heute eine „Fülle von alternativen, innovativen und experimentellen Bild- und Text-Konzeptionen.“<sup>314</sup> Es ist wichtig, dass Kinder die Gelegenheit haben, dieses „breite Spektrum“ kennen zu lernen, ohne dass es von Erwachsenen und ihren selektiven Vorgaben gesteuert wird.<sup>315</sup> Denn Kinder sind auf der Suche nach ihren eigenen Positionen und Urteilen: „Wer aber mit Kindern zusammenarbeitet, sollte über seine subjektiven ästhetischen Urteile hinaus offen sein für die Vielfalt des Bilderbuchangebotes im Interesse der Kinder, die ja noch auf der Suche sind nach eigenen Wertsetzungen.“<sup>316</sup>

Der Psychologe Bruno Bettelheim beschreibt, wie stark Kinder von Büchern fasziniert werden können: „Wenn man sieht, wie ein Kind weltverloren allen seinen Kummer vergisst, wenn es eine Geschichte liest, die es ganz gefangen nimmt, wie es in der Phantasiewelt der Geschichte noch lange weiterlebt, nachdem es sie längst zu Ende gelesen hat, dann sieht man, wie leicht kleine Kinder von Büchern gefesselt werden, vorausgesetzt, dass sie die richtigen sind.“<sup>317</sup> Im übertragenen Sinne gilt Bettelheims Aussage auch für Bilderbücher mit beweglichen Elementen oder Spielmöglichkeiten. Denn in Ergänzung zu Bettelheim werden durch Spielbilderbücher noch weitere Interessen bei Kindern geweckt. Spielbilderbücher lenken das kindliche Interesse auf andere Wege, z.B. auf technische Effekte, auf Überraschung, auf Bewegung oder aufs Spiel.

Nach Grünewald ergänzen Spielbilderbücher „das Sehen/Lesen durch Fühlen, durch Riechen, durch Hören, manche erweitern das Buch [...] zum Spiel- und Bewegungsobjekt“.<sup>318</sup> Spielbilderbücher sprechen also mehrere Sinne an, vor allem aber auch das Tasten, zum Teil sogar das Riechen<sup>319</sup> – vielleicht bald auch das Schmecken? Sie regen zum ganzheitlichen aktiven Umgang mit dem Medium Buch und darüber hinaus zum Spielen an. Durch das Spielen wird der

---

<sup>313</sup> Vgl. Thiele, 2003, S. 70; Grünewald, 1991a, S. 8.

<sup>314</sup> Thiele, 2003, S.71.

<sup>315</sup> Grünewald, 1991a, S. 8; Thiele, 2003, S. 70.

<sup>316</sup> Thiele, 2003, S. 70f.

<sup>317</sup> Bettelheim 1982, S. 55.

<sup>318</sup> Grünewald 1991a, S. 5.

<sup>319</sup> Siehe Keicher/Ebert: *Mama, was ist glücklich sein? Mit Fühl- und Riechelementen*, 2002.

Tastsinn angesprochen, durch diese haptischen Erfahrungen kommt körperliche Bewegung ins Lese-Spiel, von der Motorik der Hände bis eventuell zum Bewegen des ganzen Körpers. So kann man sagen, dass durch Betrachten und Spielen eines Spielbilderbuches alle Sinne angesprochen werden.

Dabei bieten Spielbilderbücher einen direkten Weg, Spielen in Lernen und Lernen in Spielen umzuwandeln. Beispielfhaft sind hier das Verwandlungsbilderbuch *Schwundhund*<sup>320</sup> (1989) oder das Lochbilderbuch *Die kleine Raupe Nimmersatt*<sup>321</sup> (1969) zu nennen. Es entsteht eine enge Verbindung zwischen Lernen und Spielen, ohne die Kinder zu langweilen oder zu überfordern. In vielen Spielbilderbüchern ist viel Wissen versteckt, ohne dass den Kindern bewusst wird, dass beim Betrachten und Spielen gelernt wird – ein großer Vorteil, wenn man bedenkt, dass Forscher wie Arnulf Rüssel nachgewiesen haben, dass zum Spiel unbedingt die Zweckfreiheit gehört und dass das Spiel endet, sobald es mit einem Zweck, verbunden wird.<sup>322</sup>

Hans Adolf Halbey sieht darüber hinaus weitere Möglichkeiten in Spielbilderbüchern, wie das kreative Umdeuten des Buches in andere Gebrauchszusammenhänge, z.B. im Umgang mit dem Leporello. „Es wird genauso gern betrachtet, wie es als Spielzeug benutzt wird, etwa als Tunnel für die Eisenbahn oder als Wände für den Tierstall.“<sup>323</sup> Dieser Gedanke lässt sich beim Umgang mit dem Leporello *Meine kleine Ritterburg*<sup>324</sup> (1989) beobachten, das für die Kinder tatsächlich zur Burg wird. Halbey betont dabei, dass die Bilder und Texte meist in einer sinnvollen Weise in das Spiel integriert sind. Deshalb bleiben sie trotz der Freude am Spiel und dem haptischen Umgang mit dem Buch für das Kind ständig präsent.<sup>325</sup> Ein besonderes Beispiel ist das spielerische Tierabenteuer *Zu Hilfe!!*<sup>326</sup> (2010), bei dem der Text, die Bilder und der Spielwitz eine Einheit bilden.

Über das Spielen hinaus sind Spielbilderbücher ästhetische Lerngegenstände: Sie bieten neben den bildnerischen Grunderfahrungen die Möglichkeit, ästhetisches Lernen zu vermitteln und bereiten Wege der Annäherung an

---

<sup>320</sup> Siehe Kapitel 7.5.1.

<sup>321</sup> Siehe Kapitel 7.2.1.

<sup>322</sup> Vgl. Hering, 1979, S.77; Rüssel 1965, S. 3ff.

<sup>323</sup> Halbey, 1997, S. 11.

<sup>324</sup> Mehr zum Leporello siehe Kapitel 7.4.

<sup>325</sup> Vgl. Halbey, 1997, S. 11.

<sup>326</sup> Siehe Kapitel 7.4.1.

Bilder, Texte, Material, Spiele und Experimente. Hier sind die experimentellen Spielbilderbücher von Květa Pacovská und David A. Carter zu nennen: etwa *Grün, rot alle*<sup>327</sup> (1992) und *I roter Punkt*<sup>328</sup> (2007). Solche Bücher machen es möglich, die verschiedenen ästhetischen Erfahrungsgebiete in einer Einheit zu erleben oder sie einzeln in Ruhe wahrzunehmen. Sie können zum Gegenstand von Neugier, Genuss und visueller, motorischer und literarischer Narration werden. Sie sind ein wichtiger Bestandteil der kindlichen Lebenswelt, ein Schritt im Prozess des Lesenlernens und regen zu geistigen, motorischen und ästhetischen Erfahrungen an. Kurz gefasst: Sie tragen zur ganzheitlichen Entwicklung der Kinder bei.

Dabei kommt dem Betrachter bzw. Leser in Spielbilderbüchern eine besondere Rolle zu. Diese Sonderformen von Büchern, die Bewegungscharakter aufweisen, erfüllten nicht nur im 19. Jahrhundert, sondern auch heute noch den Wunsch, Überraschungen und Veränderungen in den Bildern zu entdecken.<sup>329</sup> Eine besondere Faszination war und ist es dabei, die Veränderung in den Bildern selbst durchzuführen. Ein frühes Beispiel dafür ist das Ziehbilderbuch *Die Lustige Tante* (1891) von Lothar Meggendorfer. Ein aktuelles Beispiel ist *Ich sehe was, was du nicht siehst*<sup>330</sup> (2007) von Corinne Albaut und Virginie Guérin. Spannend findet Thiele, dass die Technik hier ähnlich wie beim frühen Daumenkino angelegt ist und der Betrachter zum Vorführer wird. Dabei übernimmt er die Aufgabe, die Veränderung in den Bildern selbst auszulösen.<sup>331</sup> So kann die Beteiligung des Betrachters an der Bewegungsaktion in den Spielbilderbüchern positiv betrachtet werden, während es bei den meisten Medienbereichen an solcher aktiven Beteiligung mangelt – wenn man von der Sonderform der Computerspiele absieht. Selbst bei vielen Computerspielen beschränkt sich die Aktivität meist auf eine Art Reflexbewegung zu dem schnellen Tempo des Spiels, die mit einer tatsächlich aktiven Beteiligung nicht viel zu tun hat.

---

<sup>327</sup> Siehe Kapitel 9.2.

<sup>328</sup> Siehe Kapitel 7.11.1.

<sup>329</sup> Vgl. Laub, 2002, S. 9

<sup>330</sup> Siehe Kapitel 7.6.1.

<sup>331</sup> Vgl. Thiele, 2005, S. 232.

Die Möglichkeit, Figuren zu bewegen und sogar Bewegung in Bildern zu erzeugen, begeistert Kinder und lässt sie aktiv mit den Büchern umgehen. Die komplexe Technik des „Papierengineerings“ erfordert aber einen vorsichtigen Umgang mit den beweglichen Teilen wie etwa Drehscheiben, Ziehlaschen oder Klappen. Dadurch wird laut Antje von Stemm ein „respektvoller Umgang“ gelernt, der sich nicht nur auf Spielbilderbücher beschränkt, sondern generell für den Umgang mit Büchern nur von Vorteil sein kann.<sup>332</sup>

All diese Aspekte machen die besondere Funktion von Spielbilderbüchern deutlich. Schon in Bezug auf klassische Bilderbücher wurde festgestellt, sie „seien keine Beruhigungsmittel, die man dem Kind in die Hand gibt, „nur um es eine Zeitlang zu beschäftigen“.“<sup>333</sup> Dies gilt im Besonderen für Spielbilderbücher; so einfach sie auch zu sein scheinen, in ihnen stecken beachtliche literarische, bildnerische, haptische und spielerische Potenziale, die in der Summe umfassendes ästhetisches Lernen ermöglichen.

---

<sup>332</sup> Vgl. Roeder, 2009, S. 11.

<sup>333</sup> Paetzold/Erlar, 1990, S. 20; Ewert, 1968, S. 87.

## 9 Wie Kinder mit Spielbüchern umgehen

Bevor in diesem Kapitel die methodischen Schritte der durchgeführten Beobachtung und ihre Ergebnisse vorgestellt werden, sei zunächst ein Blick auf die Prager Künstlerin Květa Pacovská und ihre künstlerisch-biographischen Eckdaten vorgeschaltet, da sie mit ihren Spielbilderbüchern für diese Arbeit und insbesondere für die empirische Beobachtung von großer Bedeutung ist.

Für die Untersuchung wurde ihr Spielbilderbuch *Grün, rot, alle* (1992) ausgewählt, das weiter unten vorgestellt und analysiert wird. Der Grund für diese Auswahl liegt darin, dass die Bücher Pacovskás dem Adressaten sowohl viele Spielfunktionen als auch Bewegungsmöglichkeiten bieten. Sie zeichnen sich durch eine experimentelle Konzeption mit dem Medium Buch aus, die sie sowohl für Erwachsene als auch für Kinder entwickelt hat.<sup>334</sup> Dabei werden auch verschiedene Sinne angeregt. Thiele beschreibt dies wie folgt: „Květa Pacovskás Buchkunst umfasst kinderliterarische Werke, Künstlerbücher, Papierobjekte und Buchskulpturen. Künstlerisch hat sie sich zwischen Malerei, Grafik, Objektkunst und Buch positioniert.“<sup>335</sup> In Fachkreisen finden ihre Arbeiten Anerkennung, aber dem breiten Publikum sind sie kaum bekannt. Deshalb ist es interessant zu verfolgen, wie Kinder auf Pacovskás Buch reagieren.

### 9.1 Květa Pacovská

Zur Einleitung sei Květa Pacovská zitiert, wie sie selbst ihr Bilderbuch *Alphabet* (1996) definiert: „A book in which you can turn each page in the usual way is an architecture you could walking inside. It is a paper-sculpture in your space. It is a book to look at, open as a double-page-spread, whatever you like. You can set the book down and consider it as a paper-object if you like. You can gently touch the white pages, the structured pages, with closed eyes and discover through feeling the shape – the shape of the letters or whatever comes to mind.“<sup>336</sup>

---

<sup>334</sup> Vgl. Thiele, 2010 a.

<sup>335</sup> Ebd.

<sup>336</sup> Pacovská, 2001, S. 121.

Wer sich heute mit Spielbilderbüchern beschäftigt, kennt die Prager Grafikerin Květa Pacovská. In der Kinder- und Jugendliteratur und besonders in dem Bereich der Spielbilderbücher gilt sie als eine der wichtigsten Künstlerinnen. Sie selber zeichnet, malt, collagiert und gestaltet ihre Objekte und Motive mit Papier, „die unter ihren Händen zum Spielplatz für aufregende Experimente werden“.<sup>337</sup> Sie arbeitet sowohl figurativ als auch abstrakt, flächig, aber auch plastisch.<sup>338</sup>

Květa Pacovská wurde 1928 in Prag geboren. Schon in ihrer Kindheit spielten Bücher eine wichtige Rolle, sie hat gern in der Bibliothek ihres Vaters gestöbert und in seinen Büchern geblättert. Mit der Großmutter bastelte sie viel und entwarf ihre eigenen Bücher.<sup>339</sup> Sie studierte in Prag an der Hochschule für angewandte Künste mit dem Schwerpunkt Malerei, freie und angewandte Grafik sowie Buchillustration.<sup>340</sup> Seit ihrem Studium beschäftigt sie sich vor allem mit ihrer großen Leidenschaft: Bücher. Intensiv widmet sie sich der Buchkunst, „Bücher werden zu dreidimensionalen Objekten ihrer Kunst.“<sup>341</sup> Ihre Werke sind mit vielen Preisen ausgezeichnet worden. 1992 erhielt sie den Hans-Christian-Andersen-Preis für ihr Lebenswerk und die „Goldene Letter“ der Leipziger Buchmesse, einen der wichtigsten internationalen Preise für Buchkunst. Fünf Jahre später wurde ihr der Leipziger Gutenbergpreis verliehen. 1999 wurde sie Ehrendoktorin an der Kingston University in Großbritannien.<sup>342</sup> Sie lebt und arbeitet heute in Prag.

Květa Pacovskás Bücher sind geprägt von einfachen Formen und klaren Farben. Ihr Stil erinnert den Betrachter an den Kubismus und die abstrakte Kunst der Moderne.<sup>343</sup> In ihren Illustrationen und freien Kunstwerken, in Figuren und Farben zeigen sich auch Anklänge an die Bauhaus-Bewegung und den Dadaismus.<sup>344</sup> Man glaubt die Einflüsse von Künstlern wie Wassily Kandinsky (1866-1944) oder Paul Klee (1879-1940), zentralen Künstlern

---

<sup>337</sup> Scharioth, 1993.

<sup>338</sup> Vgl. Thiele, 1990.

<sup>339</sup> Vgl. Sliva, 2004.

<sup>340</sup> Vgl. Thiele, 1990.

<sup>341</sup> Sliva, 2004.

<sup>342</sup> Ebd.

<sup>343</sup> Vgl. Thiele, 2010b.

<sup>344</sup> Ebd.

dieser Stilrichtungen, zu spüren.<sup>345</sup> In ihrem Bilderbuch *Grün, rot, alle* (2002) beschreibt sie die Farben und ordnet ihnen Eigenschaften zu: „Rot ist lustig“, „Grün ist lebendig“.<sup>346</sup> Die fröhlichen Farben und die spielerische Stimmung, die in Pacovskás Büchern und Bildern herrschen, scheinen auch von Juan Miros (1893-1983) fantastischem Stil geprägt zu sein.

Kandinsky, Klee und Miro haben für die Kunst neue Wege eröffnet. Květa Pacovská übernimmt die Formensprache dieser Künstler, entwickelt sie aber zu ihrem eigenen Stil, wodurch sie meiner Meinung nach der Kinder- und Jugendliteratur neue Impulse gibt. Ihre interaktiven Bilderbücher zeigen Bauhaus-Welten, sie präsentieren eine Mischung aus Kubismus, Surrealismus und Dadaismus, die Pacovská sich speziell für Kinder ausgedacht hat. „Ein Bilderbuch ist die erste Galerie, die ein Kind besucht“, betont Květa Pacovská.<sup>347</sup> Sie wandelt das Buch von flachen Seiten mit Abbildungen zu einer räumlichen Bildergalerie und gibt so den Kindern die Möglichkeit, auf spielerische Weise Kunst zu begegnen. Auf diese Weise hat sie das Bilderbuch nicht nur in den Rang eines „Künstlerbuchs für Kinder“ erhoben,<sup>348</sup> sondern es auch „als eine eigenständige, gleichberechtigte wie gleichwertige Kunstform“ deklariert.<sup>349</sup>

Thiele hat den kunstpädagogischen Gedanken von Pacovská hervorgehoben: „Bilderbücher sind zum einen ästhetische Gegenstände. An ihnen können sinnliche Grunderfahrungen wie Farb-, Form-, Schrift- und Materialgefühl gewonnen werden. So sind beispielsweise Květa Pacovskás Bücher, die Papier, Farbe, Form und Typographie in experimentelle Buchgestaltung umsetzen, kunstpädagogische Erfahrungsstücke, die alle Sinne anregen. Oberflächen können haptisch erfahren werden, Bildseiten klappen auf, lassen sich öffnen, geben Durchblicke auf andere Seiten frei. Es sind Tast- und Spielbücher, Farblehrbücher, Gestaltungsübungen, kurz ästhetische Objekte, die auf der Schnittfläche von Literatur, Bild, Buch, Kunst- und Spielobjekt angesiedelt sind.“<sup>350</sup>

---

<sup>345</sup> Vgl. Thiele, 2010b.; Thiele, 2010a.

<sup>346</sup> Vgl. Pacovská, 2002.

<sup>347</sup> Scharioth, 1993.

<sup>348</sup> Thiele, 2010a.

<sup>349</sup> Linhart, 2008, S.14.

<sup>350</sup> Thiele, 2000, S. 180.

Wie die Künstlerin selber betont: „Für mich ist ein Buch Architektur“<sup>351</sup>, beschreibt auch Jens Thiele Pacovskás Bücher als Architektur: „Das Bilderbuch wird zum Raum, den die Künstlerin als Bucharchitektin zu entdecken und zu gestalten hat. Das Buchhaus muss Fenster und Türen haben, muss sich öffnen und schließen lassen, man muss hindurchgehen können, es mit den Figuren durchschreiten können. Mit ihrer Trilogie *Eins, fünf, viele* (1990), *Grün Rot, Alle* (1992) und *Rund und eckig* (1994) setzte Květa Pacovská die Idee eines plastischen Bilderbuchs in die Tat um.“<sup>352</sup>



Abb. 102+Abb. 103 Květa Pacovská, *Rund und eckig* (1994)

Nicht nur unter den traditionellen Bilderbüchern, auch unter den Spielbilderbüchern stechen Pacovskás „Buchhäuser“ hervor. Text und Bild stehen hier nicht „brav“ neben einander, sondern sind spielerisch ineinander verwoben, wobei spielerisch nicht belanglos bedeutet, sondern vielmehr die Möglichkeit zu eigenständigem, kreativem, entdeckendem Lernen eröffnet.

Thiele macht auf die besondere Qualität von Pacovskás Büchern aufmerksam: „Spannend wird es immer dann, wenn nicht mehr eine „Geschichte“ die Triebfeder zum Bilderbuch ist, sondern das bildnerische und typographische Experiment in den Vordergrund gerückt oder, wie im Falle der Künstlerbücher (artist books), die Grenzen zwischen Buch, Spiel- und zweckfreien Kunstobjekt aufgehoben werden.“<sup>353</sup>

---

<sup>351</sup> Pacovská zitiert nach Thiele, 2000, S. 88.

<sup>352</sup> Thiele, 2000, S. 88.

<sup>353</sup> Ebd.

Laut Thiele versucht Pacovská die Ordnung der Bilder, der Farben und der Formen mit überraschenden und schöpferischen Störungen zu durchbrechen. Sei es durch „ein[en] Schnitt ins Papier, der die Fläche öffnet [...] durch lustvolles Kritzeln mit dem Zeichenstift oder durch die Zusammenführung von collagierten Materialien auf der Bildfläche oder an Objekten“.<sup>354</sup> Darüber hinaus versucht die Künstlerin immer wieder mit Klapptürchen und Klappfenstern, mit Aus- und Einschnitten die Fläche aufzubrechen und das Buch in die dreidimensionale Welt des Papiers zu überführen.<sup>355</sup>

Bilderbücher wie die von Květa Pacovská zeigen deutlich, wie wichtig es ist, dass Künstler in den Bilderbuchmarkt eingreifen, Ideen der Kunst umformen und in den Büchern lebendig werden lassen. So entwickelt sich die Gattung Bilderbuch weiter, statt immer Gleiches in „moderner“ Weise zu wiederholen. Pacovská bietet dem Rezipienten durch ihre Bücher ein „Gesamtkunstwerk“, indem sie ihm einen freien – sowohl aktiven als auch interaktiven – Zugang zu bildnerischen, künstlerischen, haptischen und auch spielerischen Erfahrungen verschafft.<sup>356</sup> Im Vergleich zu früheren Spielbilderbüchern, die auf Überraschungsmomente der veränderten Bilder begrenzt waren, bezeichnet Thiele die beweglichen Elemente in Pacovskás Büchern als „Verführungen, sich auf die sinnlichen Qualitäten von Farbe, Form, Papierskulptur und Material einzulassen. Die aufklappbaren Türchen, die drehbaren Scheiben oder die herausziehbaren Bildstreifen setzen Verborgenes frei und verleiten zum eigenen Spielverhalten.“<sup>357</sup>

Einige ihrer Ideen setzt Pacovská heute auch in moderne Medien wie Computerspiele um. Die farbenfrohen Figuren und lebendigen Formen aus ihren Spielbüchern können Kinder auch über interaktive CD-Roms kennen lernen, mit denen die Künstlerin das Kind einlädt, frei mit Farben, Formen und Räumen zu spielen.<sup>358</sup> Auf diesem Weg spricht sie nicht nur die „Bücherwürmer“, sondern auch die „Medienkids“ an. So erschien im Tivola Verlag das kreative und selbstgesteuerte CD-Spiel, das den Namen ihres Buchs

---

<sup>354</sup> Thiele, 2010a.

