



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

Franziska Biermann

Biografisches:

Franziska Biermann (*1970 in Bielefeld) studierte an der Hamburger Fachhochschule für Gestaltung. Sie arbeitet seit 1999 als Kinderbuchautorin und Illustratorin. 2002 erhielt sie für ihr Buch „Herr Fuchs mag Bücher“ den Troisdorfer Bilderbuchpreis. „Herr Fuchs“ wurde auch als Theaterstück auf die Bühne gebracht und in 14 verschiedene Sprachen übersetzt. Da Franziska Biermann Füchse so liebt, schreibt sie seit 2017 die Abenteuer von „Jacky Marrone“, mit dem sie für den Deutschen Jugendliteraturpreis 2019 nominiert war. Zusammen mit ihrem Mann, dem Musiker Nils Kacirek, etablierte sie eine erfolgreiche Musikbilderbuchreihe. Als Absolventin der Akademie für Kindermedien entwickelte sie gemeinsam mit der Regisseurin Sarah Winkenstätte eine Slapstickserie ohne Worte für das Fernsehen. Die Preisträgerin des Baumhaus-Boje-Medienpreises arbeitet und lebt mit ihrer Familie in Hamburg.



Porträt: ©Martina van Kann

www.franziskabiermann.de



Jacky Marrone
jagt die Goldpfote
 dtv (ab sechs Jahren)

Jacky Marrone ist ein pffiger Fuchs und Privatdetektiv mit einer außergewöhnlichen Spürnase für verzwickte Fälle. Ein Huhn, das goldene Eier legen kann, ist verschwunden. Bei seinen Ermittlungen stößt Jacky Marrone nicht nur auf abgebrühte Superschurken. Nein, er begegnet auch der experimentierfreudigen Alice, die mit ihrer sensationellen Schumpfflüssigkeit eine wichtige Rolle bei der Lösung des Falls spielt. (dtv)



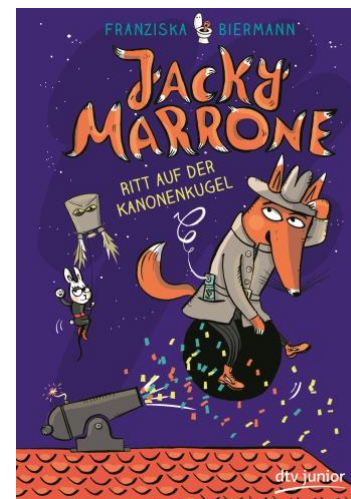
oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

Jacky Marrone

Ritt auf der Kanonenkugel

dtv (ab acht Jahren)

Baron Hugo von Mumpitz hat eine blühende Phantasie. Zum Vergnügen aller erzählt er gerne von seinen „fast“ erlebten Abenteuern. Als Höhepunkt feuert er eine Konfettisalve vom Dach seines Hauses in den Nachthimmel, zum Ärger seines Nachbarn. Doch der Nachbarschaftskrach gerät zur Bedrohung für die gesamten Bewohner der kleinen Stadt Brem. Ein neuer Fall für Detektiv Jacky Marrone! Franziska Biermann zeichnet live.



Projektbausteine (1. + 2. Klasse)

Inhaltssicherung zu „Jacky Marrone jagt die Goldpfote“:

Jacky Marrone hat sein Büro in der Bäckerstraße 85. Die Beschreibung lautet:

„Graue Tür vor grauer Fassade mit grauen Fensterrahmen. Grau-Braune Rollläden und kein Namensschild.“ (S.5)

Diskutieren Sie mit der Klasse: Ist die Tarnung für einen Detektiv gut? Oder ist es besser, wenn man das Detektivbüro schneller erkennt? Die Schüler*innen überlegen, welche Zeichen / Symbole / Hinweise auffälliger und dennoch diskret genug sind und

- **Kreativaufgabe:** entwerfen ein Hinweisschild auf Jacky Marrones Detektei!

Aufwärmübungen:

Auch die Schüler*innen können ein bisschen **Gedächtnistraining** machen und sich aufwärmen – wie Jacky Marrone auf Seite 8.



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

Welche Spiele fallen den Schüler*innen ein? Die Kinder lösen Sudokus und / oder Kreuzworträtsel oder basteln sich ein eigenes Detektiv-Gedächtnisspiel.

Sie brauchen:

ca. 16 – 24 Bildkärtchen (siehe Kopiervorlage) pro Spiel. Drucken Sie die Bildkärtchen in ausreichender Anzahl auf festem Papier (ca. 120 g/m²) aus.
Hinweis: Je mehr Bildkärtchen im Spiel sind, desto höher ist der Schwierigkeitsgrad!

