

Max Fiedler

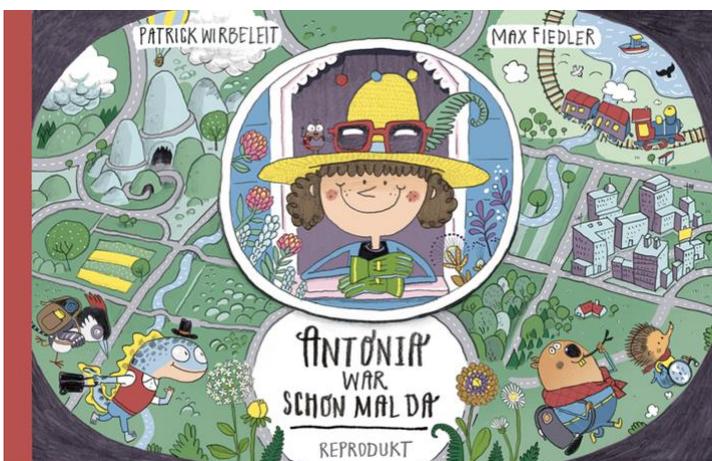
### Biografisches

Max Fiedler (\*1977 in Düsseldorf) ist freiberuflicher Illustrator, Animationszeichner und Game-Designer. Er gehörte 1999 zu den Gründer:innen des Düsseldorfer Comicmagazins „Herrensahne“. Seither hat er eine Reihe vielbeachteter Kinderbücher illustriert, so den Tiercomic „Herr Elefant und Frau Grau gehen in die große Stadt“, verfasst vom Erfolgsautor Martin Baltscheit. Sein Comic-Bilderbuch „Antonia war schon mal da“ erschien in Zusammenarbeit mit Patrick Wirbeleit und wurde 2017 mit dem Lesekompass der Stiftung Lesen und der Leipziger Buchmesse ausgezeichnet. Als Game-Designer gestaltete er das Spiel „Card Thief“, das den Deutschen Computerspielpreis für das beste mobile Spiel gewann. Von 2005 bis 2012 lehrte Max Fiedler an der Fachhochschule Düsseldorf und ist heute Teil des Studios Rabotti in Düsseldorf, wo er mit seiner Familie nach wie vor lebt.



Porträt: ©Sabrina Weniger

[www.maxfiedler.de](http://www.maxfiedler.de)



Patrick Wirbeleit / Max Fiedler  
**Antonia war schon mal da**  
 Reprodukt Verlag (ab ca. 6 Jahren)

Wenn gute Freunde reisen gehen, gibt's unterwegs ganz viel zu sehen. Das denken sich auch der kleine Biber und seine Freunde Buntspecht, Molch und Igel. Schnell noch Antonia abgeholt und nichts wie los in die weite Welt! Womit



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

sie nicht gerechnet haben: Antonia hat keine Lust. Nicht nur das, sie behauptet auch noch frech, sie habe die Welt längst gesehen. So machen sich die vier eben ohne ihre Freundin auf die Socken. Wie groß ist ihr Erstaunen, als sie feststellen: ob hoch in den Bergen oder in den Tiefen des Meeres... Antonia war schon mal da!

Patrick Wirbeleits fröhlich-gereimte Vorlesegeschichte nimmt kleine Entdecker mit in die spannende Welt vor ihrer Haustür, die noch nie so schön war, wie in Max Fiedlers liebevoll gezeichneten Wimmelbildern.

### **Projektbausteine** (1. + 2. Klasse)

- Eine Reise vorbereiten: Koffer packen

Steigen Sie mit einem kleinen Gedächtnisspiel in die Lektüre ein – spielen Sie „Koffer packen“ mit den Kindern.

So geht's:

Am besten sitzen die Schüler\*innen in einem Stuhl- oder Sitzkreis. Ein Kind fängt an und sagt: „Ich packe meinen Koffer und nehme (einen Gegenstand) mit.“ Das Kind benennt einen konkreten Gegenstand, z.B. ein T-Shirt, dann ist das nächste Kind an der Reihe. Es packt zu dem T-Shirt einen weiteren Gegenstand und sagt: „Ich packe meinen Koffer und nehme ein T-Shirt und eine Hose mit.“ Reihum wird weiter gespielt, die Gegenstände füllen den Koffer.

Gespielt wird so lange, bis alle Kinder mindestens einen Gegenstand einpacken konnten. Je nach Leistungsstärke der Gruppe können Sie ggf. ein bisschen Hilfestellung geben oder, wenn sie eine sehr leistungsstarke Gruppe haben, Kinder auch ausscheiden lassen.



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

- Reiseziele

Antonia war schon überall – ist sie eine Angeberin? Die Schüler\*innen überlegen und diskutieren!

Außerdem: **Welche Reiseziele** werden in dem Buch angegeben? Welches Kind ist schon einmal mit dem Zug verreist, wer war schon in den Bergen (und wo?), wer hat einen Ausflug in eine Höhle unternommen usw. – die Schüler\*innen überlegen sich, was sie wo erlebt haben und erzählen bzw. berichten, je nach Leistungsvermögen mündlich, in Form einer Bildergeschichte oder sogar schriftlich in Form eines kleinen Erlebnisaufsatzes!

- Reime finden

Das Buch ist in Reimen erzählt. Die Kinder denken sich eigene Reime aus!