<sup>355</sup> Vgl. Scharioth, 1993.

<sup>356</sup> Vgl. Thiele, 2010a.

<sup>357</sup> Ebd.

<sup>358</sup> [www.dadamedia.com](http://www.dadamedia.com), 2007.

*Alphabet* (1996) trägt. Maria Linsmann argumentiert, dass es der Künstlerin mit den verwendeten Elementen aus ihrem Buch „weniger um eine sachlich inhaltliche Auseinandersetzung mit Buchstaben, Text oder Schrift geht, sondern dass ihr diese Elemente vielmehr als Material und Ausgangspunkt für eine kreativ-spielerische Auseinandersetzung dienen“.<sup>359</sup>

Wenn man all das in Betracht zieht, zeigt sich, dass ein Buch von Pacovská kein einfaches Zieh-, Dreh- oder Pop-up-Bilderbuch ist, sondern alles in Einem. Es bietet dem Kind bzw. dem Betrachter vielfältige Möglichkeiten: Man kann schauen, anfassen, durchfassen, sich spiegeln, bauen,...und spielen! Die Künstlerin fordert mit ihren Büchern die Kinder dazu auf, die Geschichten weiter zu denken, zu malen oder zu gestalten. Die Bücher sind spannende Lernanlässe und eine voll gefüllte Erfahrungsschatzkiste in Einem. „Wer mag, kann anhand der Motive eine Geschichte suchen und entdecken, wer mag, kann auch das Erzählen, die Farbenlehre oder Formenspiele üben, aber die Bücher sind vor allem Spielobjekte, die sinnliche Erfahrungen freisetzen.“<sup>360</sup>

Zu dieser Arbeit habe ich im September 2007 im Rahmen der Ausstellung „Maximum – Contrast“ in Frankfurt ein Interview mit Květa Pacovská geführt, um zu erfahren, wie sie selber mit ihren Büchern umgeht und wie ihre Ideen und ungewöhnlichen Bildkonzepte entstehen. Ein zweites Interview mit der Künstlerin fand im September 2008 im Rahmen des Workshops „Raum der Farbe“ in Troisdorf statt.

Die beiden Interviews zeigen<sup>361</sup>, dass Pacovská eine Künstlerin ist, die vor allem ihren eigenen visuellen Vorstellungen folgt. Sie versucht durch Ausprobieren beim Zeichnen, Schneiden oder Kleben ihre Idee zu realisieren. Dabei experimentiert sie gerne.

Mit ihren Büchern möchte sie einen neuen Weg einschlagen, dabei denkt sie aber an erster Stelle an die künstlerischen Aspekte wie Proportionen, Farben oder Formen. Ihr Anliegen ist es, mit ihren Büchern möglichst alle Menschen anzusprechen. Sie verwendet den Ausdruck „kleine Menschen“ statt „Kinder“ und versucht durch ihre Buchkunst „die große Linie zwischen den erwachsenen

---

<sup>359</sup> Linsmann, 2010.

<sup>360</sup> Thiele, 2000, S. 88.

<sup>361</sup> Vgl. Pacovská, 2007, 2008. Die vollständigen Interviews sind im Anhang zu finden.

und kleinen Menschen aus[zu]radieren“<sup>362</sup>, weil sie der Meinung ist, dass diese Grenzen sehr offen sind. Außerdem ist sie davon überzeugt, dass die kleinen Menschen vieles wissen, vor allem über Kunst viel mehr als wir selbst ahnen können.

Das Buch ist für sie also ein besonderer Bereich, „in dem die Gesetze der Kunst wirken sollen“ und gleichzeitig gültig sind. Pacovská zufolge sollte das Buch dem Leser „eine Freiheit im Sinne einer gewissen Harmonie“ geben und nicht als eine „Anarchie von Freiheit“ verstanden werden.<sup>363</sup> Ihre Bücher erklärt sie selbst so: „Es sind Bücher, mit denen man Verschiedenes machen könnte. Man könnte die Bücher z.B. auf normale Weise lesen, durchsehen, aber man könnte vielleicht diese Bücher auch aufstellen, oder ein bisschen falten, auslegen und gucken, was herauskommt. Also einmal kann man das Buch visuell lesen, das bedeutet, die zweite oder dritte Dimension wahrnehmen. Da kann man, wenn man die Bilder weiter betrachtet, eine weitere, vierte Dimension finden. Das ist in unseren Gedanken“<sup>364</sup>.

Mit ihren Arbeiten verfolgt sie keine direkten pädagogischen Ziele, vielmehr freut sie sich über „Verständnisse oder Reaktionen, die zeigen, dass das Buch für jemanden einfach lesbar ist und ihn bereichert“<sup>365</sup> hat. Die visuelle Wahrnehmung und Sinneswahrnehmung sind für sie sehr wichtig, sogar manchmal wichtiger als die Erzählung selbst.

Des Weiteren sieht sie ihre Bücher als „Anregungen zu verschiedenen Kombinationen mit Farben oder beweglichen Elementen“. Pacovská betont selbst, dass sie immer nach „Bewegung im kleinsten Raum, mit Akkumulation von Gedanken der inneren Freiheit, von Licht und Schatten, Tag und Nacht, Zeit und Raum, Breite und Höhe“<sup>366</sup> sucht. Dabei ist sie davon überzeugt, dass die beweglichen Teile in den Büchern nicht sehr kompliziert, sondern ganz einfach gestaltet werden sollten.

Mit ihren Illustrationen und Büchern möchte sie dem Betrachter, ob klein oder groß, eine ästhetische Botschaft übermitteln und ihm dabei die Kunst ein Stück näher bringen: „Pictures in picture books for the smallest children could be big

---

<sup>362</sup> Pacovská, 2007.

<sup>363</sup> Ebd.

<sup>364</sup> Ebd.

<sup>365</sup> Ebd.

<sup>366</sup> Pacovská, 2001. S. 8.

large small narrow straight chequered long serious earnest ridiculous bright funny – the making of which involves no compromises. They have an aesthetic and artistic message as strong as any in fine art.”<sup>367</sup>

Das von Pacovská illustrierte und geschriebene Buch *Grün, rot, alle* (1992) ist charakteristisch für ihre künstlerische Arbeit und soll deshalb Ausgangspunkt der empirischen Beobachtung sein. *Grün, rot, alle* erzählt eine Geschichte, wie es in jedem Bilderbuch üblich ist. Mit Tieren, bunten Motiven und Phantasiefiguren erzählt Pacovská von Farben, aber in einer anderen Art und Weise als konventionelle Bilderbücher. So verlaufen sowohl die Bilder des Buches als auch die Texte nicht nach dem üblichen Schema, sondern präsentieren sich unregelmäßig und zugleich individuell, um die Phantasie der Kinder anzuregen. Das Bilderbuch ist reich an Spiel-, und Lern-Möglichkeiten, die in das Buch integriert sind, etwa ein Farbspiel oder zahlreiche Fenster, die zum Öffnen einladen. Viele Bilder lassen sich aufklappen oder verfügen über Löcher, Spiegel oder Dreh-Scheiben. Darüber hinaus lassen sich einige Seiten des Buches ertasten oder öffnen. Nicht zuletzt wird das Kind angeregt, selbst Geschichten zu erfinden und zu gestalten.

---

Pacovská, 2001. S. 82.

## 9.2 Grün, rot, alle

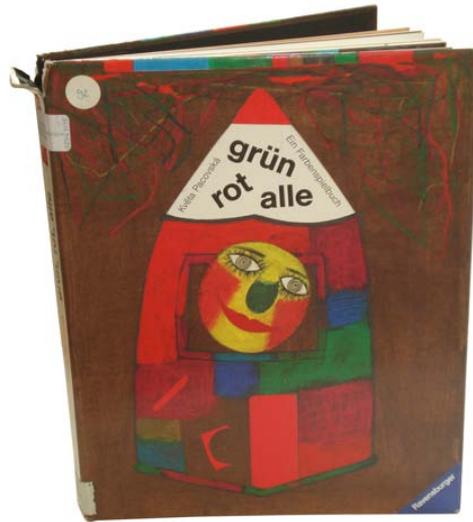


Abb. 104 Květa Pacovská, *grün, rot, alle* (1992)

### Bibliographie

Das Bilderbuch *grün, rot, alle* ist ein Spielbilderbuch von der tschechischen Künstlerin und Bilderbuchautorin Květa Pacovská. Das Buch wurde im Jahr 1992 beim Ravensburger Buchverlag veröffentlicht. Die Künstlerin hat für ihr Bilderbuch ein großes Format von 24 x 30 cm gewählt. Das Buch hat 24 doppelblättrige oder sogar vierblättrige<sup>368</sup> Seiten, die nicht nummeriert sind. Die Illustrationen sind in Mischtechnik gestaltet, dominierend ist Acryl-Malerei aber auch Collage und Zeichnung. In die Bilder sind bewegliche Elemente wie Klappen oder Drehscheiben integriert.

### Inhalt

Der Titel des Buches *grün, rot, alle* spricht für sich und gibt Hinweise auf das Thema des Buches. Pacovská erzählt in diesem Buch von einer traurigen, grauen Schnecke, die ihr Haus mit sich trägt und auf der Suche nach Farben durch die Welt zieht. Sie trifft einen Frosch, der offensichtlich Mitleid mit ihr

---

<sup>368</sup> Die oberste Schicht bildet jeweils eine Vorder- und Rückseite aus einem Stück festem Papier, das auf der Außenkante gefaltet ist. Darunter ist eine zweite Schicht versteckt, durch die man mittels Ausstanzungen und Klappen in der oberen Schicht nicht nur hindurchsehen kann, sondern die man auch, z. B. in Form einer eingebauten Drehscheibe, mit den Fingern bewegen kann.

hat und ihr zeigt, wo sie alle Farben finden kann – in seinem „Farbenspiel“<sup>369</sup>. Dabei führt er sie durch das „Farbenland“. Die Schnecke ist am Ende der Geschichte glücklich, da ihr vorher graues Schneckenhaus nun viele bunte Farben hat.

Das Buch erzählt eine Geschichte, will aber zugleich auch über die Farben und ihre Wirkung informieren. So werden Farben vorgestellt und einige passende Motive gezeigt, z.B. „Sonne ist gelb“ und „Mond ist weiß“, so dass der Betrachter etwas über Farbe lernen kann.

### **Gestaltung**

Das Bilderbuch *grün, rot, alle* bietet sowohl eine Geschichte zum Lesen oder Vorlesen als auch Sachinformationen über Farben. Die Bilder und der Text sind vielgestaltig. Es gibt viele anregend gestaltete Motive, man begegnet aber auch einfachen, abstrakten Bildern. Bemerkenswert ist, dass viele Bilder sich aufklappen lassen, Dreh-Scheiben oder Löcher haben. Das Buch lädt so zum Lesen, Betrachten und auch zum Spielen ein.

### **Text**

Der Text taucht unregelmäßig auf den Buchseiten auf und ist in unterschiedlichen Schriftgrößen zu sehen. Meist erscheint er schwarz auf weißem Hintergrund. Der narrative Text, die Geschichte der traurigen Schnecke, und der Sachtext, die Informationen zu den Farben, unterscheiden sich von einander durch Schriftgröße und Gestaltung. Der erzählende Text erscheint vorwiegend horizontal mit einer festen Schriftgröße, während der Sachtext sich meist kleiner präsentiert.

Nicht auf jeder Seite befindet sich Text, so beginnt er erst auf der vierten Seite, wo man kurze Beschreibungen einiger Farben lesen kann. Der erste erzählende Text findet sich erst unter einem aufklappbaren Fenster, das sich mitten auf dem bunten Stift auf der gleichen Seite befindet.

---

<sup>369</sup> Das Farbenspiel ist in das Buch integriert; es besteht aus einem unbeweglichen Kreis und zwei Drehscheiben, die aus Farbsegmenten gestaltet sind. Man kann die Scheiben drehen und damit spielen oder sie nach den gegebenen Farbkonstellationen anordnen. Siehe Abb. 110, 111.

Der Text ist nicht unbedingt fortlaufend zu lesen, sondern ebenso wie die Bilder frei gestaltet. Im Zusammenhang mit den Bildern spielt die Künstlerin typographisch mit dem Text, und lässt ihn horizontal, vertikal und diagonal erscheinen. Am deutlichsten sieht man dies auf Seite 19, wo der Text unregelmäßig schräg erscheint, weil er hier den asymmetrischen dargestellten Regen-Strichen angepasst ist.



Abb. 105+ Abb. 106 Květa Pacovská, *grün, rot, alle* (1992)

Der Satzbau ist einfach strukturiert, die Wortwahl entspricht der kindlichen Sprache. Der Text ändert sich auf einer Seite manchmal von erzählendem Stil über Lautmalereien bis zu einzelnen Adjektiven oder Gesprächen.

Der Erzählstil am Anfang der Geschichte ist von der traurigen Stimmung der Schnecke stark beeinflusst, deshalb sind dort oft Wörter wie „O weh!“, „ach je!“ und „oh!“ zu lesen.

Der erste Teil der Geschichte wird von der Schnecke als Monolog erzählt, danach entwickelt sich ein Dialog zwischen Schnecke und Frosch. Es tauchen Ausrufe auf wie „Hör doch auf!“ „Geh weg, dummer Frosch!“, die auch vom Betrachter geäußert werden könnten, so dass der Leser in das Geschehen mit hineingezogen wird.

## **Bild**

Der kartonierter Umschlag zum Schutz des Bilderbuchs ist aus einem dicken Pappkarton angefertigt. Auf dem in braunen Acrylfarben gemalten Hintergrund des Bilderbuchumschlags ist ein dicker Buntstift abgebildet. Unter der Vielfalt der Farbtöne des Stiftes ist Rot deutlich dominant. Durch ein auf den Stift gemaltes Fenster leuchtet eine Sonne, die einem menschlichen Gesicht gleicht und den Betrachter direkt anschaut. Der bunte Stift mit dem Sonnengesicht bildet das Zentrum der Umschlagvorderseite. Auf der Spitze des Stifts ist der Titel des Buches *grün, rot, alle* zu sehen, der groß, schwarz und fett gedruckt ist. Links davon steht schräg der Name der Künstlerin und rechts der Untertitel *Ein Farbenspiel*.

Am oberen Bildrand des Covers sind viele „spontane“ skizzenhafte Linien zu sehen. Rechts am unteren Rand befindet sich der Verlagsname, weiß auf eine blaue Fläche gedruckt. Auf der Umschlagrückseite ist ebenfalls ein bunter Stift zu sehen, auf dem kurz über die Künstlerin Květa Pacovská berichtet wird. Dort befinden sich auch die Verlagsangaben.

Die Künstlerin hat die doppellagigen Seiten des Buches unterschiedlich gestaltet, manchmal sind sie mit Farben, einfachen Figuren oder mit Wörtern gefüllt oder es erscheinen abstrakte Farbenfiguren auf einem weißen Hintergrund. Im Spielbilderbuch *grün, rot, alle* begegnet man auf den Buchseiten sowohl einzelnen Bildern als auch mehreren Motiven oder Figuren. Obwohl eine fortlaufende Geschichte erzählt wird, ist keine feste Reihenfolge vorgegeben, das Buch kann auch quer gelesen oder nur durchgeblättert werden. Die Künstlerin lässt bewusst den Betrachter einige Teile der Bilder selber bestimmen, indem sie ihm einen freien Umgang mit dem Buch, den Bildern und vor allem mit den Farben ermöglicht. Man ist aufgefordert, die Bilder genau zu betrachten, bewegliche Elemente zu entdecken und damit zu spielen. Dabei gibt es einerseits einen Zusammenhang durch die Geschichte, andererseits kann aber auch jede Seite mit ihren Motiven als eigenständiges Bild betrachtet werden. Zuerst werden in einer kurzen Bild-Vorstellung die Hauptfiguren präsentiert. Auf der ersten Seite des Buches sieht man einen fröhlichen Frosch, der neben einem Buntstift vor dem dunkel gemalten Acryl-Hintergrund steht und die mit dem Stift gezeichneten Striche anschaut. Der



Pacovskás Bilder erinnern an Kinderzeichnungen, weil sie unregelmäßig, lebendig, einfach und manchmal sogar chaotisch wirken. Ihr Stil ist als Mischtechnik zu bezeichnen; die Bilder sind gemalt, mit Bunt-, Bleistift und Kreidestiften gezeichnet und mit Acryl- und Wachskreide gemalt. Pacovská stellt ihre auffallenden Bilder auch mit Hilfe von Collagen her. Dafür verwendet sie farbiges, bedrucktes, kariertes und beschriftetes Papier, mit dem sie die gemalten Figuren oder Hintergründe gestaltet.

### **Verhältnis von Bild und Text**

So wie die Bilder nicht nach bestimmten Regeln und Anordnungen verlaufen, gilt das Gleiche im Text. Bild und Text stehen in einer engen Beziehung zu einander; Sie stehen neben einander, unter- und übereinander; der Text geht ab und zu ins Bild über oder ist mitunter ganz im Bild integriert.

In Pacovskás Bilderbuch *grün, rot, alle* dominieren meist die Bilder und die leuchtenden Farben; mehrere Seiten sind völlig ohne Text. Umgekehrt erscheint aber so gut wie nie Text allein auf den Seiten, obwohl er in dem Buch neben den Bildern eine wesentliche Rolle spielt. Mit einer kurzen Vorstellung der drei Hauptfiguren fängt das Buch an. Jede Figur nimmt für sich eine komplette Seite ein, auf denen sie zentral abgebildet sind. Text spielt hier noch keine Rolle, da man lediglich unter einer Klappe in Form eines Stiftes, den Titel und den Namen der Künstlerin entdecken kann.

Ab der vierten Seite beginnt die Geschichte, dabei tauchen immer Bild- und Textelemente auf den Buchseiten auf. Die bildnerischen und die textlichen Darstellungen verlaufen parallel und ergänzen sich gegenseitig, wie zum Beispiel durch die Verwendung von Ausrufen – wie „Oh“, „Hie“ und „Huu“ (in diesem Fall mit weinender Betonung). Der Text unterstützt dabei das Bild der traurigen Schnecke. Darüber hinaus finden sich auch Adjektive wie: „grau, nur grau?“, „schwarzgrau“ oder „ganz schwarz“ auch farblich auf der Seite wieder.

In diesem Buch wird mit Bildern und Wörtern gespielt. Dabei sind die Bilder unkonventionell, und genauso ist auch dem Text keine Grenze gesetzt, er lässt sich auf den Buchseiten überall wiederfinden, beispielsweise in, über und neben dem Bild. Die bewusste Verwendung von Text in Form von einzelnen

Wörtern, Fragen und Adjektiven unterstützt das jeweilige Bild und wird somit zum integralen Bestandteil der Seiten des gesamten Spielbilderbuchs.

### **Spiel- und Bewegungsformen des Spielbilderbuchs**

Jede Seite des Bilderbuches *grün, rot, alle* präsentiert sich in einer neuen Gestaltung. Charakteristisch für das Buch ist, dass nicht nur einfache Bildmotive zu betrachten sind, sondern es auch bewegliche Elemente zu entdecken und auszuprobieren gibt. Man kann Papier-Fenster öffnen, Bildteile aufklappen und dadurch weitere Bildebenen entdecken. Manchmal fordert die Künstlerin den Betrachter sogar auf, aktiv zu werden, beispielsweise direkt durch den Text, wie etwa „Und wer noch andere lustige traurige, laute und stille Farben weiß, der fange an, eine neue Geschichte zu malen“, oder aber auch indirekt über die Bilder. In einem Beispiel ist auf der Seite nur eine Kreislinie, die der Stift malt, zu sehen und so dass der Betrachter das Bild in der Phantasie (oder vielleicht sogar mit Stiften) ergänzen kann.



Abb. 109 Květa Pacovská, *grün, rot, alle* (1992)

Einige Bilder des Buches verfügen über eine Drehfunktion, die in die Seiten eingebaut ist. Dadurch, dass die Seiten mehrlagig sind, kann die Dreh-Scheibe mit einer Öse dazwischen befestigt werden. Durch Drehen der Scheiben erscheint ein neues, verändertes Bild, oft kommen neue Farben ins Spiel. Die Seiten sind manchmal als Relief bearbeitet, was den Betrachter anregt einige Motive mit der Hand zu ertasten. Andererseits ‚fließen‘ Seiten ineinander,

indem man durch Löcher von einer Seite in die andere Seite hineinblicken kann. Durch die Löcher kann man mit den Bildern spielen, indem man z.B. die Finger oder Nasenspitze hindurchstecken könnte. Manche Seiten sind von der Künstlerin so raffiniert gestaltet, dass mit dem Umklappen neue Motive entstehen.

