

kicken & lesen Rheinland-Pfalz

Veranstalter: Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz

Book Slam®

Bücherwettbewerb mit Tempo
für Kinder und Jugendliche

Digitaler Workshop am 8. Februar 2022



Referentin: Bianca Röber-Suchetzki
Lese- und Literaturpädagogin ARS und BVL
Bausenbergweg 20, 96450 Coburg
Tel.: 09561-5135911 oder 01575-1160309
Mail: bianca.suchetzki@t-online.de

Book Slam® / Bücherwettstreit (to slam = zuknallen)

Entwickelt von Dr. Stephanie Jentgens / Wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg

Inspiziert durch die „Poetry Slams“ hat Dr. Stephanie Jentgens diese temporeiche Buchvorstellungsmethode entwickelt. Hierbei darf die Präsentation der einzelnen Bücher nur **3 Minuten** dauern, so dass für die Zuschauer keine Langeweile aufkommen kann. Der große Vorteil des Book Slams® liegt auch darin begründet, dass die Zuschauer aktiv mit einbezogen werden. Die Kinder oder Jugendlichen überwachen die Zeit mithilfe von Stoppuhr und Trillerpfeife und bewerten jede Präsentationen direkt im Anschluss.

Alter der Kinder / Jugendlichen: ab ca. Klasse 6

Material

- Stoppuhr
- Hupe, Trillerpfeife oder anderes akustisches Signal
- Tafel oder Flip-Chart zum notieren der Bewertungen
- Gong, Triangel oder ähnliches, um jede Buchpräsentation anzukündigen
- 5-8 Sätze Jurykarten mit den Zahlen von eins bis zehn (je nach Anzahl der Teilnehmer)
- 7 - 10 Bücher

Ablauf

Der Moderator erklärt den Zuschauern zuerst die Regeln für den Book Slam®. Wichtig ist, dass die Jugendlichen bei ihren Bewertungen überlegen, ob die Präsentation bei ihnen das Interesse geweckt hat, das Buch zu lesen.

Zwei der Zuschauer erhalten Stoppuhr und Hupe (Trillerpfeife), sie müssen darauf achten, dass keine Präsentation länger als 3 Minuten dauert. Falls doch, geben sie sofort ein Signal. Das restliche Publikum wird in Jurygruppen eingeteilt. Jede Jurygruppe bekommt 10 Wertungskarten und muss die vorgestellten Bücher direkt nach jeder Präsentation bewerten. Die Bewertung erfolgt wie beim Eiskunstenlaufen, 1 = schlechteste Note für ein Buch, 10 = beste Note für ein Buch.

Nach einer kurzen, verdeckten Entscheidung der einzelnen Jurygruppen über die Höhe der Punkte, gibt der Moderator ein Kommando, damit alle Wertungskarten gleichzeitig zur Punktevergabe hochgehalten werden. Die Punkte werden auf einer Tafel bzw. einem Flip-Chart eingetragen. Dies erfolgt verdeckt, um Beeinflussungen bei der Wertung zu vermeiden. Am Ende aller Präsentationen werden die Punkte zusammengezählt und der Sieger steht fest.

Alle vorgestellten Bücher sollten im Anschluss auf einem Büchertisch präsentiert werden, damit das Publikum die Gelegenheit hat, die Bücher noch einmal genauer anzuschauen

Präsentationsformen

- Auszug aus dem Buch vorlesen
- Kurze Geschichte frei erzählen
- Rollenspiel (Z. B. Dialog zwischen den Hauptfiguren)
- Selbstportrait der Hauptfigur
- Quiz
- Musikalische Inszenierung, z. Bsp. Rap oder Tanz
- Werbespot
- Dialog über das zentrale Thema des Buches
- Interview zu einem Buch (Z. B. mit der Hauptfigur oder dem Autor)
- Anti-Werbung, also „negative“ Buchvorstellung
- Eine Geschichte aus zwei Perspektiven
- Schattenspiel
- Nachrichtensendung
- Bildergeschichte
- Gegenstände aus dem Buch präsentieren
- Publikum integrieren (Z. B. durch Vorlesen von Texten)
- „Wortlos“ nur Schlagworte oder Sätze auf Plakaten präsentieren
- u. v. m.

