

Literaturpädagogisches **Praxis-Konzept** zu „Der Zahn“

Autorin: Ayşe Klinge

NRW-Kinderbuchpreis 2026



Konzepterstellung: Andrea Weitkamp (Bildungsreferentin / Literaturpädagogin jugendstil nrw)

Gestaltung: Pina Wenzel (Illustratorin / Literaturpädagogin jugendstil nrw)

<https://jugendstil-nrw.de/geschaeftsstelle-team/>

... darum geht's im Buch:

„Vampire! Wenn es eins gibt, wovor Mila sich so richtig fürchtet, dann sind es die flattrigen Nachtgestalten mit den Blutsaugerzähnen. Gruuuselig

Als die „coole Clique“ aus ihrer Klasse spitzkriegt, wie leicht Mila zu erschrecken ist, wird das schüchterne Mädchen bald geärgert, wo es nur geht. Allein ihrer Mitschülerin Karla wird das zu bunt: Mila ist vielleicht ein bisschen ängstlich, ja – aber doch trotzdem voll nett! Und so freunden die beiden sich an ... Wenn Mila wüsste, dass ihre neue Freundin ganz eigene Ängste und Nöte hat: Karlas Eltern wollen sie auf ein Internat schicken, weit weg von ihren Freundinnen und vom geliebten Opa. Und das nur, weil Karla einen neuen Zahn bekommen hat: einen Langen. Spitzen. Blutsaugerzahn!

Urkomisch und mit lebendigem Strich erzählt Ayşe Klinge von der turbulenten Freundschaft zwischen einem Mädchen mit Vampirphobie und ausgerechnet einer ... Vampirin. Dabei gelingt ihr ein leichtfüßiges Plädoyer für die offene Begegnung mit dem vermeintlich Andersartigen.“

(Der Zahn – Kibitz Verlag, entnommen am 03.06.2026)

... darum machen wir literaturpädagogische Konzepte zu Büchern:

Kreative Literaturkonzepte machen Literatur sinnlich erlebbar und eröffnen neue, individuelle Spielräume. Die teilnehmenden Kinder werden subjektiv involviert, fühlen sich in Figuren ein und lernen neue Perspektiven kennen, bzw. sehen sich in den eigenen Sichtweisen bestätigt. Literarische Sprache, ästhetische Gestaltung und Dramaturgie kann genauer wahrgenommen, gespielt und spürbar werden – Literarisches Lernen im besten Sinne und voller Lust!

... und das noch vorab zu diesem Praxiskonzept

Das Konzept richtet sich an Kinder ab 8 Jahren. Es besteht aus literaturpädagogischen Elementen, die unterschiedlich eingesetzt werden können - als interaktive Einführung in das Buch mit anschließenden eigenständigen Lesezeiten oder als komplettes Buchkonzept mit sich wiederholenden Ritualen und variierenden Elementen. Die Projektzeit variiert demzufolge je nach gewähltem Format, Gruppengröße, Entwicklungsstand und aktueller Situation der Kinder.

Da sich eine Graphic-Novel nur bedingt vorlesen lässt, haben wir uns in diesem Fall für ein Bilderbuchkino (mit Text) entschieden. Der Text kann entweder von der Spielleiter:in und / oder von Kindern in verschiedenen Rollen vorgelesen werden. Ein spielerisches Vorlesetraining ist Teil des Konzeptes.

Im Anhang befinden sich die „Der Zahn – Materialvorlagen“ zum Kopieren.

Praxis-Konzept „Der Zahn“

Vorbereitung allgemein:

- „**Materialvorlagen – Portraits**“ ausdrucken
- „**Materialvorlagen – Quiz**“ ausdrucken
- „**Materialvorlagen – WICHTIG**“ mehrfach ausdrucken
- „**Materialvorlagen – Stimme**“ mehrfach ausdrucken (entsprechend der Anzahl der Kinder)
- „**Materialvorlagen – Panel**“ mehrfach ausdrucken (entsprechend der Anzahl der Kinder)
- Materialien entsprechend der Liste „**Materialbedarf – „Der Zahn“**“ besorgen

1. Vorentlastung

1.1 Wirklichkeit der Kinder einbeziehen:

- **„Vorbereitung:**
 - 3 „Särge“ im Raum aufmalen (siehe „Materialvorlagen – Sargskizze“)
 - „**Materialvorlagen – Portraits**“ (nur Mila, Karla, Opa) im Raum auslegen
 - Gegenstände dazulegen (Knoblauch, Kreuz, Vampirgebiss, schwarzen Umhang etc.)
 - Sitzkreis mit Kissen
- **Aktion:**
 - „Worum könnte es heute gehen?“ – Kinder erzählen, was ihnen zu den Dingen einfällt
 - Figuren auf den Bildern kurz vorstellen (ohne zu viel zu verraten!!) „Um die (und noch ein paar mehr ...) geht es in der Geschichte heute ...“
 - Überleitung „Vampirquiz“