In das Bilderbuch ist ein Farbenspiel integriert, das sich auf Seite sieben befindet. Es besteht aus drei Schichten in Form von Kreisen, zwei davon sind Drehscheiben, jede davon kann unabhängig von der anderen gedreht werden. Die dritte Schicht ist auf die Seite gedruckt und kann nicht gedreht werden. Um den Farbenkreis herum sind unterschiedliche Farb-Wörter angeordnet, die das Farbenspiel benennen.

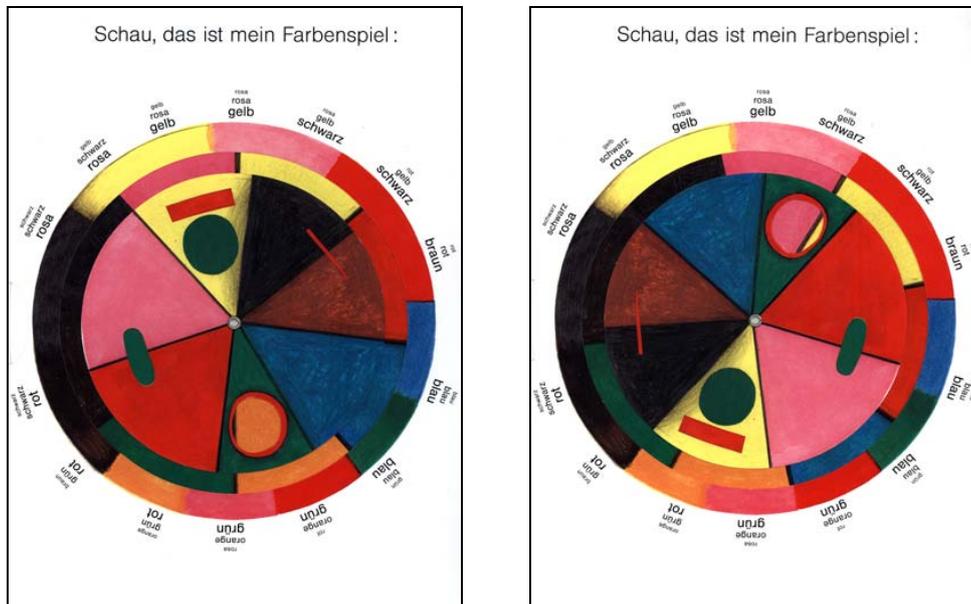


Abb. 110+Abb. 111 Květa Pacovská, *grün, rot, alle* (1992)

### Verhältnis von Inhalt und Bewegungsform

Der Inhalt des Buches gliedert sich in zwei Teile, die fließend ineinander übergehen. Der Hauptteil ist die Geschichte von der traurigen Schnecke, die nach Farben sucht. Daneben gibt es den Sachtext, der über Erscheinung und Wirkung von Farben informiert. Darüber hinaus bietet sich die Möglichkeit, in und mit dem Buch zu spielen. Über die Aufforderungen des Froschs wird nicht nur die Schnecke, sondern auch der Betrachter zum Farbensuchen eingeladen.

Das Buch fängt mit einer dreiseitigen Bilderfolge an, auf denen man etwas drehen oder aufklappen kann, bevor die eigentliche Geschichte beginnt oder der Inhalt erwähnt wird.

Auch auf den folgenden Seiten bietet die Künstlerin dem Betrachter Spielräume und lässt den Umgang mit dem Buch offen – je nach Belieben kann man zuerst spielen oder zuerst lesen.

Die verschiedenen Bewegungsformen, ob Klappenöffnen oder Scheibendrehen, ergänzen sowohl den sachlichen Inhalt des Buches als auch seine Geschichte wie beispielsweise auf Seite vier: Man sieht ein aus Papier gestanztes Fenster in der Mitte eines Buntstiftes. Klappt man das Fenster auf, ist zu lesen: „Hier bin ich zu Hause, sagt der Frosch und öffnet das Fenster.“ Danach ist der Betrachter aufgefordert, auch die zweite Ebene des Fensters zu öffnen, so als wäre er in die Rolle des Frosches geschlüpft, der das Fenster in seinem Haus geöffnet hat. Ein weiteres Beispiel findet man, während die Geschichte gelesen oder vorgelesen wird, auf Seite 5: Wenn die Farben als „Wörter“ in dem Text wie zum Beispiel „Rot?“, „Grün!“ und „Blau!“ auftauchen, können sie aufgeklappt werden. Darunter sieht man die genannte Farbe und kann sie mit den Wörtern identifizieren.

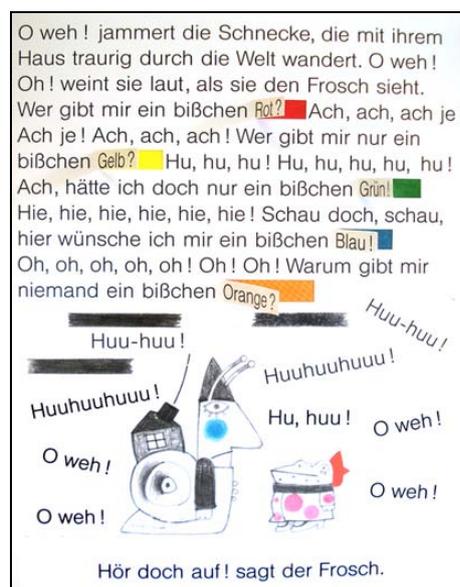


Abb. 112 Květa Pacovská, *grün, rot, alle* (1992)

Die Bewegungsformen ergänzen nicht nur den narrativen Text, sondern auch den Sachtext wie auf Seite sechs, auf der die Schnecke zu sehen ist. Im

Zentrum des Bildes befindet sich als Teil des Schneckenhauses ein gezeichneter Kreis, in dem viele Farb-Adjektive zu lesen sind. Die Seite verfügt im Inneren über eine Dreh-Funktion, die ermöglicht, die genannten Farben und das unbunte Farbspektrum von weiß über grau bis zu schwarz wiederzufinden. Durch einen ausgestanzten Teil des Kreises werden die Farben gezeigt, die auf einer darunterliegenden Ebene sind. Sowohl die Geschichte als auch das ‚Lernen‘ werden durch die Bewegungsmöglichkeiten lebendig.

## **9.3 Zum Umgang der Kindergartenkinder mit Spielbilderbüchern - Eine empirische Beobachtung**

### **9.3.1 Einleitung**

Spielbilderbücher stellen wie Bilderbücher generell einen wichtigen Bestandteil der Kindheit dar. Allerdings ist der Bereich der Spielbilderbücher kaum im Blick der Bilderbuchforschung, deshalb finden sich nur wenige theoretischen Untersuchungen und Aufsätze zu diesem Thema. Außerdem liegt bislang keine empirische Studie vor, die sich mit den kindlichen Umgangs- und Spielformen mit dem Spielbilderbuch auseinandergesetzt hat.

Im Folgenden wird eine empirische Beobachtung vorgestellt, welche ein erster Versuch sein soll, den Umgang der Kinder mit Spielbilderbüchern genauer zu beobachten und zu analysieren.

Der im Folgenden beschriebene Versuch will dabei lediglich erste allgemeine Reaktionen von Kindern auf Spielbilderbücher wahrnehmen und ist nicht als abgesicherte empirische Studie zu verstehen. Diese Beobachtung erhebt nicht den Anspruch einer repräsentativen Erhebung zum Thema, sondern will als Unterstützung des theoretischen Teils die erarbeiteten Annahmen auf einer empirischen Ebene überprüfen. Bei der Beobachtung wurde in einem kleinen Rahmen konkret den Fragen nachgegangen, ob Kinder mit Spielbilderbüchern nur spielen oder auch lernen können, ob in den Büchern Potenzial für verschiedene Erfahrungen steckt und ob die besondere Gestaltung der Bücher die sinnlichen, vor allem die sprachlichen und (fein)motorischen Erfahrungen der Kinder bereichern kann. Wie kleine Kinder mit Spielbilderbüchern umgehen, wie sie ihre Gestaltung und vor allem Spielmöglichkeiten wahrnehmen und welche kognitiven und haptischen Impulse derartige Bücher den Kindern bieten können, sind also die zentralen Fragen dieses Kapitels.

Ich bin von der Annahmen ausgegangen, dass Spielbilderbücher analog zu klassischen Bilderbüchern vielfältige Möglichkeiten bieten, die sich nicht nur auf das Spielen und das Bewegen beschränken, sondern auch Lern-Chancen fördern können. Darüber hinaus wird angenommen, dass Spielbilderbücher alle

Sinne des Kindes ansprechen und dass sie einen wichtigen Beitrag in der psychomotorischen Entwicklung des Kindes leisten können.

In dieser Beobachtung wird aber nicht allen Möglichkeiten von Spielbilderbüchern nachgegangen. Es wird etwa nicht hinterfragt, ob Spielbilderbücher für Kinder attraktiver sind als rein narrative Bilderbücher oder welche Arten von Spielbilderbüchern Kinder bei Auswahlmöglichkeiten bevorzugen. Auch ist das Geschlecht der Kinder nicht berücksichtigt. Weitere empirische Forschung im Bereich der Spielbilderbücher wäre insofern unbedingt erstrebenswert.

### **9.3.2 Schwerpunkt der Beobachtung**

Zur Vertiefung der Auseinandersetzung mit Spielbilderbüchern wurde eine exemplarische Beobachtung in einem Kindergarten in Oldenburg durchgeführt, in der erfasst werden sollte, wie Kinder im Alter von fünf bis sechs Jahren mit Spielbilderbüchern umgehen, wie sie sie „lesen“, sie be-greifen und wie sie mit ihnen spielen.

Im Mittelpunkt der Beobachtung stand dabei nicht ein ästhetisches oder pädagogisches Werturteil, vielmehr ging es um Reaktionen, Umgang und Verhaltensweisen der Kinder in Bezug auf Spielbilderbücher. Anhand von Beobachtungsbögen und gestützt auf Videoaufnahmen sollen die kindlichen Reaktionen erfasst werden, die relevante Merkmale für die spätere Analyse der Beobachtung sind. Dabei folgte die Beobachtung der Annäherung des Kindes an das Buch, vom ersten Blick über das Anfassen bis zum Spielen.

Die folgenden Leitfragen bildeten den Hintergrund für die Beobachtung.

- Wie reagieren die Kinder auf die erste Begegnung mit dem Buch? Zeigen sie Neugier und Interesse? Wie gehen sie auf das angebotene Buch zu, welche körperlichen Reaktionen und Verhaltensweisen zeigen sie – hier ist der ganze Körper zu beobachten.
- Wie betrachten und „lesen“ sie das Buch? – hier liegt der Fokus auf nonverbalen Äußerungen wie z.B. Mimik und Gestik.
- Verbale Äußerungen: Was sagen die Kinder, wie kommentieren sie das Buch? Wie reagieren sie mit Worten auf Bilder, Geschichte, Bewe-

gungselemente? – Hier wird auch die interpersonelle verbale Kommunikation zwischen den Kindern dokumentiert.

- Wie erproben sie die beweglichen Spielelemente? Spielbilderbücher bieten Kindern viele Möglichkeiten zum Spielen, dabei wird vor allem mit den Händen gespielt: Die Seiten werden mit den Fingern ertastet, Fenster werden geöffnet, das Buch wird aufgestellt. Welche Formen des haptischen Verhaltens der Kinder beim Durchblättern des Buches sind zu beobachten?

### **9.3.3 Methodische Schritte**

#### **9.3.3.1 Rahmenbedingungen**

##### **▪ Auswahl der Teilnehmer**

Zur Überprüfung der theoretischen Annahme, Kinder profitieren von Spielbilderbüchern, wurde eine teilnehmende Beobachtung initiiert und exemplarisch mit einer begrenzten Anzahl von Kindern durchgeführt.

Für die Beobachtung wurde ein Kindergarten in Oldenburg ausgewählt. Diesen Kindergarten besuchen 100 Kinder im Alter von drei bis sechs Jahren. Die Kinder sind in vier Gruppen eingeteilt, in denen sie von insgesamt elf Erzieherinnen betreut werden. Die Beobachtung sollte mit Kindern zwischen fünf und sechs Jahren durchgeführt werden.

Die Auswahl der Kinder für die Beobachtung wurde durch die Erzieherinnen getroffen, da diese die Kinder gut kennen und einschätzen können, welche Kinder sich auf eine Auseinandersetzung mit Spielbilderbücher einlassen können.

##### **▪ Räumliche Situation**

Es wurden zwei Räume für die Beobachtung zur Verfügung gestellt, in denen die Kinder nicht abgelenkt waren. Die Räume waren von den lauten Spielräumen abgetrennt, was ermöglicht hat, die Beobachtung ohne Störungen durchzuführen.

Obwohl es in den Räumen keine Lesecken gab, wurde versucht mit den vorhandenen Materialien wie Matratzen und Kissen eine gemütliche Vorlesesituation zu gestalten.

Es war wichtig, eine Situation zu schaffen, in der die Kinder nicht abgelenkt werden und sich unbefangen auf das Buch einlassen. Deshalb war auch zu überlegen, ob der Beobachter im Raum anwesend sein sollte, sich aber zurückhält oder aber ob er sich außerhalb des Raumes aufhält und allein über eine versteckte Videokamera die Buchbetrachtung und das Spielen der Kinder verfolgt.

### **9.3.3.2 Beobachtungsbogen und Dokumentation**

Bevor die eigentliche Beobachtung zum Umgang der Kinder mit Spielbilderbüchern durchgeführt wurde, wurde ein Beobachtungsbogen für jedes Kind erstellt, in dem Daten wie Name, Geschlecht, Alter, Geschwister usw. festgehalten wurden. Teile des Beobachtungsbogens richteten sich an die Eltern bzw. die ErzieherInnen im Kindergarten, um einen Überblick zu bekommen, welche Vorerfahrungen das Kind und die Familie im Hinblick auf Bilderbücher haben, etwa das Interesse des Kindes an Büchern, seine Erfahrung im Umgang mit Büchern, sein Lieblingsbilderbuch und die Lieblingsbeschäftigung.

### **9.3.3.3 Betrachtungssituation:**

Geplant war, das Konzept der Beobachtung mit einer Testgruppe im Vorfeld durchzuführen, um zu prüfen, ob die Beobachtungsphase wie planmäßig durchgeführt werden kann oder ob Änderungen erfolgen müssen. Aufgrund der begrenzten Anzahl der Kinder, die für die Beobachtung geeignet waren und der geringen Rückmeldungen von den Eltern, die dem Kindergarten für das Experiment ihre Zustimmung gegeben haben, konnte die Beobachtung lediglich mit zwei Gruppen durchgeführt werden, die jeweils aus zwei Kindern bestand.

Das Konzept der Betrachtungssituation sah schließlich für jede Beobachtung drei Phasen vor:

1. Die erste Phase (Kind – Buch): Geplant war, eine offene Phase für die eigenständige Beschäftigung eines ersten Kindes mit dem Spielbilderbuch einzuräumen. In dem Raum sollten nur das Kind und eine Protokollantin anwesend sein. Die Erzieherin hielt sich in dieser Phase zurück und befand sich außerhalb des Raumes. Diese Phase hatte bewusst keinen festen Zeitrahmen, da das Kind selbst bestimmen sollte, wann es mit dem Buch fertig ist.

2. Die zweite Phase (Kind – Erzieherin – Buch): Im Anschluss an das eigenständige Betrachten sollte Zeit für Vorlesen und Fragen durch die vertraute Erzieherin eingeräumt werden. Hier sollte sich die Erzieherin neben das Kind setzen und ihm das Buch bzw. die Geschichte des Buches vorstellen. Während des Vorlesens sollten keine Fragen gestellt werden.

In einem abschließenden gelenkten Gespräch<sup>370</sup> mit dem Kind sollte über das Buch, die Spielfunktionen und die Bilddimensionen gesprochen werden. Folgende kindgerechte Leitfragen sollten gestellt werden:

- Wenn du drei Medaillen zu vergeben hättest (Gold, Silber, Bronze), welche würdest du dem Buch geben?
- Was hat dir am besten an dem Buch gefallen?
- Was ist anders als bei anderen Büchern?

Diese zweite Phase sollte zwischen zehn und fünfzehn Minuten dauern, je nach Aufmerksamkeit und Interesse des Kindes.

3. Die dritte Phase (Kind – Kind – Buch): Im Anschluss an das Vorlesen sollte dem ersten Kind die Aufgabe gestellt werden, einem zweiten Kind, das das Buch noch nicht kennt, das Buch und seine Spielmöglichkeiten vorzustellen. Auch hier war geplant, dass sich die Erzieherin außerhalb des Raumes aufhält und die Kinder sich nur mit einer Protokollantin im Raum befinden. Diese Phase war zeitlich offen geplant und sollte solange dauern, bis das Interesse der Kinder nachlässt.

---

<sup>370</sup> Siehe DVD im Anhang.

Es soll erwähnt werden, dass das Verhalten des ersten Kindes in jeder Beobachtung im Fokus stand, weil durch das Konzept der Beobachtung das erste Kind mehr Erfahrung mit dem Spielbilderbuch sammeln konnte als das zweite Kind. Das erste Kind durfte das Buch zunächst allein anschauen, dann bekam es die Geschichte vorgelesen und zeigte dann das Buch einem anderen Kind. Durch das Beobachten der Reaktionen des ersten Kindes, vor allem in der letzten Phase, beim Vorstellen und Zeigen des Buches, sollte untersucht werden, was für das Kind wichtig und erzählenswert war: Bilder, Geschichte, Spielformen oder Mechanismen. Davon ausgehend sollte herausgefunden werden, welche Faktoren seinen Umgang mit dem Buch am meisten beeinflussen.

### **9.3.4 Durchführung der Beobachtung**

#### **9.3.4.1 Analyse der ersten Beobachtungssituation 11.08.2009/ Situationsbeschreibung**

##### Kurze Angaben zum ersten Kind (Maria, 5 Jahre)<sup>371</sup>

Maria stammt aus einer Familie, in der der Vater als Architekt und die Mutter als Dipl. Pädagogin tätig sind. Sie haben ca. 1000 Bücher zuhause, darunter auch einige Spielbilderbücher. Das Mädchen ist laut Erzieherin für ihr Alter weit entwickelt und sehr kommunikativ. Eltern und Erzieherin sind der Meinung, dass Maria an Büchern sehr interessiert ist. Zu den Lieblingsbeschäftigungen des Kindes gehören aber auch Malen, Schreiben, Phantasie- und Rollenspiele.

##### Kurze Angaben zum zweiten Kind (David, 5 Jahre)

David stammt aus einer Familie, in der die Mutter Verwaltungs-Angestellte ist. Der Vater ist Beamter Insgesamt verfügt die Familie des Jungen über ca. 500 Bücher. Er ist im Kindergarten kommunikativ und unauffällig. Die Eltern und

---

<sup>371</sup> Die in der Beobachtung verwendeten Namen sind erfunden.

die Erzieherin sind der Meinung, dass David an Büchern sehr interessiert ist. Malen, Kochen und im Sand spielen sind seine Lieblingsbeschäftigung.

#### Erste Phase (Kind-Buch)

Maria hat sich ganz still mit dem Buch hingesezt und sich sprachlich nicht geäußert. Mit ihren Händen hat sie aber auf das Buch reagiert, etwa Farb-Türchen aufgeklappt und Drehscheiben gedreht. Sie hat das Buch relativ schnell durchgeblättert.

#### Zweite Phase (Vorlese-Situation Kind-Erzieherin)

Es ist anzumerken, dass Maria am Anfang etwas zurückhaltend und schüchtern war und ihr Interesse an der Geschichte nicht groß erschien. Während die Erzieherin von den Farben erzählte „Weiß ist die schönste, weil sie so rein ist. [...] Schwarz ist die schönste, weil sie alle Farben in sich birgt.“, schaute sie nicht in das Buch, sondern zum Fenster hinaus. Das Mädchen wurde erst dann auf die Geschichte aufmerksam, als es die Farb-Türchen entdeckte und als von der Schnecke erzählt wurde. Es klappte alle Türchen auf und nannte alle Farben darunter. Von da an wirkte es interessierter und ging mit dem Buch aktiver um. Besonders auffällig war das Interesse bei der Seite mit dem Farbrad des Farbenspiels, bei der das Kind lange verweilte. Das Mädchen drehte das Farbrad und benannte alle Farben, die in den verschiedenen Kreisen zu sehen sind. Auch bei den Versteck-Türchen reagierte Maria darauf sowohl mit nonverbalem als auch verbalem Verhalten. Sie klappte alle Türchen auf und erklärte, was darunter zu sehen war, wie etwa „blaue Blume“ oder „die gelbe Sonne“.

In Bezug auf die Fragen sind im Folgenden die Antworten zusammen gefasst: Maria gab dem Buch eine goldene Medaille, weil es so viele Farben hat. Am besten haben ihr im Buch die Tiere gefallen: „Schnecke und Frosch“. Die Seite mit dem Farbspiel hat sie lange angeschaut, weil die Farben so aussehen, als ob sie von Hand gemalt sind.

### Dritte Phase (Kind-Kind-Buch)

In der Phase, in der Maria dem 5-jährigen David das Buch vorstellen sollte, waren für das Mädchen sowohl die Bewegungsmechanismen als auch die Bilder erwähnenswert. Diese hob es hervor durch spontane Äußerungen wie etwa: „Hier kannst du ein bisschen drehen, dann kommen alle Farben wie z.B. rot, grün“, „wieder drehen“ und „Hier sind alle Häuser, kann man alles aufklappen“ Auch durch haptische Versuche wie etwa Deuten mit dem Zeigefinger und Körperbeugung zeigte Maria Interesse an den Mechanismen des Buches. Ihre Begeisterung konnte man auch durch ihre Aussagen deutlich spüren: „Da muss ich hin, da kannst du alles aufklappen“ und „Das ist ja cool, mit den Farbmenschen“.