Buchauswahl

- altersgemäß
- spannend (Krimi, Fantasy)
- witzig (auch Comics)
- aktuelle Bücher
- Themen auswählen, die Jugendliche interessieren
- Sachbücher

Wertungstabelle für den Book Slam®

Buchtitel	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4	Gruppe 5	Gesamtpunkte
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						

Vorbereitungen für eine Book Slam®-Veranstaltung

1. Buchauswahl und Gruppenbildung

Gemeinsam mit den Jugendlichen sollte zuerst eine Buchauswahl für den Book Slam® stattfinden, denn nur wenn die zukünftigen Akteure ihre Bücher selber aussuchen, können sie sich auch damit identifizieren. Jetzt sollten auch die Gruppen gebildet werden, die zusammen etwas erarbeiten möchten (Gruppengröße ca. 3 – 5 Personen). Jede Gruppe muss sich verbindlich auf ein Buch festlegen und die Jugendlichen haben nun die Aufgabe die Bücher in einem von den Teamleitern festgelegten Zeitraum zu lesen, z. B. bis nach den Osterferien (Falls die Bücher schon bekannt sind, entfällt dieser Punkt.).

2. Beschäftigung mit den ausgewählten Büchern

Nachdem alle Gruppen ihre Bücher gelesen haben, ist es sinnvoll jedes Buch noch einmal genau zu betrachten und die Inhalte zu klären.

Die Jugendlichen sollten sich mit folgenden Themen auseinandersetzen, bevor sie sich einen eigenen Slam überlegen:

- Thema des Buches
- Welche Personen sind wichtig
- In welchem Verhältnis stehen die Personen zueinander
- Handlungsablauf
- Wo spielt die Handlung
- In welcher Zeit spielt die Handlung
- Hintergrundwissen erarbeiten
- Gibt es wichtige Symbole oder Gegenstände
- Was hat das Thema des Buches mit mir zu tun
- Kann ich mich mit den Personen / dem Inhalt identifizieren
- Was hat mich besonders angesprochen
- usw.

Um diese intensive Auseinandersetzung mit den Büchern zu unterstützen, können verschiedene Methoden eingesetzt werden.

- Skizze anfertigen über das Personengeflecht - Welche Personen gibt es? Wer gehört zu wem? Wer ist gut, wer ist böse? Usw.
- Bilder der Personen aufhängen (oder Namen), passende Eigenschaften aufschreiben.
- Wichtige Gegenstände, Symbole oder Personen in einer Erzählkiste sammeln.
- Im Buch vorkommende Personen, Tier, Orte, Monster usw. als Bild an einem Stab, einem Mobilée oder einer Schnur aufhängen.
- Eine Karte der Handlungsschauplätze anfertigen.
- Ein Landschaftsmodell bauen.
- Roboter, Fahrzeuge, Monster, usw. nachbauen oder selber erfinden
- Aussagekräftige Textstelle oder Schlagwörter im Buch finden und aufschreiben oder kopieren.
- Hintergrundwissen recherchieren, z. B. zu technischen Erfindungen, fremden Ländern, usw. (Sachbücher oder PC)
- usw.

3. Regeln erklären und Beispiele vorführen

Als Hinführung zur eigenen Slam-Entwicklung der einzelnen Gruppen ist es notwendig die Book Slam® Regeln zu erklären, damit alle über den Ablauf des Wettbewerbs Bescheid wissen.

Um den Jugendlichen eine Vorstellung davon zu geben, wie ihre Slams aussehen könnten, ist es auf jeden Fall notwendig, verschiedene Slams (ca. 5 Bsp.) vorzuführen. Am besten auch schon als Wettbewerb, also mit Stoppuhr, Hupe und Wertung. So bekommt die Gruppe ein paar Ideen an die Hand, denn sicherlich werden auch einige Jugendliche Bedenken haben, selber etwas vorzuführen. Für die Bewertung der Präsentationen ist es wichtig, dass alle wissen, welche Aspekte für die Jury besonders wichtig sind. Diese **drei „Leitfragen“** sollten für die Wertung besprochen werden:

1. **Hast Du verstanden, worum es in dem Buch geht?**
2. **War der Auftritt cool, witzig oder spannend?**
3. **Würdest Du das Buch jetzt gerne lesen?**

4. Ideenfindung und Ausarbeitung der eigenen Slams

Nun gilt es, eigene Ideen für einen Slam zu entwickeln. Alle Gruppen kennen ihre ausgewählten Bücher jetzt sehr genau und müssen gemeinsam überlegen, wie ihre Szene aussehen soll. Alleine oder mit den Teamleitern wird eine kleine Geschichte aufgeschrieben und als erste Übung den anderen Gruppen vorgeführt.

In den nächsten Wochen muss intensiv an der Ausarbeitung der verschiedenen Slams gearbeitet werden. Wichtig ist hierbei neben der Textgestaltung natürlich auch:

- Requisitenbeschaffung
- Werden Musik oder Geräusche eingespielt?
→ **Achtung!** Urheberrechte beachten: Lizenzfreie Internetseiten für Musik/Geräusche findet man z. B. unter: <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/kostenlose-medien/freie-musik/>
- Evtl. Lautsprecher oder Mikrofone?
- Wird eine besondere Beleuchtung benötigt?
- Werden technische Geräte benötigt (Beamer, Projektor, usw.)?
→ **Achtung!** Bei der Verwendung von Technik sollte immer bedacht werden, dass diese bei der Aufführung möglicherweise nicht richtig funktioniert. Daher ist es ratsam, die Ausstattung so einfach wie möglich zu halten.
- **Achtung!** Auch beim Einsatz von Bildern auf die Nutzungsrechte achten.