2. Einführung zum Buch

2.1 Vampirquiz

- **Vorbereitung**

- Särgen mit A / B / C kennzeichnen
- geeignete Musik plus Box für Stopptanz und
- „**Materialvorlagen – Quiz**“ bereithalten

- **Aktion:**

- alle Kinder verteilen sich im Raum; Musik anstellen
- bei Musikstopp frieren die Kinder in ihrer Haltung ein und die erste Frage mit den Antworten A / B / C werden vorgelesen
- auf ein Signal hin laufen alle zu dem Sarg mit dem Buchstaben, dessen Antwort sie für die richtige halten
- Auflösung der richtigen Antwort
- Musik anstellen, bis zum nächsten Stopp und dann wiederholt sich das Prozedere mit allen Fragen (ggf. können weitere Fragen auf den Leerkarten der „**Materialvorlagen – Quiz**“ hinzugefügt werden)

2.2 Erste Lesephase – Bilderbuchkino (1. Kapitel S. 4 – 17)

- **Vorbereitung:**

- Leinwand und Beamer aufbauen
- Laptop o. ä. mit aufgespielter Bilderbuchkinodatei einrichten
- Zuschauerraum gestalten

- **Aktion:**

- Vorlesen Spielleiter:in

Nach jeder Lesephase bietet sich ein Austausch über das Gelesene mit Hilfe des Infoboards (3.1) an.

3. Vertiefung

3.1 Wer ist wer? (Entwicklung eines prozesshaften Informationsboards)

- **Vorbereitung:**
 - eine Wand zum Erstellen des Informationsboards vorbereiten (z. B. Packpapierbahn mit Klebepads)
 - „**Materialvorlagen – Portraits**“ (alle) und „**Materialvorlagen – WICHTIG**“ bereitlegen
 - verschiedene Stifte (Marker, Filzstifte, Fineliner, gute Buntstifte ...) bereitlegen
 - Sitzhalbkreis
- **Aktion:**
 - Bilder der Figuren entsprechend ihres Auftretens an die Wand hängen
 - Überschriften der einzelnen Kapitel dazu notieren
 - wichtige Infos (Besonderheiten, Gefühle, Irritationen etc.) aus jedem Kapitel auf den „**Materialvorlagen – WICHTIG**“ sammeln und an das Board heften

Nach der ersten Lesephase durch die Spielleiter:in beginnt ein Vorlesetraining für alle, unabhängig davon, ob jemand nachher vorlesen möchte (kein Kind muss vorlesen!).

3.2 Vorlesetraining

- **Vorbereitung:**
 - Alle stehen im Kreis
 - „**Materialvorlagen – Stimme**“ bereitlegen
- **Aktion:**
 - **Stimmtraining allgemein:**
 - > **Schultern lockern:**
 - » 3 mal nach oben ziehen und fallen lassen
 - > **Körper abklopfen:**
 - » 2 mal von oben nach unten aus
 - > **Zunge kräftigen:**
 - » 5 mal mit der Zunge schnalzen
 - > **Lippen flattern:**
 - » 5 mal Luft durch die entspannten Lippen pusten (wie ein Pferd)
 - > **Aussprache schärfen:**
 - » mit einem Korken in dem Mund folgenden Satz sprechen: „Guten Morgen, ich freue mich, Dich zu sehen“
 - » Satz anschließend ohne Korken sprechen

- **Aktion:**

- **Einführung Stimme:**

- > „**Was für Stimmen kennt ihr?**“ – unterschiedliche Stimmen kurz vormachen
„Zu welchen Menschen könnte diese Stimme gehören“ (einem Mann, einem Kind, einer alten Frau usw.)
 - > **Stimmen sind einzigartig!** Und sehr unterschiedlich in Bezug auf
 - » persönliche Voraussetzungen (anatomisch, Typ etc.)
 - » die Tonhöhe (ausprobieren)
 - » aktuelles Gefühl (welche Gefühle gibt es?)