Von der erzählten Geschichte hatte das Mädchen aber über die Freude an den Spielmechanismen vieles vergessen, es erwähnte lediglich die Figuren und Motive wie z.B. „Schnecke“, „Frosch“, „Sonne“ und „Mond“, brachte die einzelnen Elemente aber nicht in Zusammenhang.

Obwohl David am Anfang eine zurückhaltende Haltung gegenüber dem vorgestellten Buch einnahm, reagierte er durch die Aufforderung Marias auch auf die Mechanismen des Buches in einer nonverbalen Weise. Auch der Junge klappte die Türchen auf und drehte das Farbrad. Er ging aber mit dem Buch ziemlich ruppig und grob um.

### **9.3.4.2 Analyse der zweiten Beobachtungssituation 20.08.2009/ Situationsbeschreibung**

#### Kurze Angaben zum ersten Kind (Sarah, 5 Jahre)

Sarah kommt aus einer Familie, in der beide Eltern berufstätig sind. Der Vater ist Volkswirt und die Mutter ist Kaufmännische Angestellte. Die Eltern leben getrennt, aber das Mädchen hat Kontakt zu beiden Elternteilen. Die Eltern sind an Büchern sehr interessiert und ihrer Meinung nach hat auch ihr Kind ein großes Interesse an Bücher. Die Familie verfügt über ca. 80 Bücher, darunter allerdings kein Spielbilderbuch. Laut Erzieherin ist Sarah sehr ruhig und eher eine Einzelgängerin. Sozial ist sie eher zurückgezogen und zeigt keine eigene

Initiative zur Kontaktaufnahme. Rollenspiele, singen, malen und Bilderbücher anschauen sind ihre Lieblingsbeschäftigungen.

#### Kurze Angaben zum zweiten Kind (Simon, 5 Jahre)

Simon stammt aus einer Familie, in der der Vater als Autohändler tätig und die Mutter Hausfrau ist. Sowohl die Eltern als auch das Kind sind an Büchern sehr interessiert.

#### Erste Phase (Kind – Buch)

Sarah schlug das Buch sofort mittendrin auf, dann blätterte sie zurück zu der ersten Seite. Sie hatte direkt die Klapptürchen und die Spielmöglichkeiten in dem Buch entdeckt und fing sogleich damit an, die Fenster zu öffnen und an Rädern zu drehen, um die Farben zu ändern. Mit ihren Fingern probierte sie alles aus und fasste alles an, was das Buch von Besonderheiten bietet. Besonders verweilte Sarah bei den Seiten mit den Drehelementen bzw. den Klappmechanismen. Sie zeigte kein großes Interesse bei Seiten, die ohne Bewegungsmöglichkeiten gestaltet sind. Diese Seiten wurden immer schnell überblättert.

#### Zweite Phase (Vorlese-Phase Kind – Erzieherin)

Hier verhielt sich Sarah zunächst etwas zurückhaltender als in der ersten Phase, in der sie alleine mit dem Buch war. Sie zeigte kein großes Interesse an den Mechanismen des Buches, z.B. den Klapp-Fenstern und Dreh-Scheiben, und musste an einigen Stellen von der Erzieherin aufgefordert werden, die kleinen Fenster zu öffnen oder wieder zu schließen. Auch auf die erste Seite, auf der sich die Schnecke mit der veränderbaren Farb-Drehscheibe befindet, hat sie nicht reagiert. Erst bei der Seite mit der Geschichte von der Schnecke, und nach einer Aufforderung durch die Erzieherin, die Klappen zu öffnen, zeigte das Mädchen durch ein Lächeln – und durch sein Körperverhalten (Wippen mit den Füßen) mehr Begeisterung sowohl für die Geschichte als auch für die Mechanismen des Buches. Sarah fing damit an, aktiver mit dem Buch und seinen Spielmöglichkeiten umzugehen. Bei dem Farbspiel zeigte sie sowohl nonverbale als auch verbale Reaktionen. Zunächst drehte sie spielerisch und

ziellos an dem Rad, dabei lächelte sie. Beim Vorlesen war zu beobachten, wie sich das ziellose Spiel des Kindes in ein gezieltes und gelenktes Spiel umwandelte, so z.B. bei dem Satz: „Hier sind alle Farben, die du suchst“. Man konnte beobachten, dass Sarah das Gesehene (Mechanismen und Bilder) und das Gehörte (Geschichte) in einen Zusammenhang brachte und in freies Spiel umsetzte, indem sie gezielt nach einer bestimmten Farbe suchte. Als das Mädchen dann seine Ziel-Farbe gefunden hatte, benannte sie „Blau“, dabei zeigte sich ein leichtes Lächeln auf ihrem Gesicht. Es scheint, dass Sarah an den Versteck-Türchen am meisten interessiert war, da sie beim Entdecken lachte und sich sprachlich äußerte: „Das ist ein Spielzeug“. In der gespannten Körperbewegung zeigte sich, dass sie mitfieberte und versuchte zu raten, was unter den Türchen versteckt war. Auch schien sie nachdenklich: sie versuchte sich zu erinnern, was sie gesehen hatte. Der Umgang des Mädchens mit dem Spielbilderbuch wurde im Laufe des Vorlesens immer aktiver, was sich auch auf der verbalen Ebene zeigte: „Da ist eine Blume“ und „Da sind Trauben drin“. Seine Aussagen beruhten nicht immer auf der Geschichte oder der Realität, sondern ergaben sich aus der Phantasie, die durch das Buch, seine Gestaltung und Spielmöglichkeiten möglicherweise angeregt wurde.

Auf die von der Erzieherin gestellten Fragen gab Sarah folgende Antworten: Sie verlieh dem Buch eine goldene Medaille. Die Besonderheit des Buches zeichnete sich für das Mädchen durch die vielen Farben im Buch aus. Die Aufklappmöglichkeiten haben ihr am besten gefallen, vor allem die Seite mit dem Farb-Türchen. Sie hat alle Bewegungs- und Veränderungsmöglichkeiten in dem Buch detailliert gezeigt und wiederholt.

#### Die dritte Phase (Kind – Kind – Buch)

Beim ‚Vorlesen‘ behielt Sarah das Buch mehr für sich, während ihr Partner Simon mit Abstand neben ihr saß. Das Mädchen war am Anfang unsicher, ob es überhaupt etwas über das Buch erzählen konnte. Trotz des mehrmals wiederholten Satzes: „Das hier weiß ich nicht mehr“, hat es aber vieles von der Geschichte von der Schnecke und dem Frosch erzählt, allerdings mit einem veränderten Titel: „Grün und blau“. Für Sarah waren nicht nur die Handlung der Geschichte erzählenswert, sondern auch Einzelheiten der Bilder und der

Spiele. Durch ihre spontanen Äußerungen wie etwa „Ich möchte bitte Rot [...] ich möchte bitte bitte Blau.“, und „Das ist mein Farben-Labyrinth“ hat sie dies verdeutlicht.

In Bezug auf die Mechanismen des Buches zeigte das Mädchen sein Interesse an den Dreh- und Klappmechanismen vor allem durch haptisches Probieren. Simon war gegenüber dem Buch passiv, hat nur geschaut und das Buch gar nicht angefasst – trotz oder gerade wegen des ausschweifenden Vorlesens seiner Partnerin.

### **9.3.5 Interpretation der Ergebnisse**

Die Reaktionen der Kinder auf das Buch wurden in der ersten Phase lediglich nonverbal sichtbar, in der zweiten und dritten Phase hingegen wurden ihre Aktivitäten auch durch verbales Verhalten unterstützt.

Diese Veränderung ihrer Reaktionen könnte man auf die besondere Situation in der zweiten Phase – der Vorlesesituation – zurückführen. Hier hatte das Buch den Kindern im Vergleich zur vorherigen Phase, etwas Neues geboten und zwar die Geschichte – sie waren in der ersten Phase nicht in der Lage die Geschichte allein zu erfassen. Außerdem waren ihnen das Buch und seine Motive bzw. Gestaltung in dieser Phase noch fremd. Die Kinder konnten dann während des Vorlesens die schon zuvor entdeckten Motive und Mechanismen mit der Geschichte verknüpfen.

Während der Vorlesesituation hat sich der Umgang der Kinder mit dem Buch verändert. Sie wurden aktiver und wirkten interessierter. Dieser veränderte Umgang könnte durch die starke Wechselbeziehung zwischen der Geschichte des Buches und den Spiel- und Bewegungsmöglichkeiten, die die Kinder wahrnehmen konnten, erklärt werden.<sup>372</sup> Die erzählte Geschichte erscheint möglicherweise für das Wahrnehmen bzw. das Verstehen der unterschiedlichen Elemente des Buches von großer Bedeutung. Dadurch konnten die Kinder selber entscheiden, wie sie mit den Spielmöglichkeiten des Buches umgehen, spielerisch oder auf gezielte Art und Weise. Man könnte diesen Umgang der Kinder mit dem Farbenspiel in Bezug zu Květa Pacovskás eigenen Aussagen

---

<sup>372</sup> Siehe Kapitel 9.2.

setzen: „Man kann die Farben sortieren, oder seine eigene Auswahl treffen. Es ist ein Spiel; es ist nicht festgelegt. [...]. Dieses ist ein freier Farbkreis, bei dem man sich nicht an Regeln halten muss, sondern nach Gefühl seine eigenen Farbkombinationen finden kann.“<sup>373</sup>

Bei dem Farbspiel zeigten sich gewisse Lernprozesse. Beim eigenständigen Betrachten drehten die Kinder spielerisch, aber ziellos an den Scheiben. Beim Vorlesen war zu beobachten, wie sich das ziellose Spielen wandelte. Es ist anzunehmen, dass die Kinder das Gesehene – Bilder und Mechanismen – und das Gehörte – die Geschichte – in Beziehung brachten. Sie probierten die Anregung zum Spiel aus und suchten gezielt nach einer bestimmten Farbe. Die Kinder folgten in ihrem Handeln unbewusst der Intention Pacovskás und nutzten das Angebot des Buches zum freien Spiel.<sup>374</sup>

Die Kinder haben das Buch angeschaut, die Geschichte vorgelesen bekommen und damit gespielt; währenddessen haben sie Wörter, Figuren und Farben öfter benannt. Es lässt sich also sagen, dass die Kinder von den unterschiedlichen Möglichkeiten, die das Buch bietet, profitiert und verschiedene Erfahrungen gesammelt haben, nicht nur (fein)motorisch, sondern auch kognitiv und sprachlich.

Darüber hinaus zeigte sich, dass das Buch die Phantasie der Kinder angeregt hat. Dies war in der zweiten Phase und durch das entstandene Gespräch mit der Erzieherin zu beobachten. Diese Phantasie-Leistung zeigte sich auch deutlich in der dritten Phase, als die Kinder selbst nacherzählt haben. Hier ist zu erwähnen, dass nicht nur die haptischen Möglichkeiten des Buches deutlich gemacht, sondern auch auf phantasievolle Art die Erzählung wiedergegeben wurden. Dies war allerdings je nach Kind und seiner individuellen Wahrnehmung, Entwicklung und Umfeld unterschiedlich.

Außerdem konnte das Buch Impulse und Anregungen geben, eine Kommunikation zwischen den beiden Kindern in Gang zu bringen. Dies kommt bei den Kindern durch gemeinsames oder gegenseitiges Aufklappen, Drehen und Hinweisen, aber auch durch Erzählen und Fragen zum Ausdruck.

---

<sup>373</sup> Pacovská, 2008.

<sup>374</sup> Ebd.

Während des Umgangs mit den Mechanismen des Spielbilderbuchs war aber bei fast allen Kindern zu bemerken, dass sie die Laschen, mit denen man die Drehscheiben drehen kann, nicht entdeckt haben – diese sind von der Farbe her meist weiß wie die Seiten selbst und insofern nicht deutlich zu erkennen. Manchmal gab es deshalb Schwierigkeiten, die Scheiben zu drehen, wie z.B. bei der Nacht-Seite. Ansonsten konnten die Kinder mit ihren kleinen Fingern die Elemente problemlos bewegen.

In Bezug auf die Ausgangspunkte der Beobachtung zeigen die exemplarischen Erkundungen, dass das Spielbilderbuch die Kinder in großem Maße interessiert und zu einem erforschenden Umgang angeregt hat. Dabei standen sowohl die Erzählung als auch die sinnlichen Erfahrungen im Mittelpunkt des kindlichen Interesses. Es scheint, dass das ausgewählte Buchbeispiel von Pacovská die haptischen Sinneserfahrungen besonders anspricht und die Kinder auffordert, etwas anzufassen, aufzuklappen oder zu drehen. Analog kann man erwarten, dass andere Spielbilderbücher, die andere Möglichkeiten, wie z.B. akustische Impulse oder Geruchseffekte anbieten, entsprechend andere Sinne von Kindern ansprechen können.

## 10 Schlussbetrachtung

Zunächst möchte ich den langen Forschungsprozess zu der vorliegenden Arbeit noch einmal Revue passieren lassen. Am Anfang meines Forschungsvorhabens erfolgte mein erster Zugang zu den Spielbilderbüchern durch die Bestände der Universitätsbibliothek Oldenburg. Dort stöberte ich zwischen den zahlreichen Büchern und Regalen des Kompaktmagazins erstmal ziellos mit einem Photoapparat und einem Heft in der Hand, um mir einen Überblick über den Forschungsgegenstand zu verschaffen. Dabei entdeckte ich zahlreiche Bücher, die einen spielerischen oder beweglichen Aspekt in sich trugen. Für mich war das Spielbilderbuch damals ein undeutlicher Begriff, der nach Aufklärung drängte.

Im Verlauf meiner Untersuchung hat sich die zunächst planlose Recherche mehr und mehr zu einer gezielter Suche entwickelt, die von den technischen Bewegungen der Spielbilderbücher ausging und nach Ordnung und Systematisierung verlangte. Damit war die erste Hürde der Arbeit bewältigt. Schritt für Schritt nahm die Arbeit dann Gestalt an und der rote Faden wurde immer sichtbar. Die gewonnen Erkenntnisse führten zu der Überzeugung, dass ein Spielbilderbuch nicht irgendeine Zwischenform zwischen einem Bilderbuch und einem Spielzeug ist, sondern einen komplexen Literaturgegenstand darstellt, der sich zwischen Kunst, Buch und Spielzeug, zwischen Erzählungen, Sachthemen, didaktischen und pädagogischen Ansprüchen bewegt und entfaltet. Hinter seinen unterschiedlichen Erscheinungsformen zeigte sich ein beachtliches Potenzial, das sich durch vielfältige ästhetische Erfahrungs- und Lernmöglichkeiten auszeichnet. So sehe ich heute, am Ende meiner Untersuchung, das Spielbilderbuch als einen medial vernetzten und doch eigenständigen Gegenstand.

Hier möchte ich die wesentlichen Ergebnisse der Arbeit darstellen.

In Bezug auf Bildbewegung und Bildveränderung weist das Medium Spielbilderbuch eine lange Tradition auf, die mit technischen und beweglichen Erfindungen verbunden ist. Die ersten Spielbilderbücher waren in ihren Bewegungsformen etwas bescheidener als die Exemplare, die heute auf dem Markt zu finden sind. So verfügte das frühe Spielbilderbuch über vereinzelte

Bewegungsmöglichkeiten wie etwa Ziehen, Drehen oder Aufklappen, während das aktuelle Spielbilderbuch unterschiedliche Variationen technischer und mechanischer Bewegungsformen oft in einem einzigen Buch zusammenbringt. In Spielbilderbüchern steht häufig die Veränderung der bildnerischen Ebene durch unterschiedliche Bewegungsformen im Mittelpunkt. Das heißt, die meisten Spielbilderbücher sind im Grunde Verwandlungsbücher, indem sie z.B. Figuren verändern, Bildelemente austauschen oder ganze Bilder verwandeln können. Mit Hilfe der Analysekriterien, die in der vorliegenden Arbeit speziell für Spielbilderbücher entwickelt wurden, war es möglich, die verschiedenen Kategorien ästhetischer und technischer Formen des Spielbilderbuchs einerseits systematisch zu klassifizieren und andererseits anhand ausgewählter Beispiele zu analysieren. Es sind insgesamt 10 Kategorien entstanden, die sich technisch voneinander unterscheiden: Lochbilderbuch, Fühlbilderbuch, Leporello, Verwandlungsbilderbuch, Ziehbilderbuch, Drehbilderbuch, Aufklappbilderbuch, Pop-up-Bilderbuch, Aufstellbilderbuch und zuletzt das experimentelle Spielbilderbuch. Diese systematische Erschließung des Gegenstands führte tiefer in die komplexen ästhetischen, materiellen und technischen Strukturen des Spielbilderbuchs hinein und brachte das ästhetische Potenzial zu Tage, das sich auf den ersten Blick nicht sogleich erschließt. Gerade die verdichteten, sich oft überlagernden Formen der Bewegung, der Veränderung und des Spiels mussten in ihrer Spezifik herausgearbeitet werden. Es war nicht immer leicht, aktuelle Beispiele zu finden, die lediglich über eine einzelne abgegrenzte Bewegungsform verfügen. Dies hat die Klassifizierung der verschiedenen Erscheinungsformen der Spielbilderbücher, die von der technischen und beweglichen Ebene ausgeht, erschwert. Zugleich aber verdeutlichen diese Schwierigkeiten, wie komplex das gegenwärtige Spielbilderbuch geworden ist.

Die bisher unzureichende Forschung zur allgemeinen Auseinandersetzung mit dem Spielbilderbuch, seiner Kategorisierung und der Darstellung seiner besonderen Rolle als Wissensvermittler und Erfahrungslieferant machte die Lücken und Desiderate sichtbar, die unter wissenschaftlicher Perspektive bestehen. Aus diesem Grunde wurde der Versuch unternommen, die Notwendigkeit von Forschung am Gegenstand nachzuweisen, Lücken zu schließen und die wissenschaftliche Auseinandersetzung in einem

systematischen Rahmen zu führen. Der Schwerpunkt der Arbeit liegt entsprechend auf der Kategorisierung und der Analyse der Spielbilderbücher, mit dem Ziel, die Unschärfe des Begriffs zu beheben und ein brauchbares Instrumentarium zur Systematik ästhetischer, materieller und mechanischer Erscheinungsformen zu erarbeiten.

Als ein wichtiges Ergebnis der vorliegenden wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Thema hat sich gezeigt, dass sich das Spielbilderbuch in seiner besonderen Rolle zwischen Buch, Spiel und Bewegungsgegenstand durch seine Mechanismen und Räumlichkeit als eine eigenständige und interaktive Literaturgattung mit Spielcharakter<sup>375</sup> sowohl für Kinder als auch für Erwachsene darstellt.

So geht das Spielbilderbuch über das herkömmliche Bilderbuch hinaus und bietet neben dem Betrachten der Bilder und dem Lesen des Textes spielerische Formen und Gestaltungselemente. Die Beweglichkeit der Bilder, die erfahrbare Dreidimensionalität und die besonderen Merkmale fühlbarer, riechbarer und akustischer Effekte bilden neue Erlebnisebenen im Umgang mit dem Medium Buch.

Darüber hinaus werden durch Spielbilderbücher auch Wege sichtbar, unterschiedliche Formen des Wissens zu vermitteln. Somit können Spielbilderbücher als Impulsgeber für den eigenen Lernprozess dienen. Ihre Relevanz liegt darin begründet, dass sie Wissensvermittlung in abwechslungsreichen Varianten und auf verschiedenen Ebenen bieten: erzählerisch, sachlich, bildnerisch, künstlerisch, technisch und haptisch. Das so vermittelte Wissen kann durch den besonderen Charakter der Bücher spielerisch erlernt werden. Durch Spielmaterialien und Bewegungsmöglichkeiten besitzt das Spielbilderbuch ein eigenes Profil als ästhetischer Lerngegenstand. Es ist also alles andere als ein einfaches und anspruchsloses Objekt, als es Vielen noch immer erscheint. So kann das Spielen mit Spielbilderbüchern, so wie auch viele Spieltheoretiker das allgemeine Spielen definieren,<sup>376</sup> als eine effektive und relevante Arbeit angesehen werden, die zur ganzheitlichen Entwicklung des Kindes beiträgt. Es

---

<sup>375</sup> Vgl. Doderer, 1997, S. 29.

<sup>376</sup> Siehe Kapitel 5.2.

ist aber gleichzeitig auch freies Spiel, d.h. der Nutzer kann selber entscheiden, wann und wie er mit dem Buch und seinen Angeboten in Kontakt treten möchte.