5. Erste Vorführung der Slams

Wenn die Slams der einzelnen Gruppen „bühnenreif“ sind, sollte eine „Vorpremiere“ vor echtem Publikum stattfinden, sozusagen als Generalprobe für den großen Book Slam® Wettkampf. Dies könnte vor anderen gleichaltrigen Jugendlichen. Ein vorab bestimmter Moderator sollten hier auch schon eine echte Wettkampfsituation schaffen, das Publikum anleiten, die Slams gut an- und absagen und die Wertungen notieren.

Für die Gruppen ist es wichtig, sich vorab schon einer Jury zu stellen, damit sie erfahren, wie ihre Slams auf ein fremdes Publikum wirken.

6. Der große Wettkampftag

Auf diesen entscheidenden Tag haben alle hingearbeitet. Alle wichtigen Requisiten (Verkleidungen, Gegenstände, usw.) dürfen auf keinen Fall vergessen werden. Auch an das technische Equipment muss gedacht werden. Dies sollte vor Ort unbedingt noch einmal ausprobiert werden, ob alles richtig funktioniert. Denn nichts wäre unangenehmer, als plötzlich fehlende Musik, Geräusche oder Bilder, die bei einer Slam-Vorführung fest eingeplant waren.

Ebenso wie bei der Vorpremiere hat der Moderator die Aufgabe, das Publikum gut durch den Book Slam® Wettbewerb zu führen, damit es einen reibungslosen Ablauf gibt und sowohl das Publikum, als auch die Akteure eine spannende Aufführung erleben dürfen.

Viel Erfolg!!

Präsentationsformen für den Book Slam®

Vorlesen

Es kann entweder eine spannende Stelle aus dem Buch oder auch ein selber geschriebener Text vorgelesen werden. Um eine gute Atmosphäre zu schaffen, können Musik oder Geräusche eingespielt werden. Es ist wichtig, nicht zu schnell und deutlich, mit guter Betonung zu lesen. Die Texte können auch von verschiedenen Personen gelesen werden.

Freies Erzählen

Eine oder mehrere spannende oder interessante Stellen aus dem Buch werden frei erzählt. Zuerst muss überlegt werden, welche Person bzw. Personen auftreten sollen, also aus welcher Sicht erzählt werden soll. Es können sowohl die Hauptperson, als auch Nebenfiguren erzählen. Natürlich kann auch eine fiktive Person von der Handlung berichten.

Rollenspiel

Mit mehreren Personen, also mit verteilten Rollen kann eine interessante Situation aus dem Buch nachgespielt werden. Man muss versuchen, sich in die darzustellenden Figuren hineinzuversetzen. D. h., nicht nur einfach seinen Text sprechen, sondern mit Körperhaltung, Mimik und Stimme versuchen die Gefühle der Figur auszudrücken. Hierbei kann auch gut eine Verkleidung zum Einsatz kommen. Die verschiedenen Darsteller müssen miteinander spielen und nicht einfach nur ihre Texte sprechen. Eine starke Wirkung auf das Publikum haben auch gemeinsam gesprochene Worte.

Selbstportrait der Hauptperson

Hierbei muss der Darsteller sich besonders gut in die Hauptperson hineinversetzen, ebenso wie beim oben beschriebenen Rollenspiel. Für die Book Slam Veranstaltung von Kicken & Lesen ist das Spiel eines einzelnen Darstellers allerdings nicht sinnvoll, daher müssen auf jeden Fall andere Personen, ebenfalls Texte sprechen, Schilder / Bilder halten oder andere Aktionen ausführen.

Quiz

Wenn man ein Sachbuch vorstellen möchte, kann man dies sehr gut mit einem Quiz machen. Man denkt sich z. B. Fragen aus und lässt diese mit Hilfe des Publikums beantworten, evtl. mit mehreren Antwortmöglichkeiten, wie in einer richtigen Quizshow. Wichtig ist es die Fragen gut zu formulieren und dass der Moderator die Fragen so stellt, dass Spannung aufkommt. Es ist auch möglich das Quiz auf der Bühne selber zu spielen, vielleicht in einer Art „Wer wird Millionär-Situation“.

Rap

Zum Buch muss bei dieser Idee ein Rap getextet werden, der das Publikum mitreißt, vielleicht auch mitmachen lässt. Auf YouTube findet man Rap-Musik ohne Text, die man verwenden kann. Es ist natürlich auch möglich die Begleitmusik oder den Rhythmus selber zu machen. Wenn man möchte, dass die Zuhörer mitmachen, kann man den Text oder Teile davon groß auf Plakate schreiben und versuchen, das Publikum entsprechend zu animieren.