Sie brauchen:

einen kleinen Ball

So geht's:

Ein Kind bekommt den kleinen Ball in die Hand und den Auftrag, die beiden Worte „kein“ und „ohne“ sinnvoll zu verknüpfen, also zum Beispiel zu sagen: „Kein Sommer ohne Sonne“. Wenn es eine solche Verbindung gefunden hat, wirft es den Ball einem anderen Kind zu, das nun selbst eine sinnvolle Kombination finden muss: „Kein Kloster ohne Nonne“.

Um Abwechslung in das Spiel zu bringen, wird das Reimwort gewechselt, d. h. der dritte Spieler sagt dann „Keine Köchin ohne Topf“, der vierte „Keine Jacke ohne Knopf“. Und wieder wird das Reimwort gewechselt. Das Spiel endet entweder nach einer vorgegebenen Spielzeit oder dann, wenn jedes Kind einmal den Ball gefangen hat.



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

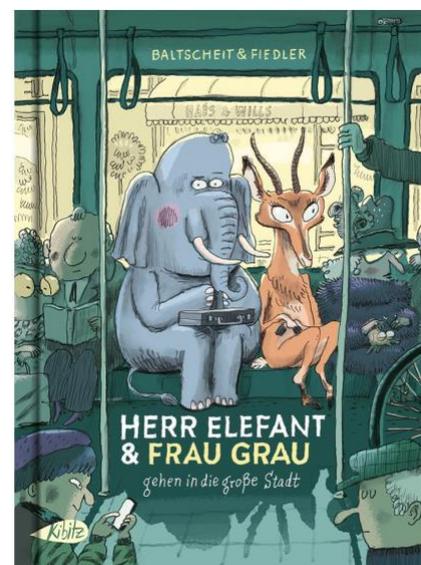
Max Fiedler / Martin Baltscheit

### **Herr Elefant & Frau Grau gehen in die große Stadt**

Kibitz Verlag (ab ca. 6 Jahren)

Safaris nerven! Gaffende Tourist\*innen, die in Scharen am Wasserloch einfallen. Aber irgendwie haben diese nackten Affen in ihren lärmenden Jeeps auch etwas Faszinierendes. Als die Gazelle Frau Grau und ihr Freund Herr Elefant einen kuriosen schwarzen Flachkäfer kennenlernen, der sich ihnen als Siri vorstellt, beginnt für sie ein großes Abenteuer.

Denn Siri zeigt ihnen Bilder aus der Welt der Tourist\*innen: Geschäfte, Straßen, der große Zug im Mäusetunnel namens »Ubahn«. Oh wie gern würden die Gazelle und der Elefant einmal dorthin... Mit Frau Grau und Herrn Elefant, die so gern bei den Menschen leben würden, haben Martin Baltscheit und Max Fiedler ein tierisch liebenswertes Paar geschaffen, durch dessen Augen wir einen unverstellten Blick auf unser eigenes schräges Treiben werfen können.



### **Projektbausteine (2. – 4. Klasse)**

- Einen Film-Comic anschauen + weiterdenken

Auf der Webseite des Verlags gibt es zu „Herr Elefant und Frau Grau“ einen sehr schön gestalteten Trailer, der die ersten Seiten des Comics erzählt:

<https://www.kibitz-verlag.de/b%C3%BCcher/herr-elefant-und-frau-grau-gehen-in-die-gro%C3%9Fe-stadt/>

Schauen Sie den Trailer, zum Beispiel über ein Whiteboard. Diskutieren Sie mit den Schüler\*innen:

Was ist so besonders an Herrn Elefant und Frau Grau? Kennen die Schüler\*innen andere ungewöhnliche Liebesgeschichten? Was gefällt ihnen daran, was nicht? Lassen Sie die Schüler\*innen die Geschichte weiterführen: Der Film endet mit der



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

Frage von Siri: „Soll ich die Route starten?“ – Welchen Fortgang denken sich die Kinder aus?

- Tier-Steckbriefe

In dem Comic kommen jede Menge Tiere vor: ein Elefant (Herr Grau), eine Gazelle, afrikanische Wasserbüffel, Zebras, Giraffen, ein Affe – die Kinder recherchieren und erarbeiten verschiedene Steckbriefe / Infoplakate zu den Tieren.

- Tiere im Zoo

Der Wasserbüffel erklärt, dass ein Zoo ein Tiergefängnis ist. Stimmt das? Welches Kind war schon mal in einem Zoo und wie hat es ihm dort gefallen? Die Kinder suchen im Internet nach Informationen zu diesem Thema, überlegen und bilden sich eine eigene Meinung.

- Sachthema: Zirkus

Der Affe berichtet den anderen Tieren vom Zirkus. Was wissen die Schüler\*innen über den Zirkus? Um dieses Thema zu bearbeiten, können Sie auf die gut aufbereiteten Materialien hier zurückgreifen:

<https://www.zeitfuerdieschule.de/materialien/arbeitsblatt/hereinspaziert-in-den-zirkus/>



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

# Kopiervorlage



oldenburger kinder- und jugendbuchmesse

## Tier -Steckbrief

Tierart

---

Lebensraum (Umgebung, andere Tiere)

---

---

Vorkommen (Land, Erdteil)

---

---

Nahrung

---

---

Sonstiges (Größe, Gewicht, Lebenserwartung usw.)

---

---