- **Raumlauf „Stimme“**

- > „**Materialvorlagen – Stimme**“ im Raum auslegen
 - > Spielleiter:in sagt verschiedene Gangarten an (hüpfen, Zeitlupe, hinkend, normales Tempo ...)
 - > bei „Stopp“
 - » nimmt sich jedes Kind einen Zettel,
 - » liest den Text
 - » auf ein Zeichen hin lesen alle gleichzeitig (oder nacheinander) laut den Satz in der auf dem Zettel angegebenen Stimmung
 - » Zettel wieder auf den Boden legen
 - > mehrere Durchläufe
 - > „Welches Gefühl zu diesem Satz hat für Dich in diesem Moment am besten gepasst?“ – Reflexion
 - > sucht euch die entsprechende Karte
 - > Jede:r macht es einmal alleine vor

- **Figurenstimmen finden**

- > alle Figuren anhand der Portraits einzeln besprechen:
 - » „Was ist das für eine Figur“
 - » „Welche Stimme würde zu ihr passen?“
 - » „Warum diese Stimme?“
 - > Stimmen festlegen, notieren und am Infoboard fixieren

3.3 Weitere Lesephasen

- Der Einstieg ins Buch sollte von der Spielleiter:in vorgelesen werden.
- Das 2. Kapitel können mehrere Kinder in den unterschiedlichen Rollen und mit den gefundenen Stimmen begleitend zum Bilderbuchkino präsentieren.
- Während des Vorlesens präsentiert der / die Vorleser:in „ihre“ Figur mittels des Portraits.
- Ab dem 3. Kapitel lesen die Kinder das Buch in mehreren Phasen selbstständig (S. 28 – S. 177).
- Nach jeder Lesephase bietet sich ein gemeinsamer Austausch über das Gelesene mit Hilfe des Infoboards an (was ist passiert, welche Figuren sind aufgetaucht, was oder wer hat sich verändert, was bedeutet das für die Beziehung der Figuren untereinander und was bedeutet es für die Stimme etc.).
- Ab S. 178 kann die Geschichte wieder im Bilderbuchkino mit verteilten Rollen präsentiert werden.

3.4 „Beißender Vampir“ (Variante des Reaktionsspiels „Kotzendes Känguru“)

(<https://www.kjr.de/?p=spiele&s=16>)

Dieses Spiel eignet sich als ritualisierendes Element für den Abschluss jeder Lesephase / Reflexion am Infoboard.

- **Vorbereitung:**

- Alle bilden einen Kreis

- **Aktion:**

Spielprinzip

Bei diesem Reaktionsspiel geht es darum, immer zu Dritt ein Bild darzustellen. Bei jedem Bild gibt es eine bestimmte Haltung für die Person in der Mitte und zwei seitengleiche Bewegungen der Spielnachbar:innen.

Als erstes werden die 3er-Bilder festgelegt und es wird eine Person bestimmt, die in der Kreismitte die Bildwechsel „dirigiert“.

Bildvorschläge

- **Sarg:**

- > das Kind in der Mitte formt die Hände vor der Stirn zu einem Kreuz und schaut geradeaus und
- > die Kids rechts und links davon bilden jeweils eine Sargwand mit den Armen

- **Vampirbiss:**

- > das Kind in der Mitte hält sich „ohnmächtig“ die Hand vor der Stirn und
- > die Kids rechts und links stellen deuten einen Vampirbiss in den Hals an

- **Freundschaft:**

- > das Kind in der Mitte spring vor Freude hoch und
- > die beiden Kids rechts und links machen vor der Person in der Mitte einen doppelten Finger-Check (oder eine andere Freundschaftsgeste)

Ablauf:

- eine Person steht in der Kreismitte
- diese deutet auf eine Person im Kreis und benennt jemanden, der / die als Mitte eines Dreierteams ein bestimmtes Bild darstellt (siehe Bildbeschreibungen „Sarg“, „Vampirbiss“, „Freundschaft“)
- die Person, auf die gezeigt wurde, muss daraufhin die Aufgabe der Mitte erfüllen und gleichzeitig übernehmen die beiden Personen links und rechts die andere Aufgabe
- der-/diejenige der drei Personen, der/die seine Figur als letztes einnimmt oder einen „Fehler“ begeht, „darf“ als nächster im Kreis stehen und die nächste Figur bestimmen
- wenn es gut läuft, Tempo erhöhen ...

Das Spiel kann jederzeit mit eigenen Worten und Bildern erweitert werden.