Werbespot

Der Spot braucht Spannung und / oder Witz, um beim Publikum Aufmerksamkeit zu erzeugen. Die Vortragenden müssen deutlich sprechen, kurze und prägnante Aussagen eignen sich am besten. Hier könnten auch Reime oder gesungenen Passagen eingesetzt werden, auch ein Musikeinspieler, eine Fanfare, usw. wären möglich.

Dialog

Verschiedene Personen führen ein Gespräch über das Buch. Sie können darüber sprechen, was ihnen gut gefallen hat, was sie besonders lustig oder interessant fanden, über das Thema des Buches, usw. Es ist darauf zu achten, dass der Dialog verständlich und interessant für das Publikum ist. Es wäre auch möglich, die Zuhörer mit einzubeziehen, indem man Fragen ins Publikum gibt, z. B., was sie vom Thema des Buches halten.

Interview

Für ein Interview gibt es verschiedene Möglichkeiten. Entweder können die verschiedenen im Buch vorkommenden Personen oder aber der Autor des Buches interviewt werden. Ein Mitspieler spielt den Journalisten und dieser stellt den Personen entsprechende Fragen. Z. B. dem Autor, warum er dieses Thema gewählt hat, wen er mit dem Buch erreichen will, usw. Über den Autor kann vorher über das Internet recherchiert werden, damit entsprechende Fragen gestellt werden können. Bei der anderen Variante werden die Figuren des Buches interviewt. Der Journalist kann z. B. Fragen zu den Beziehungen untereinander oder zur Handlung stellen. Dies könnte auch in eine Nachrichtensendung eingebettet sein, so dass quasi eine Live-Schaltung zum Ort des Geschehens erfolgen kann.

Anti-Werbung

Ein Buch kann auch negativ vorgestellt werden, um so eine besonders große Neugierde beim Publikum zu wecken. In „reißerischer“ Form werden die positiven Seiten des Buches schlecht gemacht, Textstellen vorgelesen, Bilder gezeigt oder auch frei darüber erzählt. Das Publikum muss trotz der abschreckenden Vorstellung Lust auf das Buch bekommen. Auch hier ist ein gemeinsamer Auftritt von mehreren Spielern möglich, die sich über dieses wirklich „schreckliche“ Buch austauschen, wie bei einer echten Kritikerrunde.

Geschichte aus zwei (oder mehreren) Perspektiven

Die Mitspieler erzählen abwechselnd Teile oder Details der Geschichte, jeweils aus der Perspektive der von ihnen dargestellten Figur. Möglich wäre hierbei, dass sie nebeneinander auf der Bühne stehen, aber immer nur der gerade sprechende Spieler zum Publikum schaut und alle nicht sprechenden Personen dem Publikum den Rücken zuwenden. Oder die Personen stehen an verschiedenen Stellen auf der Bühne und der jeweils sprechende Mitspieler wird angestrahlt. Auch Masken oder Kapuzen könnten zum Einsatz kommen, die immer wieder ab- bzw. aufgesetzt werden. Die Mitspieler müssen gut aufeinander achten, damit sie nicht ihren Einsatz verpassen. Jeder muss gut über seine Figur Bescheid wissen.

Nachrichtensendung

Details aus dem Buch werden wie in einer Nachrichtensendung von einem Sprecher vorgetragen. Dabei können Berichterstattungen oder Interviews anderer Mitspieler zugeschaltet werden oder auch erläuternde Textstellen vorgelesen werden. Die Nachrichtenansage kann jeweils mit einem Jingle beginnen und enden.

Bildergeschichte

Lustige oder gruselige Bilder aus dem Buch (vielleicht auch selber gestaltete) können kopiert und dem Publikum präsentiert werden, z. B. in einer Art Schulstunde oder einer Versammlung. Dem Publikum müssen nicht nur die Bilder anschaulich erklärt werden, sondern damit einhergehend muss auch ein Einblick in das Buch gegeben werden.

Gegenstände aus dem Buch

Für die Geschichte des Buches wichtige Gegenstände oder Symbole können in der gleichen Art wie die Bilder präsentiert werden.

Publikum integrieren

Briefe oder spannende, bzw. witzige Textstellen aus dem Buch werden kopiert und im Publikum verteilt. Eingebunden in die Vorführung, müssen die Texte auf Anweisung der Mitspieler von den Zuhörern vorgelesen werden.

„Wortlos“

Auf großen Plakaten werden wichtige Schlagworte oder Sätze, die zum Buch passen, dem Publikum präsentiert. Diese Aktion kann mit entsprechender Musik unterlegt werden.