Kleine Zeichnungen oder aus Katalogen ausgeschnittene Bildchen von Utensilien, die ein Detektiv benötigt (Taschenlampe, Stift, Papier, etc. – die Kinder überlegen selbst!)

So geht's:

Immer zwei Bildkärtchen werden mit demselben Motiv bemalt oder beklebt. Dann werden alle Kärtchen gemischt und mit der Bildseite nach unten auf eine Spielfläche (z. B. Tisch) gelegt. Nun gilt es, Paare zu finden: Taschenlampe zu Taschenlampe, Kugelschreiber zu Kugelschreiber, usw. Es wird reihum gespielt, der erste Spieler deckt zwei Bildkärtchen auf. Wenn diese Bildkärtchen nicht zueinander passen, dreht er die Kärtchen wieder um, der nächste Spieler ist an der Reihe. Auch er darf zwei Kärtchen aufdecken. Passen diese zueinander, also hat er ein Paar gefunden, darf er das Pärchen behalten und zwei weitere Karten aufdecken. Ansonsten ist der dritte Spieler an der Reihe, usw. Das Spiel ist beendet, wenn alle Paare gefunden sind, Sieger ist derjenige, der die meisten Kartenpaare gesammelt hat.

Quizfragen beantworten:

Das Buch ist auf Antolin gelistet – die Schüler*innen können das Quiz beantworten!

- Kreativaufgabe

Auf der Seite 53 gibt es ein Poster mit Angeboten aus dem Fachgeschäft für Agentenzubehör. Die Schüler*innen wählen aus dem Angebot, das es bei Alice im Laden gibt und das auf S. 55 aufgezählt wird, andere Utensilien und gestalten ein eigenes Werbeplakat. Die fertigen Plakate werden im Klassensaal aufgehängt und gerne mit einer kleinen Vernissage gefeiert und den Parallelklassen vorgestellt!



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

- Sachthema: Geheimnisse

Die Witwe Bolte nimmt dem Detektiv am Ende das Versprechen ab, niemanden von Aurelia zu erzählen.

Diskutieren Sie mit Ihren Schüler*innen: Was sind Geheimnisse? Sind Geheimnisse gut oder eher schlecht oder gibt es gute und auch schlechte Geheimnisse? Darf man ein Geheimnis verraten?

Projektbausteine (1. - 4. Klasse)

(passend für beide „Jacky Marrone“-Titel)

Der Detektiv bist du!

Welche Utensilien braucht ein Detektiv wozu? Jacky Marrone beschreibt seine Ausrüstung auf S. 24/25. Die Schüler*innen überlegen selbst und bringen in die nächste Schulstunde mindestens einen, höchstens jedoch fünf Gegenstände aus ihrem Haushalt mit, die ein Detektiv braucht. Hier ist eine Liste der wirklich wichtigen Dinge:

- Notizblock und Stift zum Notieren
- Pinzette für kleine Beweisstücke
- Lupe zum Vergrößern
- Farbige Kreide zum Markieren von Spuren oder malen von Geheimzeichen
- Kleines Taschenmesser oder eine kleine Schere
- Taschenlampe
- Trillerpfeife für den Alarmfall
- Durchsichtiges Klebeband zum Sichern von Fingerabdrücken
- Stempelkissen zur Abnahme von Fingerabdrücken
- Fotokamera
- Gummihandschuhe, um selbst keine Spuren zu hinterlassen
- Metermaß (zum Vermessen von Spuren etc)
- Briefumschläge / Plastiktütchen für die Beweismittelnahme sowie wasserfesten Stift zum Beschriften
- Fernglas
- Müsliriegel oder Nüsse als Reserve
- Knetmasse
- evtl. Sonnenbrille und Baseballkappe zur Tarnung



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

Woran haben die Schüler*innen gedacht? Und wie wichtig sind die einzelnen Dinge?

Tipp: Unterteilen Sie die Schulklasse VOR der Materialsichtung in drei oder vier Teams (je nach Klassengröße). Das Team, das die beste Ausrüstung zusammenstellen kann, gewinnt

- Fingerabdrücke nehmen

Die Kinder malen die Umriss ihrer Hand auf ein Blatt Papier (DIN A4). Dann wird jede Fingerkuppe auf ein Stempelkissen gedrückt und an der passenden Stelle aufs Papier gedrückt.

Tipp: Verschieden farbige Stempelkissen machen die Bilder bunter!