4. Projektabschluss

4.1 Wie geht es weiter?

- **Vorbereitung:**
 - „**Materialvorlagen – Panel**“ ausdrucken und bereitlegen
 - Buntstifte in den wichtigsten Farben, die im Buch vorkommen, bereitlegen
- **Aktion:**
 - Alle betrachten noch einmal gemeinsam das Informationsboard
 - Jede:r überlegt sich, wie die Geschichte weitergehen könnte und
 - zeichnet den Comic mit Hilfe der „**Materialvorlagen – Panel**“ weiter
 - eine Überschrift für dieses eigene Kapitel finden
 - Abschluss: Gegenseitige Präsentation

Anhang

Vorab bitte folgende Materialien besorgen / bereitlegen:

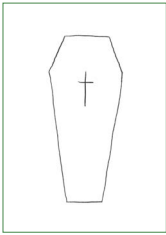
- Kreide
- „Vampir“- Gegenstände besorgen: Knoblauch, Kreuz, Vampirgebiss, schwarzer Umhang etc.
- Musik für Vampir-Stopptanz heraussuchen
- Bluetooth-box
- Packpapierbahn
- Klebepads
- Verschiedene Stifte (Marker, Filzstifte, Fineliner, gute Buntstifte ...)
- Korken für alle
- Leinwand
- Beamer
- Laptop o. ä. mit aufgespielter Bilderbuchkinodatei

Der Verlag stellt die benötigten Bilderbuchkino-Elemente (Kapitel 1-2 und S. 178ff) kostenfrei zur Verfügung. Anfragen an: sebastian.oehler@kibitz-verlag.de

Alternativ kann natürlich auch ausschließlich mit den Büchern gearbeitet werden.

Übersicht Materialvorlagen „Der Zahn“

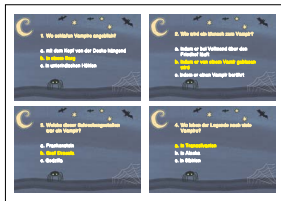
„Materialvorlagen - Sargskizze“



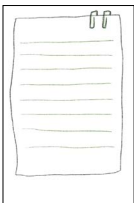
„Materialvorlagen - Portraits“ (Illustrationen aus: „Der Zahn“, Ayşe Klinge, © Kibitz Verlag, 2025)