Spielbilderbücher zeigen nicht nur Spielräume und regen nicht allein zu neuen Spielideen an, vielmehr werden Lesen und Betrachten durch den aktiven Umgang des Kindes mit dem Buch anders erlebt und mit Spielerfahrungen verbunden. Dies führt zu einer neuen Form der Leseerfahrung und trägt allgemein zum sichereren Umgang mit Büchern bei. Je nach Spielbilderbuch variieren sowohl die angebotenen Spielformen als auch die vom Betrachter gewonnenen Erfahrungen. So findet man in Spielbilderbüchern auf vielfältige Weise einen Zugang zum Spielen. Dies geschieht durch mechanisch veränderbare Bilder und Buchseiten, sowie durch verschiedene Materialien, die in die Bücher integriert sind. Auch haptische bzw. optische Suchspiele, Symbol-, Rollen- oder Gesellschaftsspiele und freie oder Regelspiele werden durch das Buch angeregt. Dietrich Grünewald beschreibt, wie faszinierend es sein kann, ein bewegliches Objekt zu betrachten oder es zu bewegen. „Gibt es etwas Faszinierenderes als Bewegung – wenn sich Dinge «von selbst» bewegen, die doch eigentlich statisch und leblos sind? [...] Ob aus der Distanz des Beobachters oder durch Aktivität in den Prozess eingebunden – der Rhythmus gleichförmiger, langsamer oder schneller Bewegung bindet den Betrachter für eine Zeit, löst ihn aus seiner meist hektischen Alltagsdynamik und bietet so die Chance zu Reflexion wie Meditation.“<sup>377</sup> In Ergänzung dazu sieht Grünewald, dass Spielbilderbücher durch ihre Bewegungs-, Verwandlungs- und Überraschungseffekte einen „zusätzlichen Motivationsgewinn“ bieten.<sup>378</sup> Spielbilderbücher üben durch ihre Bewegungsmöglichkeiten und Überraschungseffekte eine starke Wirkung auf den Betrachter aus, indem sie seine Aufmerksamkeit und Ausdauer schulen und sein Interesse wecken. Verstärkt wird dieser Prozess nach Jens Thiele, wenn der Betrachter aus seiner Rolle als „passiver Betrachter“ austritt und in die Rolle des „aktiven Ausführers der Bildveränderung“ schlüpft.<sup>379</sup>

---

<sup>377</sup> Grünewald, 2005, S. 4.

<sup>378</sup> Vgl. Grünewald, 1992, S. 185.

<sup>379</sup> Vgl. Thiele, 2005, S. 232; Grünewald, 1992, S. 185.

Spielbilderbücher bieten eine Fülle von Möglichkeiten mit dem Buch zu spielen. Jedes Spielbilderbuch bietet dem Kind somit individuelle Erfahrungen, die gesammelt und durch andere Spielbilderbücher ergänzt werden können. Es werden viele Sinne wie Tasten, Sehen, Hören und sogar Riechen angesprochen und komplexe Erfahrungen gewonnen, wie etwa haptische, motorische – sowohl feinmotorische als auch grobmotorische – ästhetische, künstlerische, bildnerische, sprachliche, spielerische, kognitive, soziale, emotionale und pädagogische Erfahrungen. Dies wurde sowohl in der Analyse der Spielbilderbücher als auch im empirischen Teil der Arbeit deutlich.

Der empirische Teil der Arbeit, in dem der Umgang der Kinder mit Spielbilderbüchern beobachtet wurde, stellt einen ersten Zusammenhang zwischen Theorie und Praxis her. Durch die Auswertung der Beobachtung lässt sich erkennen, dass es in Spielbilderbüchern nicht nur um das bloße Spielen geht. Vielmehr bieten die Spielbilderbücher dem Kind die Möglichkeit, durch das Spielen Geschichten, Bilder, Texte und auch Informationen anders auf- und wahrzunehmen als durch ein klassisches Bilderbuch. Die Kinderbefragung hat deutlich gemacht, dass Kinder ihr Interesse nicht nur auf Bewegungs- und Spielmöglichkeiten richten, sondern dass sie auch weitere Angebote des Buches wie die Geschichte, die Figuren oder die Farben bewusst wahrgenommen haben.

Die Kinder haben sowohl ein verbales als auch ein nonverbales Verhalten gegenüber dem gegebenen Buch gezeigt. Dabei hat die starke Wechselbeziehung zwischen der Geschichte, dem Spiel und den Bewegungsformen in dem Buch *Grün, rot, alle* (1992) sowohl beim Wahrnehmen und Verstehen der beweglichen Elemente als auch in dem veränderten Umgang der Kinder mit dem Buch eine große Rolle gespielt: Die Kinder waren aktiver und wirkten interessierter, nachdem sie die Geschichte vorgelesen bekommen haben.

Auch der spielerische Umgang mit dem Buch wurde durch die Vorlesesituation beeinflusst und gelenkt. So wurde das ziellose Spiel mit der Drehscheibe im Buch zu einem gezielten und bewussten Spiel, das die betrachteten Bilder, die beweglichen Mechanismen und die gelesene Geschichte in einen Zusammenhang gebracht hat. Darüber hinaus war eine spürbare Phantasie der

Kinder beim individuellen Wahrnehmen und Wiedergeben der Geschichte zu erkennen.

Der Markt hat sich in den zurückliegenden Jahren in Bezug auf Spielbilderbücher rasch weiterentwickelt. Auffällig ist dabei, dass es nicht nur Spielbilderbücher für Kinder gibt, sondern dass auch die Erwachsenen durch neue Formen der Spielbilderbücher angesprochen werden. Darüber hinaus sind neue Phänomene von Spielbilderbüchern, z.B. eine neue Form der optischen Bewegung wie in *Galopp!* (2008) oder akustische Effekte wie etwa in *Zauberklang des Dschungels: Mit vielen verschiedenen Tierstimmen* (2010) entstanden, auf die nicht weiter eingegangen wurde, da dies den Rahmen der Arbeit sprengen würde. Zukünftige Forschung zum Spielbilderbuch könnte diese erweiterten Phänomene im Grenzbereich zwischen Kinder- und Erwachsenenliteratur genauer untersuchen.

Die Beobachtungen der Kinder beim Umgang mit einem Spielbilderbuch stellen lediglich einen ersten empirischen Ansatz dar. Da diese Beobachtungen aufgrund weniger Rückmeldungen der Eltern mit nur wenigen Kindern durchgeführt werden konnten, ergeben sich hier – auch in Bezug auf den Umgang der Kinder mit anderen Formen von Spielbilderbüchern – notwendigerweise zu vertiefende Forschungsaufgaben. Wünschenswert wären z.B. empirische Untersuchungen, die sich mit klassischen Bilderbüchern beschäftigen, die in den zurückliegenden Jahren als Spielbilderbücher erschienen sind. Beispielsweise ist hier das berühmte Bilderbuch von Eric Carle *Die kleine Raupe Nimmersatt*, in seinen beiden Ausgaben von (1969) und (2009) zu nennen. Hier könnte u.a. der Umgang der Kinder mit den unterschiedlichen Ausgaben des gleichen Bilderbuchs untersucht werden. Dabei könnte die Beobachtung in zwei getrennten Gruppen erfolgen. Der einen Gruppe wird das klassische Bilderbuch angeboten, der anderen die Pop-Up-Ausgabe.

Zum Verhältnis von Inhalt, Bewegung und Spiel konnte festgestellt werden, dass bei den meisten analysierten Spielbilderbüchern der Gegenstand des Buches – sei es ein bestimmtes Thema, eine Erzählung oder eine Handlung – durch die angebotenen Bewegungs- und Spielmöglichkeiten auf spielerische Weise unterstützt und verstärkt wurde.

Das Verhältnis zwischen dem Inhalt eines Buches, seinen Bewegungsformen und den daraus resultierenden Spielmöglichkeiten konnte in dieser Arbeit nur an ausgewählten Beispielen thematisiert werden und lässt keine Verallgemeinerungen zu.

Hier stellt sich eine wichtige Forschungsfrage für zukünftige Untersuchungen: Wie ist das Verhältnis zwischen Inhalt, Bewegungsformen und Spielmöglichkeiten in Spielbilderbücher allgemein zu charakterisieren und zu verdeutlichen? Lassen sich Ansätze einer narrativ geprägten Spieltheorie des Spielbilderbuchs formulieren?

Das Spielbilderbuch kann als ein wichtiges Medium betrachtet werden, das in jedes Kinderzimmer gehört und weder in Kindertagesstätten noch in Grundschulen fehlen sollte, auch wenn es aufgrund seiner aufwändigen Herstellungstechnik teurer ist als das klassische Bilderbuch oder wegen seiner Empfindlichkeit nur begrenzt haltbar ist. Es vermag durch seine Verknüpfungen mit dem konventionellen Bilderbuch und seine erweiterten Formen des Betrachtens, Lesens, (Be)greifens und Spielens eine besondere Rolle in der Lebenswelt der heutigen Kinder einzunehmen, da es vielfältige und komplexe Erfahrungen bietet. So hat die vorliegende Untersuchung sichtbar gemacht, dass das Spielbilderbuch eine anspruchsvolle und bemerkenswerte Literatur- und Spielgattung darstellt, die einer vertieften Auseinandersetzung Wert ist.

## 11 Abbildungen

Abb. 1 Bewegliche Bilderbücher für wissenschaftliche Zwecke.....	21
Abb. 2 Lothar Meggendorfer, <i>Internationaler Circus</i> (1887) .....	26
Abb. 3 Lothar Meggendorfer, <i>Nur für Brave Kinder</i> (1896).....	26
Abb. 4 Grenzen und Übergänge zwischen Bilderbuch, Spielbilderbuch und Spiel .....	30
Abb. 5 David Crossley: <i>Spieglein, Spieglein... Wer ist der Schönste?</i> (2004) .	34
Abb. 6 Maurice Sendak, <i>Wo die wilden Kerle wohnen</i> (1967).....	39
Abb. 7+ Abb. 8 Lothar Meggendorfer, <i>Reiseabenteuer des Malers Daumenlang und seines Dieners Damian</i> (1889) .....	63
Abb. 9+ Abb. 10 Lothar Meggendorfer, <i>Lebendes Affentheater</i> (1893).....	63
Abb. 11 David McKee <i>Was Elmar alles kann</i> (1997) .....	64
Abb. 12+ Abb. 13 Ernst Nister, <i>Rauf und runter</i> (1985) .....	68
Abb. 14 Jane Chapman, <i>Tilly Trödelentschen</i> (2006).....	69
Abb. 15 Lothar Meggendorfer, <i>Das Puppenhaus</i> (1889) .....	69
Abb. 16+ Abb. 17 Keith Moseley, <i>Viktorianisches Puppenhaus</i> (1999).....	70
Abb. 18+ Abb. 19 Bettina Nutz, <i>Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad (2006)</i> .....	72
Abb. 20 J.Béza, F. Sklár, <i>Die Abenteuer Sindbads des Seefahrers</i> (1959).....	77
Abb. 21 Robert Sabuda, <i>Alice's Adventures in Wonderland</i> (2003) .....	77
Abb. 22 Alfons Schweiggert, <i>Das Löcherbuch</i> (1980).....	81
Abb. 23 Eric Carle, <i>Die kleine Raupe Nimmersatt</i> (1969).....	82
Abb. 24 Eric Carle, <i>Die kleine Raupe Nimmersatt</i> (1969).....	85
Abb. 25 Eric Carle, <i>Die kleine Raupe Nimmersatt</i> (1969).....	85
Abb. 26Abb. Eric Carle, <i>Die kleine Raupe Nimmersatt</i> (1969).....	87
Abb. 27 Virginia Allen Jensen/Dorcas Woodbury Haller, <i>Was ist das?</i> (1978) .....	90
Abb. 28 Irmgard Eberhard, <i>Was fühlst du?</i> (1998) .....	91
Abb. 29 Irmgard Eberhard, <i>Was fühlst du?</i> (1998).....	93
Abb. 30 Irmgard Eberhard, <i>Was fühlst du?</i> (1998).....	94
Abb. 31 Irmgard Eberhard, <i>Was fühlst du?</i> (1998).....	96
Abb. 32 Irmgard Eberhard, <i>Was fühlst du?</i> (1998).....	97
Abb. 33 Dick Bruna, <i>Mein Haus</i> (1987) .....	100
Abb. 34 Doris Rübel, <i>Wir gehen zum Markt</i> (1995).....	100
Abb. 35 Klaus Bliesener, <i>Meine kleine Ritterburg</i> (1989).....	101
Abb. 36 Warja Lavater, <i>Rotkäppchen</i> (1967) .....	101
Abb. 37 Matthieu Mauder/Michael Escoffier, <i>Zu Hilfe!!!</i> (2009) .....	102
Abb. 38 Matthieu Mauder/Michael Escoffier, <i>Zu Hilfe!!!</i> (2009) .....	104
Abb. 39 Matthieu Mauder/Michael Escoffier, <i>Zu Hilfe!!!</i> (2009) .....	107
Abb. 40 Matthieu Mauder/Michael Escoffier, <i>Zu Hilfe!!!</i> (2009) .....	108
Abb. 41 Lothar Meggendorfer, <i>Die lustige Tante</i> (1891) .....	112
Abb. 42 Kees Moerbeek, <i>Der Schwundhund</i> (1988) .....	113
Abb. 43 Kees Moerbeek, <i>Der Schwundhund</i> (1988) .....	116
Abb. 44+Abb. 45 Kees Moerbeek, <i>Der Schwundhund</i> (1988) .....	117
Abb. 46 Kees Moerbeek, <i>Der Schwundhund</i> (1988) .....	118
Abb. 47 Kees Moerbeek, <i>Der Schwundhund</i> (1988) .....	119

Abb. 48+ Abb. 49 Bettina Nutz, <i>Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad</i> (2006).....	122
Abb. 50+Abb. 51 Lothar Meggendorfer, <i>Nur für brave Kinder</i> (1896) .....	123
Abb. 52 Virginie Guérin/Corinne Albaut, <i>Ich sehe was, was du nicht siehst</i> (2007).....	124
Abb. 53Virginie Guérin/Corinne Albaut., <i>Ich sehe was, was du nicht siehst</i> (2007).....	126
Abb. 54+Abb. 55 Virginie Guérin/Corinne Albaut., <i>Ich sehe was, was du nicht siehst</i> (2007).....	127
Abb. 56+Abb. 57 Virginie Guérin/Corinne Albaut., <i>Ich sehe was, was du nicht siehst</i> (2007).....	129
Abb. 58 Virginie Guérin/Corinne Albaut., <i>Ich sehe was, was du nicht siehst</i> (2007).....	131
Abb. 59+Abb. 60 Bettina Nutz, <i>Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad</i> (2006).....	133
Abb. 61 Kristina Steffens, <i>Bei Uns Zuhause</i> (2008).....	134
Abb. 62 Kristina Steffens, <i>Bei Uns Zuhause</i> (2008).....	137
Abb. 63 Kristina Steffens, <i>Bei Uns Zuhause</i> (2008).....	138
Abb. 64 Ali Mitgutsch, <i>Das große Gespenster Spielbuch</i> (2002) .....	141
Abb. 65 Ali Mitgutsch, <i>Das große Gespenster Spielbuch</i> (2002) .....	146
Abb. 66 Ali Mitgutsch, <i>Das große Gespenster Spielbuch</i> (2002) .....	147
Abb. 67 Jonathan Lambert, <i>Der Breitmaulfrosch</i> (1996) .....	151
Abb. 68 Silke Engel, <i>Dornröschen</i> (2002).....	151
Abb. 69 Maurice Sendak, <i>Mummy?</i> (2007) .....	152
Abb. 70 Maurice Sendak, <i>Mummy?</i> (2007) .....	154
Abb. 71 Maurice Sendak, <i>Mummy?</i> (2007) .....	155
Abb. 72+Abb. 73 Maurice Sendak, <i>Mummy?</i> (2007) .....	158
Abb. 74 Maurice Sendak, <i>Mummy?</i> (2007) .....	159
Abb. 75 Maurice Sendak, <i>Mummy?</i> (2007) .....	160
Abb. 76 Jonathan Lambert/Keith Faulkner, <i>Der Breitmaulfrosch</i> (1997).....	161
Abb. 77 Abb. Jonathan Lambert/Keith Faulkner, <i>Der Breitmaulfrosch</i> (1997) .....	164
Abb. 78 Jonathan Lambert/Keith Faulkner, <i>Der Breitmaulfrosch</i> (1997).....	165
Abb. 79+ Abb. 80 Jonathan Lambert/Keith Faulkner, <i>Der Breitmaulfrosch</i> (1997).....	167
Abb. 81 Abb. Jonathan Lambert/Keith Faulkner, <i>Der Breitmaulfrosch</i> (1997) .....	168
Abb. 82 Franz Bonn, <i>Theater-Bilderbuch. Vier Szenen für das Kinderherz</i> (1993).....	170
Abb. 83 Brian Lee/Hanna Sörensen, <i>Die große Ritterburg</i> (2007) .....	171
Abb. 84 Brian Lee/Hanna Sörensen, <i>Die große Ritterburg</i> (2007) .....	172
Abb. 85+ Abb. 86 Brian Lee/Hanna Sörensen, <i>Die große Ritterburg</i> (2007) .....	173
Abb. 87+ Abb. 88 Brian Lee/Hanna Sörensen, <i>Die große Ritterburg</i> (2007) .....	175
Abb. 89 David A. Carter, <i>I roter Punkt</i> (2007) .....	179
Abb. 90+Abb. 91 David A. Carter, <i>I roter Punkt</i> (2007).....	181
Abb. 92+Abb. 93 David A. Carter, <i>I roter Punkt</i> (2007).....	183
Abb. 94+Abb. 95 David A. Carter, <i>I roter Punkt</i> (2007).....	184
Abb. 96 David A. Carter, <i>I roter Punkt</i> (2007) .....	185
Abb. 97 Květa Pacovská, <i>Rotrothorn</i> (1999).....	189
Abb. 98 Květa Pacovská, <i>Rotrothorn</i> (1999).....	193

Abb. 99 Květa Pacovská, <i>Rotrothorn</i> (1999).....	193
Abb. 100 Květa Pacovská, <i>Rotrothorn</i> (1999).....	194
Abb. 101 Květa Pacovská, <i>Rotrothorn</i> (1999).....	196
Abb. 102+Abb. 103 Květa Pacovská, <i>Rund und eckig</i> (1994) .....	208
Abb. 104 Květa Pacovská, <i>grün, rot, alle</i> (1992) .....	213
Abb. 105+ Abb. 106 Květa Pacovská, <i>grün, rot, alle</i> (1992) .....	215
Abb. 107+ Abb. 108 Květa Pacovská, <i>grün, rot, alle</i> (1992) .....	217
Abb. 109 Květa Pacovská, <i>grün, rot, alle</i> (1992) .....	219
Abb. 110+Abb. 111 Květa Pacovská, <i>grün, rot, alle</i> (1992) .....	220
Abb. 112 Květa Pacovská, <i>grün, rot, alle</i> (1992) .....	221

## 12 Literaturverzeichnis

### Primärliteratur

A. Carter, David: *1 roter Punkt*, übersetzt von Uli Blume, Köln: Boje Verlag 2007 (*One Red Dot*, 2004).

A. Carter, David: *Blaue 2*, übersetzt von Uli Blume, Köln: Boje Verlag 2008 (*Blue 2*, 2006).

Allen Jensen, Virginia/Woodbury Haller, Dorcas: *Was ist das?* übersetzt von Rolf Inhauser, Frankfurt am Main [u. a.]: Verlag Sauerländer 1978 (*What's that?*, 1977).

Andersen, Hans Christian/Pacovská, Květa: *Das Mädchen mit den Schwefelhölzern*, New York: Minedition Verlag 2005. (*The little match girl*, 2005).

Barracough, Sue/Thatcher von Weichert, Fran: *Waldtiere*, Deutschland: Weichert Verlag 2000.

Bauer, Jutta: *Königin der Farben*, Weinheim ; Basel: Beltz & Gelberg 1998.

Blecher, Wilfried/Schröder, Wilfried: *Kunterbunter Schabernack*, Recklinghausen: Georg Bitter Verlag 1969.

Bliesener, Klaus: *Meine Ritterburg*, Ravensburg: Ravensburger Verlag 1989.  
Bliesener, Klaus: *Meine kleine Ritterburg*, Ravensburg: Ravensburger Verlag 1994.

Bofinger, Manfred: *Graf Tüpo, Lina Tschornaja und die anderen*, Berlin: Verlag der Sisyphos-Presse 1991.

Bonn, Franz: *Theater-Bilderbuch. Vier Szenen für das Kinderherz*, Esslingen: Esslinger Verlag J.F. Schreiber 1993.

Bruna, Dick: *Mein Haus*, Ravensburg: Maier 1984.

Busch, Wilhelm: *Max und Moritz*, Eine Bubengeschichte in sieben Streichen, München: Braun und Schneider 1865.

Butler Seder, Rufus: *Galopp!*, übersetzt von Uli Blume, Köln: Boje Verlag 2008 (*Gallop!*, 2007).

Carle, Eric: *Die kleine Raupe Nimmersatt*, übersetzt von Viktor Christen, Hildesheim: Gerstenberg 1969 (*The Very Hungry Caterpillar*, 1969).

Carle, Eric: *Mein allererstes Buch der Farben*, übersetzt Viktor Christen, Hildesheim: Gerstenberg 2007 (*My Very First Book of Colors*, 1974).

Carle, Eric: *Die kleine Raupe Nimmersatt*, übersetzt von Viktor Christen, Hildesheim: Gerstenberg 2009 (Pop-Up-Ausgabe) (*The Very Hungry Caterpillar*, 1969).

Chapman, Jane: *Tilly Trödelentschen*, übersetzt von Sylvia Trees, Esslingen: Esslinger Verlag Schreiber 2006 (*Dilly duckling*, 2004).

Chimani, Leopold: *Bunte Scenerien aus dem Menschenleben*, Wien: H.F. Müller Verlag 1836.

Crossley, David: *Spieglein, Spieglein... Wer ist der Schönste?* übersetzt von Vera Olbricht, Köln: Carl Müller Verlag 2004.

*Dean's Old Mother and her Dog*, London: Dean 1857.

*Dean's New Book of Dissolving Pictures*, London: Dean 1862.

Eberhard, Irmgard: *Was fühlst du?* Ravensburg: Ravensburger 1998.

Duquenois, Jacques: *Adelbert lernt spuken*, übersetzt von Nikolaus Chabroch, Köln: Boje 2008 (*Pacôme le fantôme*, 2008).