- Fingerabdrücke sichtbar machen

Ganoven hinterlassen manchmal Fingerabdrücke, die erst noch sichtbar gemacht werden müssen, damit sie als Beweismittel dienen. So stellst du dein eigenes Fingerabdruckpulver her:

Sie brauchen:

Toastbrot, Toaster, Löffel, Plastikfolie oder Plastiktüte, durchsichtiges Klebeband

So geht's:

- Toastbrot im Toaster so lange toasten, bis die Kanten schwarz sind, ohne es verbrennen zu lassen!
- Toastbrot abkühlen lassen, dann die schwarzen Krümel auf einen Teller oder in eine kleine Schüssel kratzen (z. B. mit einem Löffel oder einem stumpfen Messer).
- Zerdrücke die Krümel mit dem Löffel so lange, bis du ein feines schwarzes Pulver erhältst.



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

- Jetzt brauchst du Fingerabdrücke. Bitte einen Freund oder einen Klassenkameraden, mit den Fingern durch die eigenen Haare zu fahren¹ und dann die Finger auf eine Plastikfolie zu drücken.
- Streue jetzt dein schwarzes Pulver auf die Plastikfolie – die Fingerabdrücke werden sichtbar! Du kannst sie sichern, indem du sie mit einem durchsichtigen Klebestreifen abnimmst. Das klebst du dann auf weißes Papier.
- Merkmale einer Detektivgeschichte

Detektivgeschichten haben einige **typische Merkmale**: Im Mittelpunkt steht immer das **Verbrechen**, es gibt **Tatverdächtige** und einen oder mehrere **Täter** sowie ein oder mehrere **Opfer**. Die Aufgabe des **Detektivs** ist es, **Spuren** und **Hinweise** zu finden und diese zu entschlüsseln, ein **Tatmotiv** herauszufinden und ggf. die Tatwaffe sicherzustellen.

Führen Sie ein **Unterrichtsgespräch** über den Inhalt der Geschichte. Was wissen die Kinder über Detektive und ihre Arbeitsweise? Kennen Sie andere Detektivgeschichten? Oder Detektivspiele? Machen Sie die Kinder mit den Fachbegriffen vertraut, indem Sie sie das Buchstabengitter lösen lassen.
(Arbeitsblatt)

Hinweis: Im Buch *Jacky Marrone jagt die Goldpfote* gibt es ebenfalls ein Gitterrätsel zu lösen – kopieren Sie das Rätsel und los geht's!

- Kreativaufgabe

Auf der Seite 53 gibt es ein Poster mit Angeboten aus dem Fachgeschäft für Agentenzubehör. Die Schüler*innen wählen aus dem Angebot, das es bei Alice im Laden gibt und das auf S. 55 aufgezählt wird, andere Utensilien und gestalten ein eigenes Werbeplakat. Die fertigen Plakate werden im Klassensaal aufgehängt und gerne mit einer kleinen Vernissage gefeiert und den Parallelklassen vorgestellt!

¹ Erklärung: Beim Durch-die-Haare-fahren werden die Fingerkuppen etwas fettig, sodass die Fingerabdrücke besser sichtbar sein werden.



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

Kopiervorlagen



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

Arbeitsblatt: Finde die acht Begriffe, die als Merkmale einer Detektivgeschichte gelten!