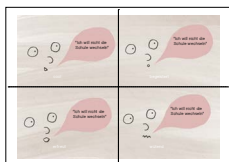
„Materialvorlagen - Quiz“



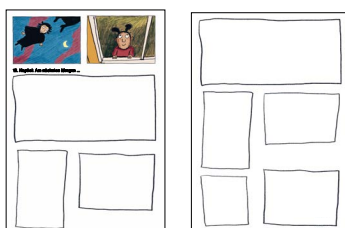
„Materialvorlagen - WICHTIG“

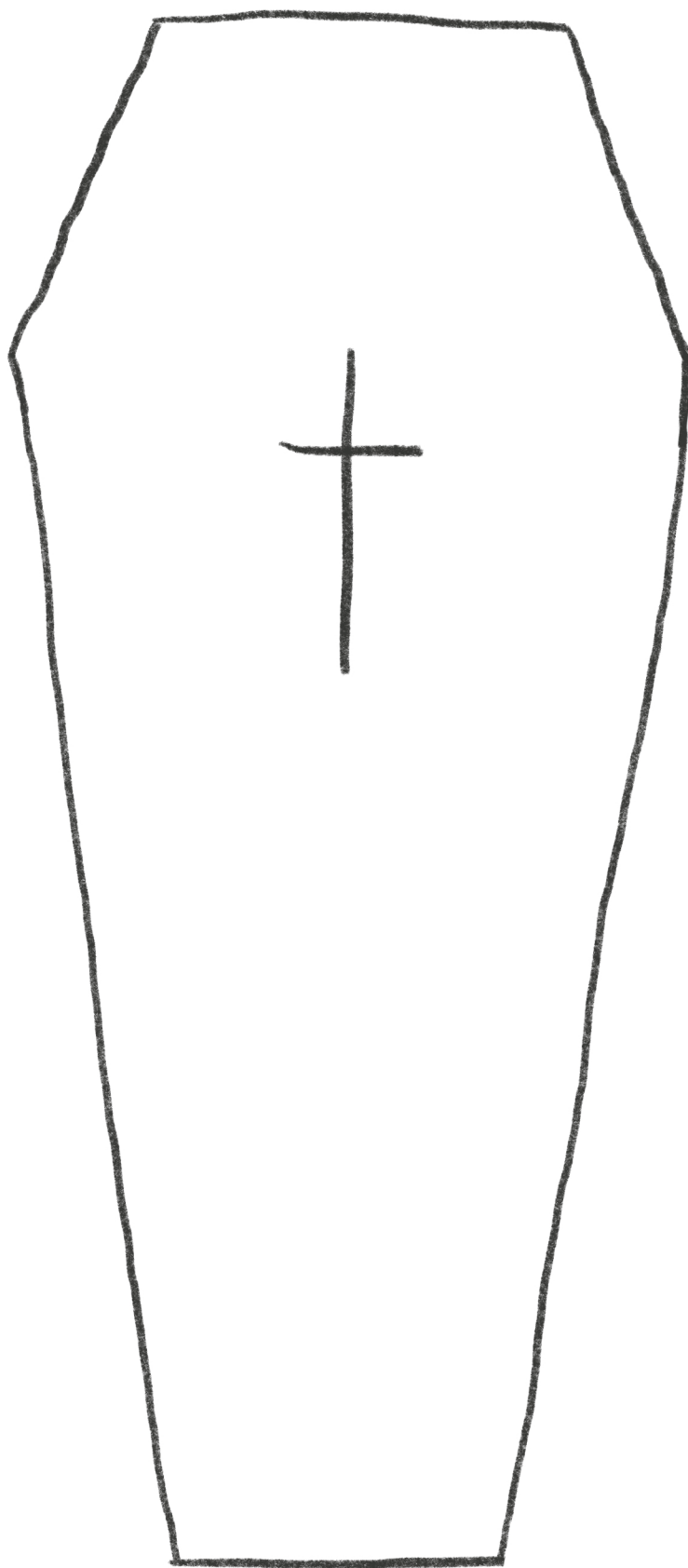


„Materialvorlagen - Stimme“



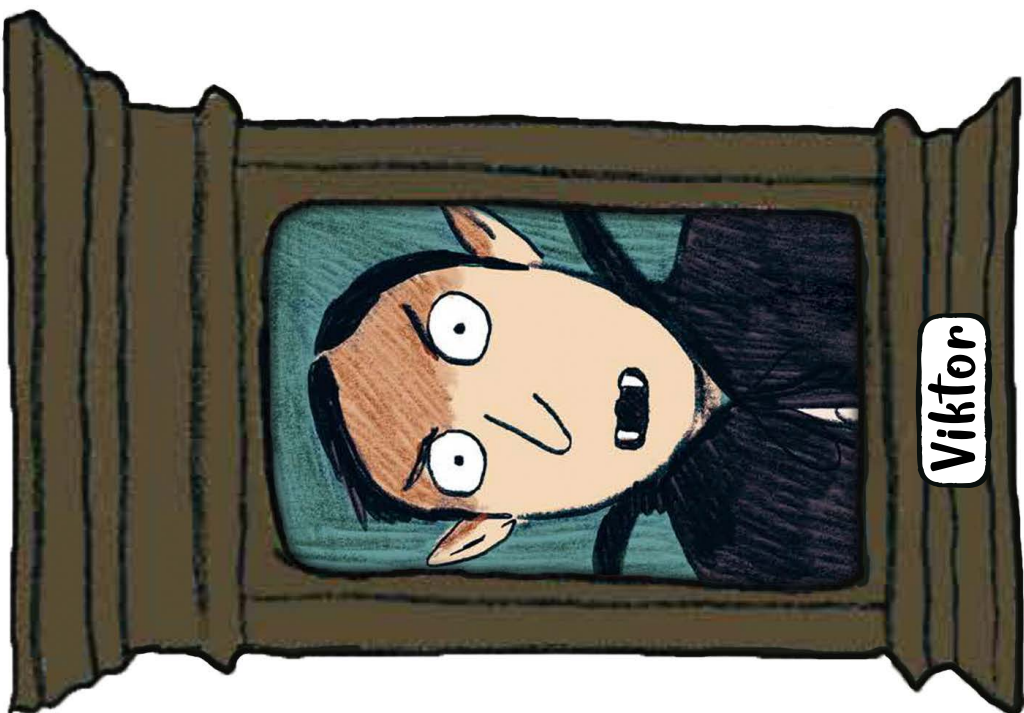
„Materialvorlagen - Panel“ (Illustrationen aus: „Der Zahn“, Ayşe Klinge, © Kibitz Verlag, 2025)