El Lissitzky, Lasar: *Suprematische Erzählung von zwei Quadraten*, Berlin: Skythen Verlag 1922.

Engel, Silke: *Dornröschen*, Esslingen: Esslinger Verlag Schreiber 1998.

Erlbruch, Wolf: *Frau Meier, die Amsel*, Wuppertal: Hammer Verlag 1995.

Erlbruch, Wolf/Holzwarth, Werner: *Vom kleinen Maulwurf, der wissen wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat*, Wuppertal: Hammer Verlag 1989.

Erlbruch, Wolf/Holzwarth, Werner: *Vom kleinen Maulwurf, der wissen wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat*, Wuppertal: Hammer Verlag 2008. (Pop-Up-Ausgabe).

*Findus wartet auf Weihnachten: CD-ROM*, Friedrich Oetinger Verlag 2007.

Grasso, Mario: *Auf los geht's los!*, Oldenburg: Lappan Verlag 2008.

Guérin, Virginie/Albaut, Corinne: *Ich sehe was, was du nicht siehst*, übersetzt von Katharina Braun, Köln: Boje Verlag 2007 (*Quelle est ta couleur?*, 2005).

Hösch, F. C.: *Kinder Lust in lebendigen Bildern*, Stuttgart: Nitzschke Verlag 1863.

Ille, Eduard: *Lampart's lebendiges Bilderbuch mit beweglichen Figuren zur Belustigung für Kinder*, Augsburg: Lampart 1862.

Janssen, Susanne: *Hänsel und Gretel*, Rostock: Hinstorff, 2007.

Keicher, Ursula/Ebert, Anne: *Mama, was ist glücklich sein? Mit Fühl- und Riechelementen*, Esslingen [u.a.]: Esslinger Verlag Schreiber 2002.

Köhler, August: *Die immerwährende Versetzung: Ein lebendiges Bilderbuch für Groß und Klein*, Berlin: Theodor Thiele Verlag 1865.

Lambert, Jonathan/Faulkner, Keith/: *Der Breitmaulfrosch, Ein Pop-up Buch*, übersetzt von Paula Peretti, Düsseldorf: Patmos Verlag 1997 (*The Wide Mouthed Frog*, 1996).

Larrondos, Valérie/Desmarteaus, Claudine: *Als Mama noch ein braves Mädchen war*, übersetzt von Thomas Minssen, Zürich: Bajazzo-Verlag 2001 (*Maman était petite avant d'être grande*, 1999).

Lavater, Warja: *Le petit chaperon rouge*, Paris: Adrien Maeght 1967.

Lionni, Leo: *Fisch ist Fisch*, übersetzt von Thomas Gostischa, Köln: Middelhaue 2008 (*Fish is Fish*, 1974).

Mari, Iela: *Ein Baum geht durch das Jahr*, Frankfurt am Main: Moritz-Verlag 2007.

Mauder, Matthieu/Escoffier, Michael: *Zu Hilfe!!!* übersetzt von Markus Weber, Frankfurt am Main: Moritz Verlag 2010 (*Au secours!*, 2009).

McKee, David: *Was Elmar alles kann*, übersetzt von Stefan Wendel, Stuttgart; Wien; Bern: Thienemann 1997 (*The Elmer pop-up book*, )

Meggendorfer, Lothar: *Die lustige Tante*, Esslingen: Schreiber Verlag 1891.

Meggendorfer, Lothar: *Der fidele Onkel*, Esslingen: Schreiber Verlag 1891.

Meggendorfer, Lothar: *Reiseabenteuer des Malers Daumenlang und seines Dieners Damian*, Esslingen bei Stuttgart: J.F. Schreiber Verlag 1889; Wien: Eßlinger im ÖBV 1990.

Meggendorfer, Lothar: *Nur für brave Kinder*, Esslingen: J.F. Schreiber 1896; Wien: Eßlinger im ÖBV 1990.

Meggendorfer, Lothar: *Lebendes Affentheater*, Esslingen: J.F. Schreiber Verlag 1893; Wien: Österreichischer Bundesverlag 1992.

Meggendorfer, Lothar: *Lustige Automaten-Theater*, Esslingen: J.F. Schreiber 1890; Wien: Österreichischer Bundesverlag 1993.

Meggendorfer, Lothar: *Das Puppenhaus*, Esslingen; München: Esslinger Verlag Schreiber 1889.

Meggendorfer, Lothar: *Lebende Bilder*, München: Münchener Verlag Braun & Schneider 1878.

Meggendorfer, Lothar: *Klipp-Klapp! Heitere Verwandlungen zur Ergötzung der Kleinen in Bildern und Reimen*, Esslingen: Schreiber Verlag 1884

Meggendorfer, Lothar: *Immer fidel! Lustige Winkel-Bilder*, Esslingen: Schreiber Verlag 1900.

Meggendorfer, Lothar: *Gemischte Gesellschaft*, Esslingen; München: Schreiber Verlag 1891

Meggendorfer, Lothar: *Internationaler Circus*, Esslingen; München: Schreiber Verlag 1887.

Mitgutsch, Ali (Alfonso): *Rundherum in meiner Stadt*, Ravensburg: Otto Maier Verlag 1968.

Mitgutsch, Ali (Alfonso): *Das große Gespenster Spielbuch*, Ravensburg: Ravensburger 2002.

Moerbeek, Kees: *Der Schwundhund*, Stuttgart: K. Thienemann 1989 (*Have you seen a Pog?*, 1988)

Moseley, Keith: *Viktorianisches Puppenhaus*, Ullmann: Tandem 1999.

*Neuestes Frag- und Antwort-Spiel*, eine Bildmontage aus drei horizontalen Segmenten für groteske Figuren und Sinnzusammenstellungen. Deutschland, 1840.

Nister, Ernst: *Weihnachtsüberraschung*, Esslingen: Esslinger; Wien: Österr. Bundesverlag 1995.

Nister, Ernst: *Rauf und Runter*, Esslingen: J.F. Schreiber 1985.

Nutz, Bettina: *Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad*, Ravensburg: Ravensburger Verlag 2006.

Pacovská, Květa: *Rotrothorn*, Ravensburg: Ravensburger Buchverlag 1999.

Pacovská, Květa: *Grün, rot, alle*, Ravensburg: Ravensburger Buchverlag 1992.

Pacovská, Květa: *Rund und eckig*, Ravensburg: Ravensburger Buchverlag 1994.

Pacovská, Květa: *Eins, fünf, viele*, Ravensburg: Ravensburger Buchverlag 1990.

Pacovská, Květa: *Mitternachtspiel*. Der Kreativespielplatz, CD-ROM, Berlin: Tivola 1998.

Pledger, Maurice: *Zauberklang des Dschungels: Mit vielen verschiedenen Tierstimmen*, übersetzt von Ralf Kosma, Ravensburg: Ravensburger Buchverlag 2010 (*Sounds of the Wild. Jungle*, 2008).

Rübel, Doris: *Wir gehen zum Markt*, Ravensburg: Ravensburger Buchverlag 1995.

Rübel, Doris: *Unser Spielplatz*, Ravensburg: Maier 1995.

Sabuda, Robert: *Alice's Adventures in Wonderland*, London; New York: Simon & Schuster 2003.

Schweiggert aus Lochham, Alfons: *Das Löcherbuch*, Oldenburg; Hamburg; München: Stalling Verlag 1980.

Schefer, Therese: *Verborgene Schätze*, 1895.

Seidmann-Freud, Tom: *Das Wunderhaus: Ein Bilderbuch zum Drehen, Bewegen und Verwandeln*, Berlin: Herbert Stuffer Verlag 1927.

Sendak, Maurice/Reinhart, Matthew: *Mummy?* New York: Scholastic Verlag 2007 (*Mommy?* 2006).

Sendak, Maurice: *Wo die wilden Kerle wohnen*, Zürich: Diogenes Verlag 1967 (*Where the wild things are*, 1963).

Sklár, F./Béza, J.: *Die Abenteuer Sindbads des Seefahrers*, Prague: Artia Verlag 1959.

Sörensen, Hanna/Lee, Brian: *Die große Ritterburg*, Hamburg: Carlsen Verlag 2007.

Steffens, Kristina: *Bei Uns Zuhause Drehen- Spielen- Finden*, Freiburg: Herder Verlag 2008.

*The Beginning and Progress of Man*, London: E. Alsop 1654.

*Walter Wonderment's Wonderful Changes*, London: Dean Verlag 1863.

Wenz-Vietor, Else: *Nürnberger Puppenstubenspielbuch*, Oldenburg: Stalling 1921.

## Sekundärliteratur

Baumgärtner, Alfred Clemens (Hrsg.): *Aspekte der gemalten Welt. 12 Kapitel über das Bilderbuch von heute*. Weinheim: Beltz 1968.

Baumgärtner, Alfred Clemens: „Das Bilderbuch. Geschichte- Formen-Rezeption“. In: Paetzold, Bettina (Hrsg.)/Erlar, Luis: *Bilderbücher im Blickpunkt verschiedener Wissenschaften und Fächer*, Bamberg: Nostheide 1990.

Beins, Hans Jürgen/Cox, Simone: „Die spielen ja nur!?“ *Psychomotorik in der Kindergartenpraxis*, Dortmund: Borgmann Verlag 2002.

Bettelheim, Bruno/Zelan, Karen: *Kinder brauchen Bücher lesen lernen durch Faszination*, Stuttgart: Dt. Verlag 1982.

Born, Monika: „Bilderbücher – gemalte und verdichtete Welt“. In Sahr, Michael/Born Monika: *Kinderbücher im Unterricht der Grundschule*, Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren 2006.

Breitmoser, Doris: „Fäulein Stemm und Mrs.Up. Pop-up-Buch zum Selberbasteln wird als Sachbuch mit dem Deutschen Jugendliteraturpreis ausgezeichnet“. In: Arbeitskreis für Jugendliteratur, 4/2000.

Bütow, Wilfried: "Bilder lesen. Lesen in der Bildflut – eine pädagogische Herausforderung“. In: Deutschunterricht, Braunschweig: Westermann 2/2002.

Carothers, Martha/Sommese, Lanny: „Spielbilderbücher“. In: *Novum gebrauchsgraphik* 8/1981. S. 48-56.

Doderer, Klaus/Müller, Helmut: *Das Bilderbuch, Geschichte und Entwicklung des Bilderbuches in Deutschland von den Anfängen bis zur Gegenwart*, Weinheim [u.a.]: Beltz 1973.

Doderer, Klaus (Hrsg.): *Lexikon der Kinder- und Jugendliteratur: Personen-, Länder- u. Sachartikel zu Geschichte u. Gegenwart d. Kinder- u. Jugendliteratur*, Weinheim [u.a.]: Beltz 1975-1982.

Doderer, Klaus: „Halb Buch, halb Spielzeug. Über den Spielzeugcharakter einiger alter Kinderbücher“. In: Münch, Roger (Hrsg.): *Studien und Essays zur Druckgeschichte*, Wiesbaden: Harrassowitz 1997.

Einsiedler, Wolfgang: *Das Spiel der Kinder: Zur Pädagogik und Psychologie des Kinderspiels*, Bad Heilbrunn: Klinkhardt 1999.

Ehni, Horst: „Spielen und Spiele im Sportunterricht der Grundschule“. In: Köppe, Günter/Schwier, Jürgen (Hrsg.): *Handbuch Grundschulsport*, Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren 2003. S. 293-314.

Erler, Luis (Hrsg.)/Lachmann, Rainer/Selg, Herbert/Hetzer, Hildegard: *Spiel: Spiel und Spielmittel im Mittelpunkt verschiedener Wissenschaften und Fächer*, Bamberg: Nostheide 1986.

Ewert, M. Otto: "Die gemalte Welt als Entwicklungsanstoß Psychologische Aspekte des Bilderbuchs". In: Baumgärtner, Alfred Clemens (Hrsg.): *Aspekte der gemalten Welt*, Weinheim: Beltz 1968.

Fischer, Holger/Stenzel, Gudrun: „Von suprematischen Erzählung zum Widiwondeelwald. Bilderbücher im Spiegel künstlerische Strömungen der 20er Jahre. In: Hoffmann, Detlef/Thiele, Jens (Hrsg.): *Künstler illustrieren Bilderbücher*, Oldenburg: Bis Verlag 1986, S. 86-97.

Flitner, Andreas: *Spielen-Lernen, Praxis und Deutung des Kinderspiels*, Weinheim [u.a.]: Beltz 2002.

Fritz, Jürgen: *Spielzeugwelten Eine Einführung in die Pädagogik der Spielmittel*, Weinheim [u.a.]: Juventa 1992.

Gerlach, Angelika: *Pop-up! Das Spiel mit dem Papier. Verwandlungsbücher aus der Sammlung Angelika Gerlach und der Gottfried Wilhelm Leibniz Bibliothek*, (Katalog zur gleichnamigen Ausstellung). Hannover 2009.

Grünewald, Dietrich/Kaminiski, Winfred: „Kindheit, Medien und Kultur“. In: Grünewald, Dietrich/Kaminiski, Winfred (Hrsg.): *Kinder und Jugendmedien, Ein Handbuch für die Praxis*, Weinheim [u.a.]: Beltz 1984.

Grünewald, Dietrich: „Bilderbücher im Unterricht“. In: *Grundschulzeitschrift*, 46/1991a, 4-13.

Grünewald, Dietrich: „Kongruenz von Wort und Bild. Rafik Schami und Peter Knorr: „Der Wunderkasten““. In: Thiele, Jens (Hrsg.): *Neue Erzählformen im Bilderbuch, Untersuchung zu einer Veränderten Bild-Text-Sprache*, Oldenburg: Isensee 1991b.

Grünewald, Dietrich: „Pop up – und weg?“. In: *Börsenblatt für den deutschen Buchhandel* 69/1992, 182-186.

Grünewald, Dietrich: *Vom Umgang mit Papiertheater*, Berlin: Volk und Wissen 1993.

Grünewald, Dietrich: „Prinzip Bildgeschichte – von Erzählen in Bildern“. In: Grünewald, Dietrich: *Comic-Kunst, vom Weberzyklus zum Bewegten Mann; deutschsprachige Bildgeschichten des 20. Jahrhunderts*, Koblenz: Görres Verlag 2004.

Grünewald, Dietrich: „Kinetik – Faszination Bewegung“. In: *Kunst+Unterricht*, 296/297/2005.

Hainning, Peter: *Movable books*, London: New English Library Ltd. 1979.

Halbey, Hans Adolf: *Bilderbuch: Literatur. Neun Kapitel über eine unterschätzte Literaturgattung*. Weinheim: Beltz Athenäum 1997.

Hemken, Kai-Uwe: *El Lissitzky Revolution und Avantgarde*, Köln: DuMont Buchverlag 1990.

Henne, Helmut u. Rehbock, Helmut: *Einführung in die Gesprächsanalyse*, Berlin: Walter de Gruyter 2001.

Heinzel, Friederike: *Methode der Kindheitsforschung, ein Überblick über Forschungszugänge zur kindlichen Perspektive*, Weinheim [u.a.]: Juventa 2000.

Heitmann, Peter: „Leselust durch Spiel(zeug)bücher?. Durch äußere zu innerer Aktion“. In: *Grundschule* 7-8/1996. S. 47-49.

Hemken, Kai-Uwe: *El Lissitzky Revolution und Avantgarde*, Köln: DuMont Buchverlag, 1990.

Hering, Wolfgang: *Spieltheorie und pädagogische Praxis, zur Bedeutung des Kindlichen Spiels*, Düsseldorf: Schwann 1979.

Hetzer, Hildegard: „Spielen unter entwicklungspsychologischem und pädagogischem Aspekt“. In: Erler, Luis (Hrsg.)/Lachmann, Rainer/Selg, Herbert/Hetzer, Hildegard: *Spiel, Spiel und Spielmittel im Mittelpunkt verschiedener Wissenschaften und Fächer*, Bamberg: Nostheide 1986.

Hinkel, Hermann: *Wie betrachten Kinder Bilder? Untersuchungen und Vorschläge zur Bildbetrachtung*, Gießen: Anabas- Verlag 1972.

Hinkel Hermann: „Bildebuch“. In: Grünewald, Dietrich u. Kaminiski, Winfred (Hrsg.): *Kinder und Jugendmedien, Ein Handbuch für die Praxis*, Weinheim [u.a.]: Beltz 1984.

Holle, Britta: *Die motorische und perzeptuelle Entwicklung des Kindes. Ein praktisches Lehrbuch für die Arbeit mit normalen und retardierten Kindern*, Weinheim [u.a.]: Beltz 1996.

Hollstein, Gudrun/Sonnenmoser, Marion: *Werkstatt Bilderbuch: Allgemeine Grundlage, Vorschläge und Materialien für den Unterricht in der Grundschule*, Baltmannsweiler : Schneider Verlag Hohengehren 2006.

Huizinga, Johan, *Homo Ludens, Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg: Rowohlt 1956.

Johnson, Paul: *Pop-Up Paper Engineering. Cross-curricular activities in design technology, English and art*, London; Washington: The Flamer Press, 1992.

Kampmeyer-Käding, Margret/Walther, Sigrid: „Spielen. Zur Ausstellung“. In: *Spielen. Zwischen Rausch und Regel; Begleitbuch zur Ausstellung "Spielen. Die Ausstellung". 22. Januar - 31. Oktober 2005*, Deutsches Hygiene-Museum Dresden (Hrsg.), Ostfildern-Ruit: Hatja Cantz 2005. 9-10.

Karl Ernst, Maier: *Jugendliteratur. Formen, Inhalte, pädagogische Bedeutung*, Bad Heilbrunn: Klinkhardt 1987.

Klinkow, Michael/Scheffer, Andrea: *Vom kleinen Häwermann zur Raupe Nimmersatt*, Oldenburg: Isensee Verlag 2004.

Krafft, Barbara: „Bilder verstecken – Bilder entdecken. Eine Sehreise entlang den Klippen des Augenscheins“. In: Nekes Werner: *Ich sehe was, was du nicht siehst! Sehmachinen und Bilderwelten. Die Sammlung Werner Nekes*, Köln: Steidl Verlag, 2002.

Krahé, Hildegard (1980)a: „Die Emanzipation des Kinderbilderbuches“. In: Pesch, Dieter (Hrsg.)/Verweyen, Annemarie: *Bilderbücher. Im Auftrag des Museumsvereins Dorenburg eV*, Köln: Rheinland Verlag 1980.

Krahé, Hildegard (1980)b: „Das Buch Als Spielzeug“. In: *Imprimatur. Ein Jahrbuch für Bücherfreunde*. Gesellschaft der Bibliophilen, Frankfurt a. M. 1980. 198-206.

Krahé, Hildegard: *Lothar Meggendorfers Spielwelt*, München: Heinrich Hugendubel 1983.

Krahé, Hildegard: „Erscheinungsformen der Spielbilderbücher durch die Jahrhunderte“. In: Laub, Peter: *Spielbilderbücher, Aus der Spielzeugsammlung des SMCA, Die Sammlung Hildegard Krahé*, Salzburg: Roser Ges.m.b.H.&Co. KG 2002.

Krappmann, Lothar: „Erlebtes Spiel – erspieltes Leben“. In: Erler, Luis/Lachmann, Rainer/Selg, Herbert/Hetzer, Hildegard: *Spiel, Spiel und Spielmittel im Mittelpunkt verschiedener Wissenschaften und Fächer*, Bamberg: Nostheide 1986.

Künnemann, Horst: „Ratlos vor Bilderbüchern?“. In: Pesch, Dieter (Hrsg.): *Bilderbücher im Auftrag des Museumsvereins Dorenburg eV*, Köln: RheinlandVerlag 1980.

Künnemann, Horst: *Kinder und Kulturkonsum*, Weinheim [u.a.]: Beltz 1974.

Künnemann, Horst: „Wunderbare Bücherwelt. Pop-ups für jeden Geschmack“. In: *Bulletin Jugend+Literatur*, Hamburg 9/1991. S. 13-20.

Künnemann, Horst/Schirmacher, Katharina: „Pop-ups – Spielbilderbücher zum Auf- und Zufalten“. In *Bulletin Jugend+Literatur*, Hamburg 12/1993.

Künnemann, Horst/Schirmacher, Katharina: „Zum Lachen und Lernen. Pop-ups von Gestern und heute“. In *Bulletin Jugend+Literatur*, Hamburg 2/1994. S. 7-12.

Künnemann, Horst: „Grenzberennungen“. In: Oetken, Mareile: *Texte lesen Bilder sehen. Beiträge zur Rezeption von Bilderbüchern*, Oldenburg: Bis Verlag 2005

Laub, Peter: *Spielbilderbücher, Aus der Spielzeugsammlung des SMCA, Die Sammlung Hildegard Krahe*, Salzburg: Roser Ges.m.b.H.&Co. KG 2002.

Liesen, Pauline: „Sehen, Fühlen, Klappen. Das Spielbilderbuch für die Kleinen (0 bis 3 Jahren)“. In: Kümmerling-Meibauer, Bettina/Linsmann, Maria (Hrsg.): *Literatur im Laufstall. Bilderbücher für die ganz Kleinen*, Troisdorf: Druck Verlag Kettler 2009.

Linhart, Eva: „Buchraum als Kunstraum. Květa Pacovskás Maximum Contrast“. In: Květa Pacovská - Maximum Contrast, Ausstellungskatalog Museum für Angewandte Kunst. Frankfurt am Main 2008, S. 14-20.