V	P	X	E	N	E	F	G	H	E	E	A	B	S	T	U	L	V	W	C	F
B	X	T	E	F	U	V	A	B	M	N	B	A	D	G	E	R	O	P	U	G
C	N	T	N	G	B	R	A	U	C	H	T	N	U	V	W	R	E	D	B	H
Z	D	A	H	F	O	X	Q	R	S	G	H	I	R	K	L	E	E	F	L	M
S	R	T	I	L	T	U	V	B	D	A	E	M	D	N	Q	P	R	D	E	R
M	O	V	E	R	B	R	E	C	H	E	N	A	E	R	A	E	G	H	J	K
N	Y	E	A	U	S	T	U	V	G	D	E	L	R	D	R	R	N	O	P	Q
S	R	R	I	L	T	U	V	B	D	H	E	M	M	N	S	M	I	D	E	R
M	O	D	A	B	M	A	R	B	O	C	I	A	I	M	M	I	G	H	J	K
V	P	Ä	E	N	E	F	G	H	E	E	A	N	T	T	U	T	V	W	C	F
Z	D	C	H	F	O	X	M	O	T	I	V	T	W	V	L	T	E	F	L	M
S	R	H	I	L	T	U	V	B	D	A	E	M	L	E	S	L	I	E	K	R
Z	D	T	H	F	O	X	Q	R	S	G	H	I	E	K	I	E	E	R	L	M
U	V	I	N	B	W	E	R	T	Z	U	I	O	R	P	Ü	R	Ä	M	A	N
P	I	G	V	M	T	W	Y	X	C	M	B	V	F	G	F	N	E	I	O	U
H	D	E	A	N	L	A	O	S	W	C	M	L	O	P	Z	I	E	T	E	S
J	K	H	C	S	H	J	K	L	L	V	F	G	C	Y	N	M	I	T	H	P
Z	D	J	H	F	O	X	Q	R	S	V	H	I	R	K	L	E	E	L	E	U
W	Q	L	E	W	Ö	W	E	T	R	R	A	E	E	W	R	O	E	E	R	R
D	A	P	A	S	I	T	D	H	W	T	S	W	R	E	E	V	T	R	R	E
C	Y	K	S	D	K	Z	Ä	J	G	Z	A	R	T	D	T	I	R	G	S	N
B	X	I	X	T	J	I	F	T	T	G	D	F	Z	F	W	J	F	U	C	C
N	C	U	G	U	M	O	V	L	E	H	F	T	O	G	Y	K	V	H	H	T
M	V	Z	T	I	B	L	G	O	U	R	G	Z	P	V	W	L	G	I	T	D
K	B	P	Z	R	V	Ö	T	P	I	K	H	U	L	B	Y	P	J	J	N	A
L	N	N	U	G	F	P	H	Z	K	L	J	K	M	N	E	Z	U	B	B	S
O	P	F	E	R	N	J	N	E	M	Ö	N	K	N	E	R	S	O	A	H	C

Lösung zum Arbeitsblatt:

V	P	X	E	N	E	F	G	H	E	E	A	B	S	T	U	L	V	W	C	F
B	X	T	E	F	U	V	A	B	M	N	B	A	D	G	E	R	O	P	U	G
C	N	T	N	G	B	R	A	U	C	H	T	N	U	V	W	R	E	D	B	H
Z	D	A	H	F	O	X	Q	R	S	G	H	I	R	K	L	E	E	F	L	M
S	R	T	I	L	T	U	V	B	D	A	E	M	D	N	Q	P	R	D	E	R
M	O	V	E	R	B	R	E	C	H	E	N	A	E	R	A	E	G	H	J	K
N	Y	E	A	U	S	T	U	V	G	D	E	L	R	D	R	R	N	O	P	Q
S	R	R	I	L	T	U	V	B	D	H	E	M	M	N	S	M	I	D	E	R
M	O	D	A	B	M	A	R	B	O	C	I	A	I	M	M	I	G	H	J	K
V	P	Ä	E	N	E	F	G	H	E	E	A	N	T	T	U	T	V	W	C	F
Z	D	C	H	F	O	X	M	O	T	I	V	T	W	V	L	T	E	F	L	M
S	R	H	I	L	T	U	V	B	D	A	E	M	L	E	S	L	I	E	K	R
Z	D	T	H	F	O	X	Q	R	S	G	H	I	E	K	I	E	E	R	L	M
U	V	I	N	B	W	E	R	T	Z	U	I	O	R	P	Ü	S	Ä	M	A	N
P	I	G	V	M	T	W	Y	X	C	M	B	V	F	G	F	N	E	I	O	U
H	D	E	A	N	L	A	O	S	W	C	M	L	O	P	Z	I	E	T	E	S
J	K	H	C	S	H	J	K	L	L	V	F	G	C	Y	N	M	I	T	H	P
Z	D	J	H	F	O	X	Q	R	S	V	H	I	R	K	L	E	E	L	E	U
W	Q	L	E	W	Ö	W	E	T	R	R	A	E	E	W	R	O	E	E	R	R
D	A	P	A	S	I	T	D	H	W	T	S	W	R	E	E	V	T	R	R	E
C	Y	K	S	D	K	Z	Ä	J	G	Z	A	R	T	D	T	I	R	G	S	N
B	X	I	X	T	J	I	F	T	T	G	D	F	Z	F	W	J	F	U	C	C
N	C	U	G	U	M	O	V	L	E	H	F	T	O	G	Y	K	V	H	H	T
M	V	Z	T	I	B	L	G	O	U	R	G	Z	P	V	W	L	G	I	T	D
K	B	P	Z	R	V	Ö	T	P	I	K	H	U	L	B	Y	P	J	J	N	A
L	N	N	U	G	F	P	H	Z	K	L	J	K	M	N	E	Z	U	B	B	S
O	P	F	E	R	N	J	N	E	M	Ö	N	K	N	E	R	S	O	A	H	C



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

Vorlage Bildkärtchen für das Gedächtnistraining-Spiel