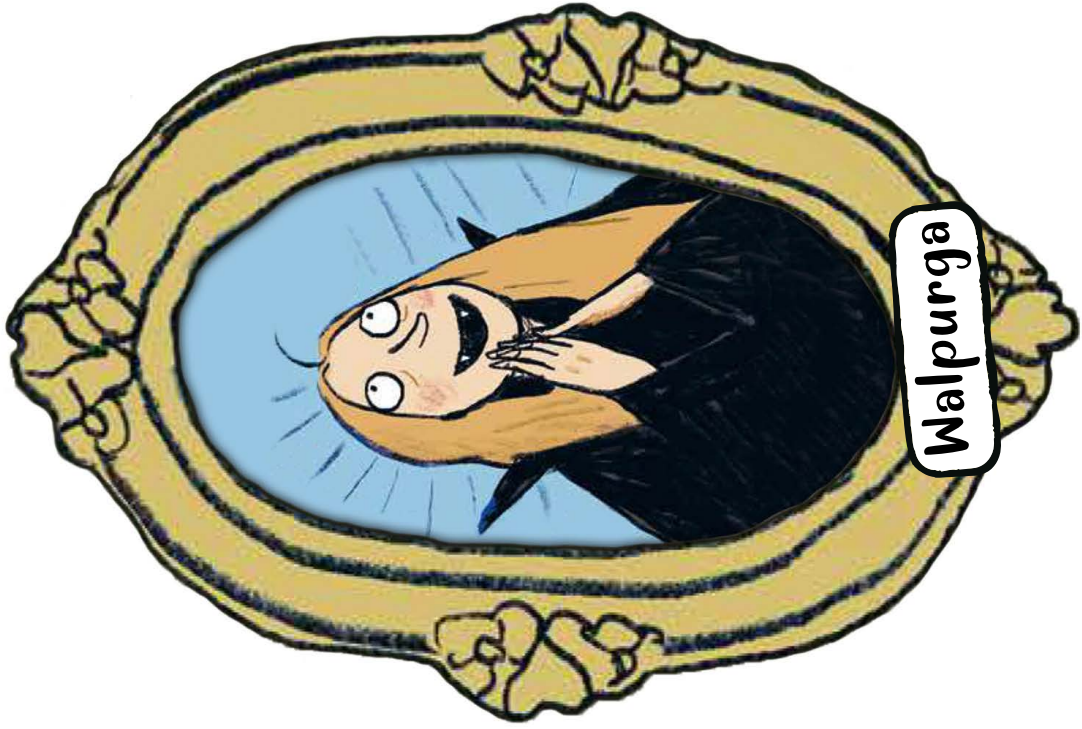


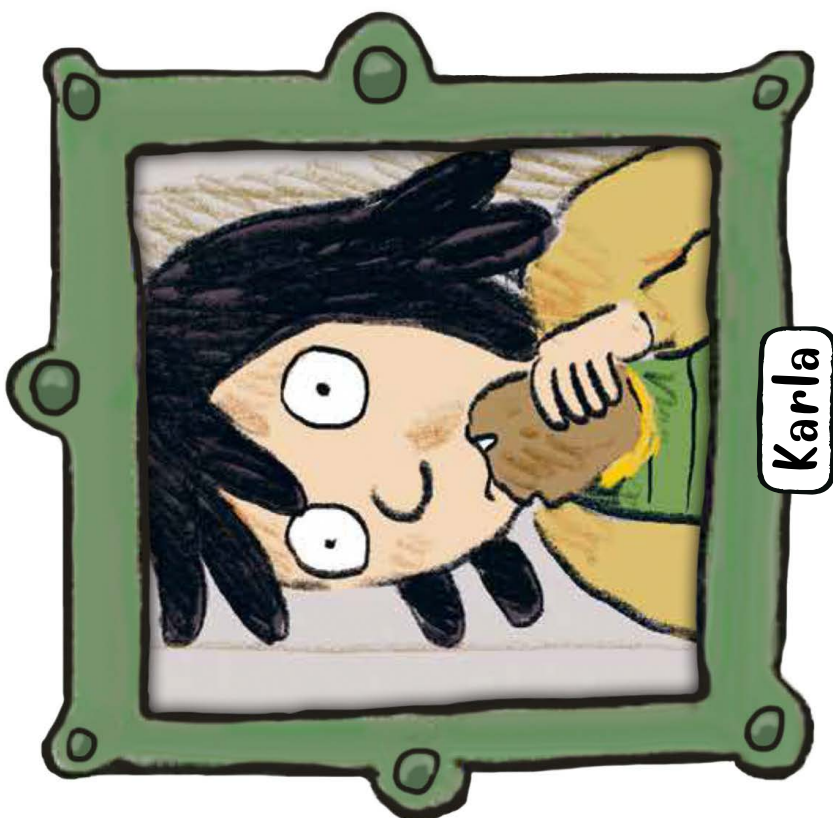


Lehrerin



Viktor

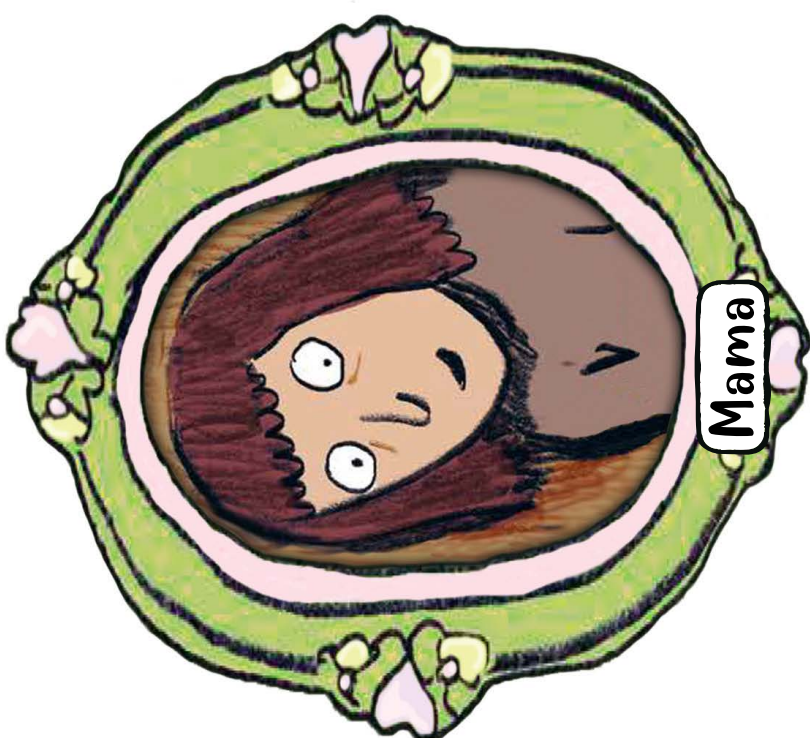




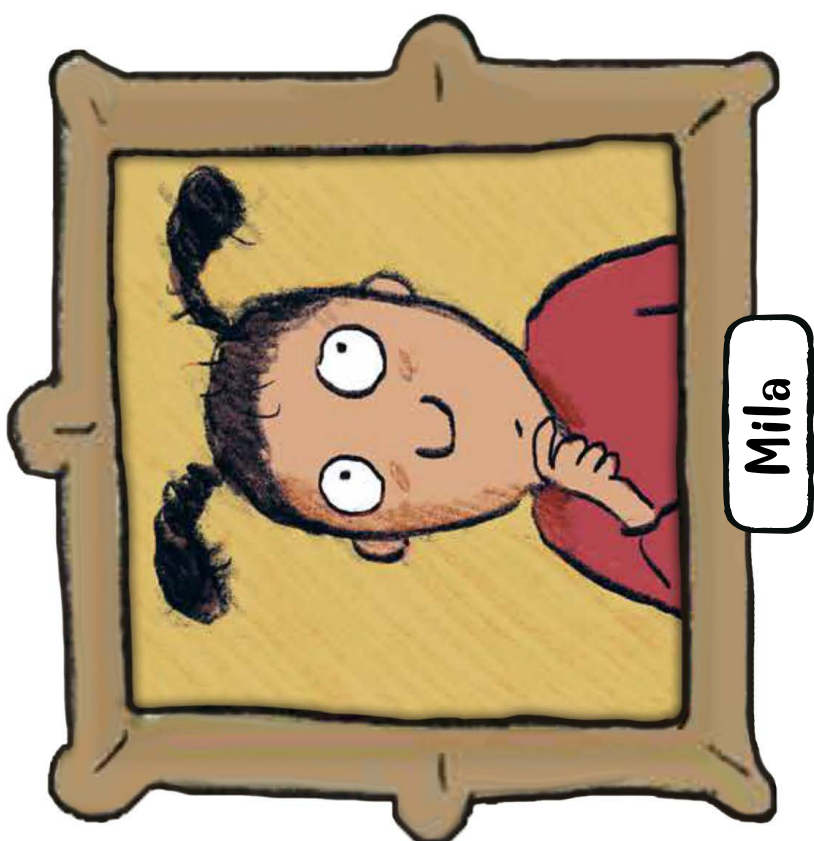
Karla