Linsmann, Maria: „Zum Verhältnis von Text und Bild im Werk von Květa Pacovská“. In: Ausstellungskatalog: *Květa Pacovská. Buchstabe*, Bilderbuchmuseum Burg Wissem, Troisdorf: Michael Neugebauer Publishing Ltd., 2010.

Maier, Karl Ernst: *Jugendliteratur. Formen, Inhalte, pädagogische Bedeutung*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt 1987.

Miller, Patricia H.: *Theorien der Entwicklungspsychologie*, aus dem amerikan. Übers. von Angelika Hildebrandt, Heidelberg [u.a.]: Spektrum Akademischer Verlag 1993.

Minke, Fromut: *Kleinkind und Bilderbuch: empirische und theoretische Untersuchung des Bilderbuches aus psychologischem und pädagogischem Aspekt*, München 1958.

Montanaro, Ann R.: *Pop-up and movable Books*, London: The Scarecrow Press 1993.

Müller, Helga/Oberhuemer, Pamela: *Kind und Bilderbuch*, Hannover: Schroedel 1979.

Müller, Theresa Linnéa: *Das Bilderbuch im Literaturunterricht der Grundschule*, München: Grin Verlag 2008.

Münch, Roger: *Studien und Essays zur Druckgeschichte*, Wiesbaden: Harrassowitz 1997.

Nekes Werner: *Ich sehe was, was du nicht siehst! Sehmachinen und Bilderwelten. Die Sammlung Werner Nekes*, Köln: Steidl Verlag, 2002.

Neuhaus, Stefan: *Grundriss der Literaturwissenschaft*, Tübingen: A. Francke 2005.

Nietzsche, Friedrich: *Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen*. In: *Sämtliche Werke*. Kritische Studienausgabe in 15 Bänden. Band 1. Hrsg. v. Giorgio Colli und Mazzino Montinari. München: Deutscher Taschenbuch Verlag 1980. S. 799-872.

Oerter, Rolf/Montada, Leo (Hrsg.): *Entwicklungspsychologie*, Weinheim [u.a.]: Beltz, 2002.

Oetken, Mareile: *Texte lesen Bilder sehen Beiträge zur Rezeption von Bilderbüchern*, Oldenburg: bis Verlag 2005.

Oetken, Mareile: *Bilderbücher der 1990er Jahre. Kontinuität und Diskontinuität in Produktion und Rezeption*, [Diss. Oldenburg 2008] Oldenburg 2008.

Pacovská, Květa. In: Pacovská, Květa/Murthfeld, Martin/Fondation M. von Cronenbold: *Open Space*, Wabern-Bern: Benteli Verlags 2001.

Pacovská, Květa: Interview mit Tamara Al Chammas, Frankfurt am Main, September 2007.

Pacovská, Květa: Interview mit Tamara Al Chammas, Troisdorf, September 2008.

Pacovská, Květa: In: Ausstellungskatalog: *Květa Pacovská. Buchstabe*, Bilderbuchmuseum Burg Wissem, Troisdorf: Michael Neugebauer Publishing Ltd., 2010

Paetzold, Bettina/Erlar, Luis: *Bilderbücher im Blickpunkt verschiedener Wissenschaften und Fächer*, Bamberg: Nostheide 1990.

Pesch, Dieter (Hrsg.): *Bilderbücher im Auftrag des Museumsvereins Dorenburg eV*, Köln: RheinlandVerlag 1980.

Peltsch, Steffen: „Auch Bilder erzählen Geschichten ...“. In: Peltsch, Steffen (Hrsg.): *Beiträge Jugendliteratur und Medien. Auch Bilder erzählen Geschichten... Beziehungen zwischen Text und Bild im Kinder- und Jugendbuch*, Weinheim: Juventa 8/1997 (a).

Peltsch, Steffen: „Wie wirkt was? Entdeckung in Bilderbuchtexten“. In: Peltsch, Steffen (Hrsg.): *Beiträge Jugendliteratur und Medien. . Auch Bilder erzählen Geschichten... Beziehungen zwischen Text und Bild im Kinder- und Jugendbuch*, Weinheim: Juventa 8/1997 (b).

Pertler, Cordula u. Reinhold: *Wo Menschen zu Hause sind. Kinder erleben Architektur*. München: Don Bosco 1999, S. 14.

Pflüger, Kurt: *Schreibers Kindertheater Eine Monographie*. Pinneberg: Verlag Renate Raecke 1986.

Plath, Monika/Richter, Karin: *Bildererzählen Geschichten- Geschichten erzählen zu Bildern. Band 1. Die Bildwelten der Warja Lavater „Schneewitchen“*, Blatmannsweiler: Schneiderverlag 2006.

Pohlmann, Carola: „Bilderbuchkunst zur Jahrhundertwende: Das Wirken von Lothar Meggendorfer“. In: Vogt, Winold: *Kulturen im Kontext: Zehn Jahre Sammlung Deutscher Drucke*, Wiesbaden: Reichert 1999.

Pressler, Christine: *Schöne alte Kinderbücher*, München: F. Bruckmann KG 1980.

Ries, Hans: *Illustration und Illustratoren des Kinder- und Jugendbuchs im deutschsprachigen Raum 1871 - 1914*, Osnabrück : H. Th. Wenner 1992.

Ries, Hans: „Illustrationen im Kinder und Jugendbuch“. In Doderer, Klaus (Hrsg.): *Lexikon der Kinder- und Jugendliteratur, Ergänzungs- und Registerband*, Weinheim [u.a.]: Beltz 1982.

Roeder, Annette: „Papierkunst zwischen Buchdeckeln“. In: Eselsohr Fachzeitschrift für Kinder- und Jugendmedien, 2/2009, S. 10-11.

Rüssel, Arnulf: *Das Kinderspiel, Grundlinien einer psychologischen Theorie*. Mit 7 Abbildungen im Text und 40 Abbildungen auf Tafeln, München: Beck 1965<sup>2</sup>.

Rütten, Ulrike: „Als Bewegung in die Bilder kam. Lothar Meggendorfers Zieh-, Klapp- und Spielbilderbücher“. In: Hoffman, Detlef/Thiele, Jens (Hrsg.): *Künstler illustrieren Bilderbücher*, Oldenburg: bis-Verlag, 1986.

Sahr, Michael: *Leseförderung durch Kinderliteratur, Märchen, Bilder- und Kinderbücher im Unterricht der Grundschule*, Baltmannsweiler: Schneider 2006.

Sahr, Michael/Born, Monika: *Kinderbücher im Unterricht der Grundschule*, Baltmannsweiler : Schneider-Verlag Hohengehren 2006.

Scharioth, Barbara: „Bemalte Papierwelt“. In: *The Art of Květa Pacovská*, Gossau-Zürich u-a.: Michael Neugebauer Verlag 1993.

Schäfer, Gerd E.: *Spiel, Spielraum und Verständigung. Untersuchungen zur Entwicklung von Spiel und Phantasie im Kindes- und Jugendalter*, Weinheim [u.a.]: Juventa 1986.

Schaukelberger, Hildegard: „Bilderbücher als Spielzeug. Entwicklung und Funktion von Verwandlungsbilderbücher“. In: *Jugendbuchmagazin* 4/198. S.170-172.

Scheuerl, Hans: *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*, Weinheim[u.a.]: Verlag Julius Beltz 1959<sup>2</sup>.

Schiller, Friedrich von: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen (1795)*, Hamburg: Maria Honeit Verlag 1946.

Schirmmacher, Katharina/Künnemann, Horst: „Pop-ups-Spielbilderbücher zum Auf- und Zufalten“. In: *Bulletin Jugend+Literatur* 12/1993. S. 13-20.

Schlageter, Heinz: *Vorhang auf! Vom Ausschneidebogen, vom Modelltheater, vom Kindertheater*, Oetzberg: Werbeatelier Weisenborn 1985.

Schürmann, Heinrich: „Von Dreh-, Zieh- und Klappbüchern, Leporellos und Pop-ups“. In: *Lehrerfortbildung in Nordrhein-Westfalen, Lesen in der Grundschule Praxisberichte*, Landesinstitut für Schule und Weiterbildung (Hrsg.), Soest 1994.

Schwarz, Dieter: *Warja Lavater*, Zur gleichnamigen Ausstellung am 19.März bis 30. April, Kunstmuseum Winterthur, 1994.

Seitz, Hanne: *Räume im Dazwischen. Bewegung, Spiel und Inszenierung im Kontext ästhetischer Theorie und Praxis*, Essen: Klartext 1996.

Sendak, Maurice: „Lothar Meggendorfer“. In: Sendak, Maurice: *Caldecott & Co. Gedanken zu Büchern & Bildern*. (Aus dem Amerikanischen von Anne Hamilton, Hildegard Krahe und Renate Raecke), Frankfurt am Main: Fischer 1999. (*Caldecott & Co.* 1988).

Starost, Nina: *Pop-up-Bücher, Alles Buch, Studien der Erlanger Buchwissenschaft*, Nürnberg 2005.

Steinke, Baruna: „Das illustrierte Buch der zwanziger Jahre. Variationen bildlicher Verfremdung des Realen“. In: Zelinsky, Bodo (Hrsg.): *Russische Buchillustration*, Köln: Böhlau 2009.

Thiele, Jens: *Bilderbücher entdecken, Untersuchungen, Materialien und Empfehlungen zum kritischen Gebrauch einer Buchgattung*, Oldenburg: Isensee 1985.

Thiele, Jens: *Květa Pacovská, Bilder, Skulpturen, Objekte, Illustrationen*, Ausstellungskatalog Stadtmuseum Oldenburg, Oldenburg: Isensee 1990.

Thiele, Jens: „Das Bild, das Wort und die Phantasie – Was geschieht wirklich zwischen Text und Illustration?“. In: *Beiträge Jugendliteratur und Medien*, 2/1993, S. 82-95.

Thiele, Jens: *Das Bilderbuch, Ästhetik – Theorie – Analyse – Didaktik – Rezeption*, Oldenburg: Isensee 2000.

Thiele, Jens: „Kunst für Kinder? Zur Bedeutung des Bilderbuchs in der bildnerisch- literarischen Sozialisation des Kindes“. In: Steitz-Kallenbach, Jörg: *Kinder- und Jugendliteraturforschung interdisziplinär*, Oldenburg: Bis-Verlag 2001.

Thiele, Jens/Steitz-Kallenbach, Jörg: *Handbuch Kinderliteratur Grundwissen für Ausbildung und Praxis*, Freiburg [u.a.]: Herder 2003.

Thiele, Jens: „Das Bilderbuch“. In: Thiele, Jens/Steitz-Kallenbach, Jörg, *Handbuch Kinderliteratur Grundwissen für Ausbildung und Praxis*, Freiburg [u.a.]: Herder 2003.

Thiele, Jens: „Filmische Spuren im Bilderbuch“. In: Berns, Jörg Jochen/Gethmann, Daniel/Barmann, Stefan;: *Daumenkino the Flip Book Show, (anlässlich der Ausstellung Daumenkino - The Flip Book Show, Kunsthalle Düsseldorf, 7. Mai - 17. Juli 2005*, Köln: Snoeck 2005

Thiele, Jens (2010)a: „Květa Pacovská“. In: *Lexikon der Illustration im deutschsprachigen Raum seit 1945*, Loseblattsammlung. Edition Text +Kritik, München 2010.

Thiele, Jens (2010)b: „BildBuch[staben] SkulpturenSpiele. Die transformative Kunst Květa Pacovskás“. In: *Ausstellungskatalog: Květa Pacovská. Buchstabe, Bilderbuchmuseum Burg Wissem, Troisdorf: Michael Neugebauer Publishing Ltd., 2010*

Toepffer, Rodolphe: *Essay zur Physiognomie*, Siegen: Machwerk Verlag 1982.

Ungenannter Verfasser: „Ur-Ahne der „Pop-ups“ – Lothar Meggendorfer“. In: *Bulletin Jugend+Literatur* 4/1984, S.16-18.

Walch, Josef: „Hommage à Meggendorfer. Ein Unterrichtsbeispiel über mechanische Bilderbücher aus einem 5. Schuljahr“. In: *Kunst +Unterricht* 71/1982, S. 43-45.

## Internetquellen

Behrouz, Thérèse: *Der Einsatz von Bilderbüchern im Deutschunterricht*, (2004). URL: <http://www.fba.uu.se/spraktradgard/ty/tyska611.pdf>. Letzter Zugriff: 12.11.2007.

*Berliner Bildungsprogramm für die Bildung, Erziehung und Betreuung von Kindern in Tageseinrichtungen bis zu ihrem Schuleintritt*, 2003. URL: [http://www.gew.de/Binaries/Binary35444/Bildungsprogramm\\_Berlin.pdf](http://www.gew.de/Binaries/Binary35444/Bildungsprogramm_Berlin.pdf). Letzter Zugriff: 09.10.2010.

Blank-Mathieu, Margarete: *Kinderspielformen und ihre Bedeutung für Bildungsprozesse*. URL: <http://www.kindergartenpaedagogik.de/1610.html>. Letzter Zugriff: 13.08.08.

David, Thomas: *Ein Schnuller für das Monster. Maurice Sendaks grandioses Pop-up-Buch versammelt die Schreckensgestalten aus Literatur, Fernsehen und Film des letzten Jahrhunderts.* (21.11.2007). URL: <http://www.zeit.de/2007/48/KJ-Sendak>. Letzter Zugriff: 24.03.2010.

Die Erfindung Gutenbergs (2000): *Gutenbergs unbekannte Brüder, Frühe chinesische Drucke*. URL: <http://www.mainz.de/gutenberg/erfindu2.htm>. Letzter Zugriff: 12.02.09.

Die Gazette (1998): *Buchkunst. Bilderbücher von Lothar Meggendorfer*. URL: <http://www.gazette.de/Archiv/Gazette-2-April1998/Buchkunst.html>. Letzter Zugriff: 28.07.2010.

Esslinger-Verlag: *Lothar Meggendorfer*. URL: <http://www.esslinger-verlag.de/ueber-uns/autoren-illustratoren/lothar-meggendorfer.html>. Letzter Zugriff: 16.04.07.

Klötzer, Marion: *Springende Bilder*. URL: <http://www.badische-zeitung.de/nachrichten/magazin/kinderseite/84,51-12150016.html>. Letzter Zugriff: 04.12.2006.

Krenz, Armin: „Kinder spielen sich ins Leben- Der Zusammenhang von Spiel- und Schulfähigkeit“. In: Textor, Martin R. (Hrsg.) *Kindergartenpädagogik – Online-Handbuch* -(Aus: WWD 2001, Ausgabe 75, S.8-9. URL: <http://www.kindergartenpaedagogik.de/418.html>. Letzter Zugriff: 01.08.08.

Lauscher, Elvira: *Eric Carle – Die kleine Raupe Nimmersatt. Gefräßige Raupe zeigt in diesem Kinderbuch eine Metamorphose*. URL: [http://kinderbuecher-jugendbuecher.suite101.de/article.cfm/carle\\_die\\_kleine\\_raupe\\_nimmersatt](http://kinderbuecher-jugendbuecher.suite101.de/article.cfm/carle_die_kleine_raupe_nimmersatt). Letzter Zugriff: 01.03.2010.

Liesen, Pauline: *Illustrationen von Wilfried Blecher, 20. Jahrhundert*. URL: [http://www.restauratoren.de/index.php?id=309&tx\\_ttnews\[tt\\_news\]=103&tx\\_ttnews\[backPid\]=299&cHash=63c9d685c3](http://www.restauratoren.de/index.php?id=309&tx_ttnews[tt_news]=103&tx_ttnews[backPid]=299&cHash=63c9d685c3). Letzter Zugriff: 25.02.2010.

Margarete Blank-Mathieu (2007): „Kinderspielformen und ihre Bedeutung für Bildungsprozesse“. In: Textor, Martin R. (Hrsg.) *Kindergartenpädagogik – Online-Handbuch*. URL:<http://www.kindergartenpaedagogik.de/1610.html>. Letzter Zugriff: 13.08.08.

Miller, Patricia, H.: *Piaget und seine Stadientheorie zur kognitiven Entwicklung*. URL:  
[http://www.wissen.de/wde/generator/wissen/ressorts/bildung/schule/archiv\\_schulwissena-z/p~C3~A4dagogik/index,page=1309580,chunk=1.html](http://www.wissen.de/wde/generator/wissen/ressorts/bildung/schule/archiv_schulwissena-z/p~C3~A4dagogik/index,page=1309580,chunk=1.html). Letzter Zugriff: 23.10.2008.

Montanaro, Ann R.: *A Concise History of Pop-up and Movable Books*. URL:  
<http://www.broward.org/library/bienes/lii13903.htm>. Letzter Zugriff: 23.08.10.

Pohlmann, Carola: „Nur für brave Kinder“ – Spiel- und Verwandlungsbücher im 19. Jahrhundert. (2000). URL:  
[http://webdoc.sub.gwdg.de/ebook/aw/2000/sdd\\_vortrag/Vortrag\\_pohlmann.pdf](http://webdoc.sub.gwdg.de/ebook/aw/2000/sdd_vortrag/Vortrag_pohlmann.pdf)  
Letzter Zugriff: 25.02.2010.

Sliva, Katrin: „Květa Pacovská – ein Portrait“. (28.03.2004). URL:  
<http://www.radio.cz/de/artikel/52154>. Letzter Zugriff: 10.05.2011.

Thiele, Jens (2007a): „Kinder vertragen jede Form von Kunst“, Interview mit Katja Haug, 22.02.2007. URL: [www.lesen-in-deutschland.de/html/content.php?lid=703&object=journal](http://www.lesen-in-deutschland.de/html/content.php?lid=703&object=journal). Letzter Zugriff: 19.05.09.

Thiele, Jens (2007b): „Vielfältige Bilderbuchangebote sind wichtig“, Interview mit Katja Haug, 14.02.07. URL: <http://www.lesen-in-deutschland.de/html/content.php?object=journal&lid=701>. Letzter Zugriff: 19.05.09.

Plüskow, Alexandra von: *The Very Hungry Caterpillar - Die kleine Raupe Nimmersatt*. URL: <http://www.kinderbuch-couch.de/carle-eric-the-very-hungry-caterpillar-die-kleine-raupe-nimmersatt.html>. Letzter Zugriff: 01.03.2010.

[www.salzburg.com](http://www.salzburg.com): URL:  
<http://www.salzburg.com/sn/06/05/16/artikel/2049665.html>. Letzter Zugriff: 10.08.07.

[www.dadamedia.com](http://www.dadamedia.com): URL:  
[www.dadamedia.com/artCat.php3?init=141&id\\_rubrique=53&id\\_article=64](http://www.dadamedia.com/artCat.php3?init=141&id_rubrique=53&id_article=64).  
Letzter Zugriff: 16.03.07.

Anhang

## **Interviews mit der Künstlerin Květa Pacovská**

### **Das erste Interview mit Květa Pacovská am 12. September 2007 im Museum für Angewandte Kunst, Frankfurt am Main**

**1. Frau Pacovská, Ich beschäftige mich mit Spielbilderbüchern; vor allem mit Ihren Büchern, lässt sich die Idee des Spielbuchs überhaupt von Ihren freien Arbeiten, den Skulpturen oder Objekten trennen?**

Nein, man kann sie nicht leicht und richtig von einander trennen.

**2. Wie kommen Ihnen die Ideen für Ihre Arbeiten bzw. Bücher? Sind diese Ideen Worte, Texte oder eher Bilder?**

Wenn ich arbeite, kommen die Ideen, aber es gibt keine bestimmte Reihenfolge. Ich bin ein visueller Typ und das ist ganz wichtig in meiner Arbeit.

**3. Wie arbeiten Sie an Ihren Ideen? Und wie entstehen Ihre Bilderbücher?**

Ich habe mich lange Zeit mit Autorenbüchern beschäftigt und weiß, dass es bei einem Buchprojekt wichtig ist, eine Einheit zu schaffen.

Ich versuche meine Ideen durch Zeichnen, Schneiden und Kleben auszuprobieren. Dabei achte ich immer darauf, dass die weiße Seite dann Raum lässt fürs Atmen und auch für die Geschichte.

**4. Ihr Lehrer war Emil Filla. Sind sie durch ihn zu Ihrer Stilrichtung gekommen? Inwiefern hat er Sie beeinflusst?**

Beeinflusst vielleicht nicht.

Doch, ich habe ihn von den Professoren, die ich auswählen konnte, besonders geschätzt; er war ein guter Maler – und nicht nur ein Maler, sondern auch ein Philosoph. Er hat viele interessante Bücher über Kunst geschrieben. Als er im zweiten Weltkrieg in Gefangenschaft war, hatte er ein Buch über die Freiheit

generell und über die Freiheit in der Kunst geschrieben. Er war eine besondere Persönlichkeit, als Autor war er zwar nicht mein Favorit, aber ich habe ihn sehr geschätzt.

**5. Würden Sie sagen, dass Sie von einem Künstler oder einer Kunstrichtung besonders angeregt/beeinflusst worden sind? Wer sind Ihre künstlerischen Vorbilder?**

Ich denke, wenn ich bei meiner Arbeit ratlos bin, gehe ich dann in eine Galerie, egal welche Kunst sie präsentiert – klassische oder moderne – und schaue ich mir die Bilder an, besonders die die nach dem Neuen in der Kunst streben. Das finde ich besser, als nur einen Künstler zum Vorbild zu haben, weil man dann nach diesen vielseitigen Erfahrungen seinen eigenen Ausdruck entwickeln kann. Das ist eigentlich das Wichtigste in der Kunst und auch in den Büchern.

**6. Inspirieren Sie Künstler wie Paul Klee, Wassily Kandinsky oder Joan Miro?**

Ich kann sagen, dass ich auch weitere Künstler mag, aber natürlich war besonders Paul Klee ein großer Künstler und bleibt in der Historie der Kunst ein von den wichtigsten. Es gibt spezielle Werke von ihm, die mir sehr nah sind.

Es gibt aber verschiedene Künstler, die ich auch sehr schätze und man kann nicht sagen, dass es nur diese berühmten Künstler sind, wie Miro oder Kandinsky. Ich will das nicht so zuordnen oder in diesem Sinne so definieren, aber natürlich gibt es einige Bilder von diesen Malern, die ich sehr schätze.

Ich schätze die Leute sehr, die etwas Neues in der Kunst gefunden haben, ein neues Weg oder einen neuen Ausdruck. All das erzeugt in mir eine gewisse Spannung und ist für mich im guten Sinne zusammen eine Inspiration. Unterwegs könnte mich auch ein Stein oder ein kleines Blatt von einem Baum inspirieren. Ein Stückchen Papier bedeutet für mich eine riesige Quelle von Inspiration. Es ist eine kreative Inspiration, etwas ganz Wunderbares.

**7. Wenn Sie z.B. ein Buch entwerfen wollen, an wen denken Sie? An Kinder oder an alle Leute?**

Damit es ein gutes Buch wird, denke ich als allererstes – an den künstlerischen Aspekt. Auch denke ich, dass das Buch alle Leute ansprechen soll, die es lieben möchten. Natürlich sind es manchmal spezielle Bücher, die nur für die Kleinen sind, aber sie sind immer auch für die Liebhaber, die Kunstliebhaber. Meine letzten Bücher sind einerseits Kunstobjekte und gleichzeitig auch Bücher für Kinder.

Ich habe einmal gesagt, man soll die große Linie zwischen den erwachsenen und kleinen Menschen ausradieren, weil die Grenzen sehr beweglich sind.

Mit diesen Worten wollte ich sagen, dass die Ästhetik, die Form und die Rechte der Kunst so stark und wichtig sind, dass sie noch stärker als eine Geschichte oder Erzählung sind.

Ich denke schon, dass es ganz wichtig ist, das Buch als einen besonderen Bereich zu sehen, in dem die Gesetze der Kunst wirken sollen.

### **8. Welche Rolle spielt der Betrachter bei Ihren Arbeiten?**

Ich denke zuerst an die Kunstrichtung, die Proportionen, die Farbe und an die Aussage, damit das Buch das Beste wird. Ich denke, dass ich damit z.B. das Kind in eine Welt der Kunst einführen kann, in der die Gesetze der Kunst gültig sind.

**Dieser Satz fasziniert mich „Das Buch ist die erste Galerie, die das Kind besucht.“**

Den habe ich schon vor 25 Jahren gesagt. Und ich finde es so richtig.

### **9. Viele Illustratoren denken, dass sie für Kinder „einfache“ Bücher machen sollen. Meiner Meinung nach unterschätzen und unterfordern sie Kinder dabei. Wie denken Sie an/über Kinder?**

Ich bin auch der Meinung, dass wir sie tatsächlich unterschätzen. Ich sage nicht Kinder, sondern nenne sie kleine Menschen. Sie wissen viele Sachen über uns, die wir selber überhaupt nicht ahnen können. Sie wissen auch über Kunst viel mehr als wir selbst denken. Das ist der Fehler, den wir machen. Kinder sind wirkliche und ernste Beobachter, sie beobachten alles und vor allem uns, wie wir uns bewegen und wie wir alles machen. Wir merken es nicht, weil wir denken, dass sie nur Kinder sind.

**10. In der Ausstellung Ihrer Werke habe ich gesehen, dass es Künstlerbücher für Kinder gibt, aber auch andere Künstlerbücher. Wollen Sie mit Ihren Büchern alle Altersbereiche ansprechen?**

Alle. Wissen Sie, es ist sehr unterschiedlich. Es hängt davon ab, in welcher sozialen Schicht das Kind lebt. Manche Kinder nehmen, wenn sie ganz klein sind, Bücher an, die tatsächlich für Erwachsene gemacht sind. Aber andere Kinder schaffen es vielleicht später.

**Dann ist das meist von der sozialen Schicht abhängig?**

Ich bin nicht der Meinung, dass der Künstler sich darum kümmern sollte, was von seinem Anliegen gelingt und was nicht. Aber er soll sich bemühen, das Beste – speziell die beste Kunst – zu machen, besonders wenn sie für Kinder ist. Denn das Gespür von Kindern ist ganz frei und sie sind in der Lage, alles in sich aufzunehmen. Der Erwachsene dagegen hat seinen Kopf schon so voll, dass er überhaupt nicht mehr merken kann, dass etwas Neues da ist. Aber es ist sehr wichtig und beeinflusst den kleinen Mensch für das ganze Leben. Das ist wie in einem leeren Zimmer, wo nichts ist. Man stellt dann eine Sache dort auf und auf einmal sieht man diese Sache von allen Seiten und findet sie entweder ganz schön oder sehr hässlich. Aber man beobachtet sie und das ist der wichtige Eindruck für immer.

**11. Ihre Bücher sind anders als übliche Bilderbücher, auch wenn ich über Spielbilderbücher spreche, gehören sie in eine besondere Kategorie.**

Es sind aber auch nicht richtige Spiele.

**Ja, das ist, was ich meine. Was sind Ihre pädagogischen Ziele bei Ihren Büchern?**

Ich habe absolut keine pädagogischen Ziele. Aber mich freuen Verständnisse oder Reaktionen, die zeigen, dass das Buch für jemanden einfach lesbar ist und ihn bereichert.

Allerdings versuche ich in meinen Arbeiten einige Möglichkeiten zu schaffen, etwas zu entdecken im Bereich Zahlen, Farben, Formen oder Buchstaben. Aber das kann man vielleicht nicht pädagogisch nennen.

Es ist nur eine Frage des Wortes.

**12. Sie haben mir gesagt, dass Sie Erfahrungen mit Kindern gemacht haben. Könnten Sie mir vielleicht ein paar Tipps geben. Wie soll ich mit den Kindern umgehen, wenn ich ihnen Ihre Bücher gebe?**

Ehrlich muss ich sagen: Das weißt man genau nicht. Manchmal denke ich schon, dass das Buch dem Leser eine gewisse Freiheit geben sollte. Er soll sich damit beschäftigen und was er dort findet, soll eine Inspiration für ihn sein.

Es sind Bücher, mit denen man verschiedenes machen könnte. Man könnte die Bücher z.B. auf normale Weise lesen, durchsehen, aber man könnte vielleicht diese Bücher auch aufstellen, oder ein bisschen falten, auslegen und gucken, was herauskommt. Also einmal kann man das Buch visuell lesen, das bedeutet, die zweite oder dritte Dimension wahrnehmen. Da kann man, wenn man die Bilder weiter betrachtet, eine weitere, vierte Dimension finden. Das ist in unseren Gedanken. Da kann man an verschiedene Sachen denken.

Also sind da vielfältige Aspekte oder Möglichkeiten, die meine Bücher dem Leser oder den Kindern hoffentlich geben. Aber wenn man faul oder müde ist, da kann man sich nur die Bilder anschauen und das ist auch eine schöne Sache. Es ist eine gewisse Freiheit, aber ich meine nicht eine Anarchie von Freiheit, um etwas kaputt machen zu müssen. Es ist eine Freiheit im Sinne einer gewissen Harmonie. Maximum und Kontrast ist auch eine Harmonie, aber gleichzeitig eine große Spannung, um etwas herauszufinden.

**13. Was sind Ihre Wünsche für die Zukunft, für Ihre Arbeit?**

Das ist schwierig zu sagen, aber ich denke, mein einziger Wunsch war, die Möglichkeit im Leben zu haben, mich mit Kunst zu beschäftigen und das Leben hat es mir geschenkt.

**Vielen Dank!**

**Das zweite Interview mit Květa Pacovská am 27. September 2008 im Bilderbuch Museum Troisdorf**

**1. Wie kommen Ihnen die Ideen für Ihre Bücher? Bearbeiten Sie zuerst die Texte oder entstehen erst die Bilder?**

Ich kann es nicht so präzise sagen. Ich sage immer, es kommt von meinem Bauch, von meinem Körper, aber das wichtigste am Anfang ist für mich das Konzept und muss sagen, dass ich immer vor allem der visuellen Vorstellung folge.

**2. Ich interessiere mich besonders für die aufwändige Gestaltung Ihrer Bücher, z.B. für die Dreidimensionalität und die beweglichen Elemente. Wie konstruieren Sie diese? Wie probieren Sie sie aus?\_**

Ich probiere es einfach aus, und dann manchmal muss ich auch Hilfe fragen der Gestaltung, wenn es in einer hohen Auflage realisiert werden sollte. Oder fragen, ob es technisch möglich ist. Bei einzelnen Modellen ist es möglich, aber wenn man die Buchproduktion macht, muss es so gestaltet sein, dass es auch in hoher Auflage funktioniert.

**3. Probieren Sie das dann zuerst, indem Sie Papier ausschneiden? Oder wie gehen Sie vor?**

So mache ich es. Ich schneide Papier und entweder falte ich es oder klebe es. Obwohl die Klebe-Technik nicht immer vorteilhaft ist. Am besten sind Schneiden und Falten, um so eine Gestaltung zu finden, die funktioniert. Muss man ein bisschen aufpassen, was möglich ist oder nicht.

**4. Das heißt Sie experimentieren auch selber?**

Ja ich experimentiere, muss aber dabei im Kontakt mit der Redaktion bleiben, um ein Werk zu realisieren.

**5. Es gibt Leporello-Bilderbücher, Pop-up-Bücher und vieles mehr. Wie nennen Sie Ihre Bücher?**

Ich mache einige Bücher als Leporello, das mache ich sehr gern. Aber einige sind wie Pop-up-Bücher entstanden. Ich habe überhaupt nicht überlegt, was für

einen Namen ich ihnen geben sollte. Vielleicht sollte man für diese Reihe von Büchern einen ganz neuen Namen finden.

**6. Denken Sie, dass der Begriff „experimentelle Bilderbücher“ zu Ihren Büchern passt?**

Das kann man sagen.

**7. Ich habe in meiner Arbeit versucht, Ihren Büchern diesen Namen zu geben, weil ich denke, dass Ihre Bücher ganz viele experimentelle Anstöße bieten.**

Ja, ja, das kann man so sagen.

**8. Sie machen Bilderbücher. Bilderbücher sind normalerweise für Kinder gedacht. Denken Sie besonders an Kinder, wenn Sie Bilderbücher entwerfen?**

Ich denke zunächst weder an Kinder noch Erwachsene. Für mich ist die Farb- und Formgestaltung vorrangig. Ich möchte Kunst auf hohem Niveau produzieren. Das ist für mich zunächst primär. Wenn das Ergebnis Kindern gefällt, bin ich zufrieden.

**9. Wodurch möchten Sie mit Ihren Büchern speziell Kinder erreichen? Was ist Ihnen besonders wichtig: der visuelle Eindruck (die Bilder), die Erzählung (Geschichte) oder die Sinneswahrnehmung?**

Für mich sind die visuelle Wahrnehmung und Sinneswahrnehmung wichtig.

**10. Spielt auch die Erzählung eine Rolle?**

Natürlich. Aber wenn es eine Erzählung gibt, möchte ich sie so bewahren und nicht interpretieren; dann versuche ich mit den Bildern eine neue Ebene zu finden, die gleichwertig zum Text ist.

**11. Ist das in Ihren Büchern über klassische Märchen auch so gedacht?**

Ja, speziell bei den klassischen Märchen achte ich immer darauf, dass der Inhalt des Märchens seinen Raum im Buch hat. Einen weiteren Raum lasse ich für mich (oder einen weiteren Raum sollen meine Bilder einnehmen).

**12. Bei meiner bisherigen Beobachtung habe ich gemerkt, dass Kinder an den beweglichen Teilen der Bücher interessiert sind. Welchen Wert haben Ihrer Meinung nach gerade diese Elemente für Kinder?**

Also Ich finde diese Elemente sehr wichtig. Sie sollen Anregungen zu verschiedenen Kombinationen mit Farben oder beweglichen Elementen geben. Es ist eine körperliche sich Beschäftigung mit dem Buch.

**13. Ist es Ihnen wichtig, Kindern und Erwachsenen durch das Betrachten Ihrer Bücher neue Erfahrungen zu vermitteln?**

Ich finde es besonders wichtig, einige neue Erfahrungen an meinen Büchern zu machen. In der Kunst und in der bildenden Kunst schätzt man es, neue Wege zu gehen und neue Werke zu gestalten.

Das möchte ich gern auch meinen Adressaten/Lesern vermitteln, ob es die Großen oder die Kleinen sind.

**14. Denken Sie besonders an die sinnliche Erfahrungen oder Sinneswahrnehmungen? z.B. etwas anzufassen, anzufühlen, die Augen zu schließen und sich etwas vorzustellen?**

Ich denke es ist sehr wichtig; es ist fast das Wichtigste. Wenn man etwas berührt und ertastet, versteht man es besser. Ja ich denke körperlich oder sinnlich.

**15. Im dem Buch *grün, rot, alle* gibt es ein besonderes Farbenspiel. Das ist ein Kreis mit Scheiben, die man drehen kann. Am Rand gibt es drei Möglichkeiten die Farben zu sortieren.**

Man kann die Farben sortieren, oder seine eigene Auswahl treffen. Es ist ein Spiel; es ist nicht festgelegt. In der Kunstgeschichte gab es viele festgelegte Farbkreise. Dieses ist ein freier Farbkreis, bei dem man sich nicht an Regeln halten muss, sondern nach Gefühl seine eigenen Farbkombinationen finden kann.

**16. Denken Sie, dass die beweglichen Teile beim Lernen oder beim Sammeln von Erfahrungen eine wichtige Bedeutung haben?**

Ja, ich denke schon. Es sollte nicht zu kompliziert sein, es sollte ganz einfach sein. Ich bin davon überzeugt, dass es wirkt.

Natürlich liebe ich auch Bilder der Fläche. Es gibt keine Garantie, dass etwas, das räumlich ist, schon gut ist. Das Dreidimensionale muss nicht unbedingt gut sein. Mir kommt auf die Qualität der Kunst an. Diesen Weg verfolge ich.

**Vielen Dank!**

**Fragebogen an die Eltern des Kindes**

Name des Kindes:

1. Was sind Sie von Beruf? Vater:.....Mutter:.....

2. Wie groß ist Ihr Interesse an Büchern?

überhaupt nicht interessiert

mittelmäßig interessiert

sehr interessiert

3. Wie viele Bücher haben Sie zuhause?

4. Was macht Ihr Kind am liebsten? Lieblingsbeschäftigung, besondere Interessen, Begabungen oder Fähigkeiten.

5. Wie schätzen Sie im Allgemeinen das Interesse Ihres Kindes an Bilderbüchern ein?

überhaupt nicht interessiert

mittelmäßig interessiert

sehr interessiert

6. Wissen Sie, wie heißt das Lieblingsbilderbuch Ihres Kindes?

7. Was gefällt Ihrem Kind an diesem Buch besonders?

8. Wie viele Bilderbücher kaufen Sie Ihrem Kind im Jahr?

Nie

Weniger als 3 Bücher

zwischen 3-10 Bücher

mehr als 10 Bücher

9. Kennen Sie Bilderbücher, mit denen man auch spielen oder experimentieren kann?

10. Haben Sie zuhause auch Spielbilderbücher? Wie viele ungefähr?

11. Welche Kriterien spielen für Sie eine Rolle, wenn Sie ein Bilderbuch kaufen wollen?  
(1= sehr wichtig, 6= überhaupt nicht wichtig)

Cover

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bilder

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Inhalt

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Autor/Illustrator

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Spiel- Möglichkeiten

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Lern- Möglichkeiten

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

12. Sind Ihnen die Bilderbücher von Květa Pacovská bekannt?

Ja

Nein

**Vielen Dank!**

**Fragen an die ErzieherInnen:**

Kind/Name:

1. Familie: Was können Sie mir sagen über die Familie von .....?
  
2. Emotionale Entwicklung des Kindes:  
stark entwickelt- unauffällig – wenig entwickelt
  
3. Soziale Verhaltensweise des Kindes in der Gruppe:  
Einzelgänger – unauffällig – kommunikativ
  
4. Besonderheiten, Auffälligkeiten:
  
5. Lieblingsbeschäftigung: Was macht ..... am liebsten im Kindergarten?
  
6. Interesse des Kindes an Büchern: Wie groß ist das Interesse von ..... an Büchern?
  
7. Lieblingsbilderbuch/Buchgattung: Wissen Sie, welches ..... Lieblingsbilderbuch ist?

**Fragen an die Kinder:**

**Zur Person:**

Name:

Geschlecht:

Alter:

Land:

Geschwister:

Lieblingsbeschäftigungen: Was machst du am liebsten?

Lieblingsbilderbuch: Hast du ein Lieblingsbilderbuch? Welches ist es?

Was ist das Besondere an diesem Buch?

**Zum Spielbilderbuch:**

1. Wenn du drei Medaillen/Plätze zu vergeben hast (Gold, Silber und Bronze), welche Medaille gibst du dem Buch?
2. Was ist anders als bei anderen Büchern?
3. Was hat dir am besten an dem Buch gefallen? ( einzelne Seiten, einzelne Effekte, Geschichte, Bilder, Spielmöglichkeiten,...)?
4. Erzähl mir die Geschichte nach.
5. beschreib mir/zeig mir die Seiten, wo man etwas verändern, bewegen oder spielen kann. Findest du die interessant oder nicht?
6. Du hast diese Seite lange angeschaut, Was ist das Besondere an der Seite, erklär mir noch mal/Alternativ: zeig mir die Seite, die du am besten gefallen hat.

**Beobachtungsbogen für die erste Phase****Name des Kindes: .....****Buch: *Grün, rot, alle*:**

	Verbal		Nonverbal		Auffälligkeiten
	Spontane Äußerungen	Dialoge	Körperverhalten	Mimik	
Erste Reaktionen					
Anschauen + Blättern					
Spielen					
Wo verweilt das Kind lange?					
Worauf reagiert das Kind nicht sehr interessiert?					
Wie verhält sich das Kind beim Farbspiel?					
Wie reagiert das Kind auf die Farb-Türchen					
Wie reagiert das Kind auf die Versteck-Türchen?					

**Beobachtungsbogen für das erste Kind in der dritten Phase:****(das erste Kind stellt das zweite Kind das Buch vor)**

Welche Haltung gegenüber dem Buch zeigt das Kind?	Ablehnende Haltung	Langweile	Normales Interesse	Begeisterung
Was ist für das Kind erzählenswert?	Bilder	Geschichte	Mechanismen	Spiele
In welcher Form wird etwas hervorgehoben?	Spontane Äußerungen	Körperverhalten	Mimik	Auffälligkeiten
Was wird weggelassen? Was lässt das Kind aus?	Bilder	Geschichte	Mechanismen	Spiele
Auf welche Mechanismen bzw. Effekte reagiert das Kind?	Drehen	Aufklappen	Tasten	Durchstecken
Wodurch zeigt das Kind Interesse an den Mechanismen?	Spontane verbale Äußerungen	Körperverhalten Haptische Versuche	Mimik	
Was wird von der erzählten Geschichte erwähnt?	Figuren	Handlung	Das Ende der Geschichte	gar nichts
Welche Rolle spielt das zweite Kind?	passiv	zurückhaltend	interessiert	aktiv
Auf welche Impulse, Effekte oder Mechanismen reagiert das zweite Kind bei der Vorstellung des Buches?	Bilder	Geschichte	Mechanismen	Spiele

## **Danksagung**

Diese Dissertation wäre ohne die Unterstützung von vielen Begleitern und Begleiterinnen, die meinen Weg und diesen schwierigen Prozess ein Stück erleichtert haben, nicht möglich gewesen. Mein aufrichtiger Dank gilt allen, die mich in unterschiedlicher Weise unterstützt haben.

An erster Stelle möchte ich meinem Doktorvater Herr Prof. Dr. Jens Thiele für die intensive Betreuung, die Zuverlässigkeit, das Vertrauen und den Glauben an mich ganz herzlich danken. Er stand mir während dieser Zeit mit wertvollen Anregungen, Impulsen und Ratschlägen hilfreich zur Seite. Vor allem als ich nach Deutschland kam und viel Zeit in das Erlernen der deutschen Sprache investieren musste, hat er mich motiviert und unterstützt und mir mit viel Geduld den richtigen Weg für eine gelungene wissenschaftliche Arbeit gezeigt. Herrn Prof. Dr. Dietrich Grünewald danke ich für die Übernahme der Rolle als Zweitgutachter und für seine Unterstützung, Hilfsbereitschaft und auch für den Mut, den er mir gegeben hat, als ich zum ersten Mal einen Vortrag über mein Thema in Koblenz gehalten habe.

Meinen FreundInnen Elisabeth Stohlt, Barbara Henning, Anne Leeb, Christian Winter, Mirjam Tünschel, Annette Oettingen, Katrin Eiben und Birgit Grebe danke ich für Korrekturlesen und Unterstützung durch Gespräche und Austausch.

Auch Herrn Christian Kühn danke ich für vielerlei Unterstützung in der Bibliothek bezüglich der Spielbilderbücher.

Ganz besonderer Dank gilt meiner Familie in Syrien, die mich zu diesem großen Schritt ermutigt und immer an mich geglaubt hat.

## **Erklärung**

Hiermit versichere ich, dass ich diese Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Oldenburg, den 04.07.2011

Tamara Al Chammas