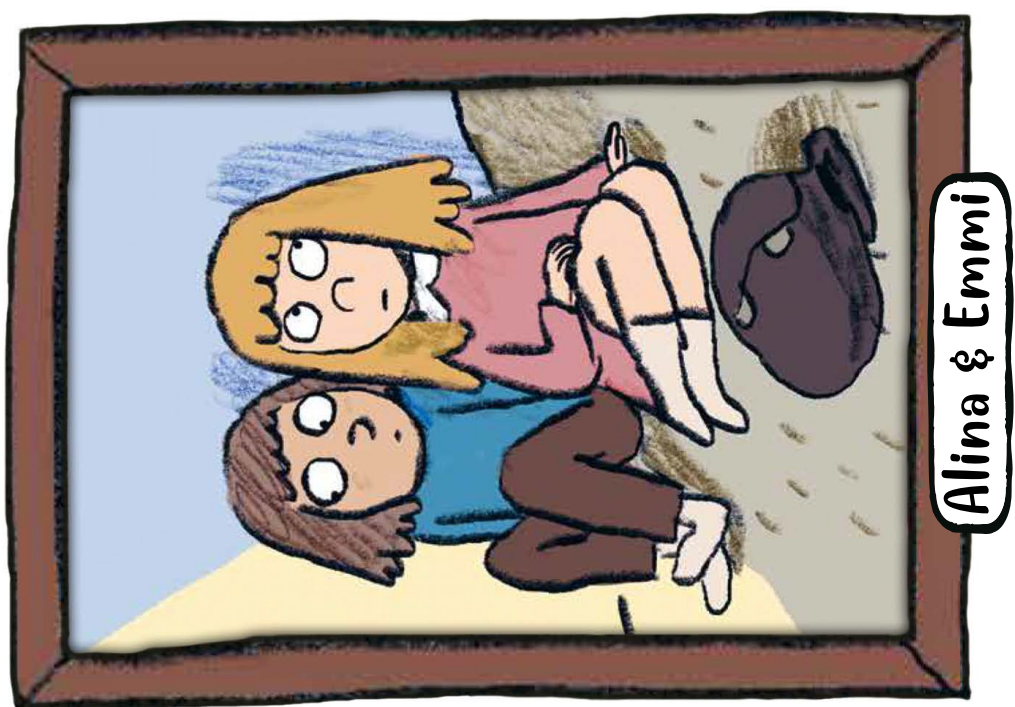
Niklas



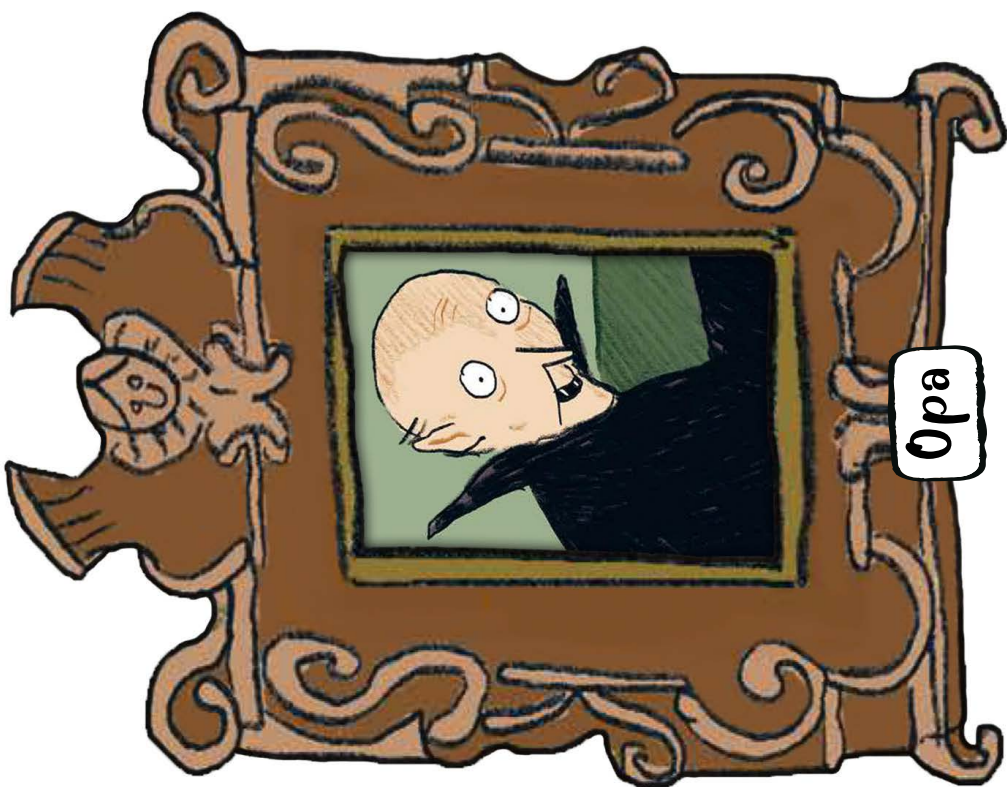
Mama



Mila



Alina & Emmi



Opa



1. Wo schlafen Vampire angeblich?

- a. mit dem Kopf von der Decke hängend
- b. in einem Sarg**
- c. in unterirdischen Höhlen



2. Wie wird ein Mensch zum Vampir?

- a. indem er bei Vollmond über den Friedhof läuft
- b. indem er von einem Vampir gebissen wird**
- c. indem er einen Vampir berührt



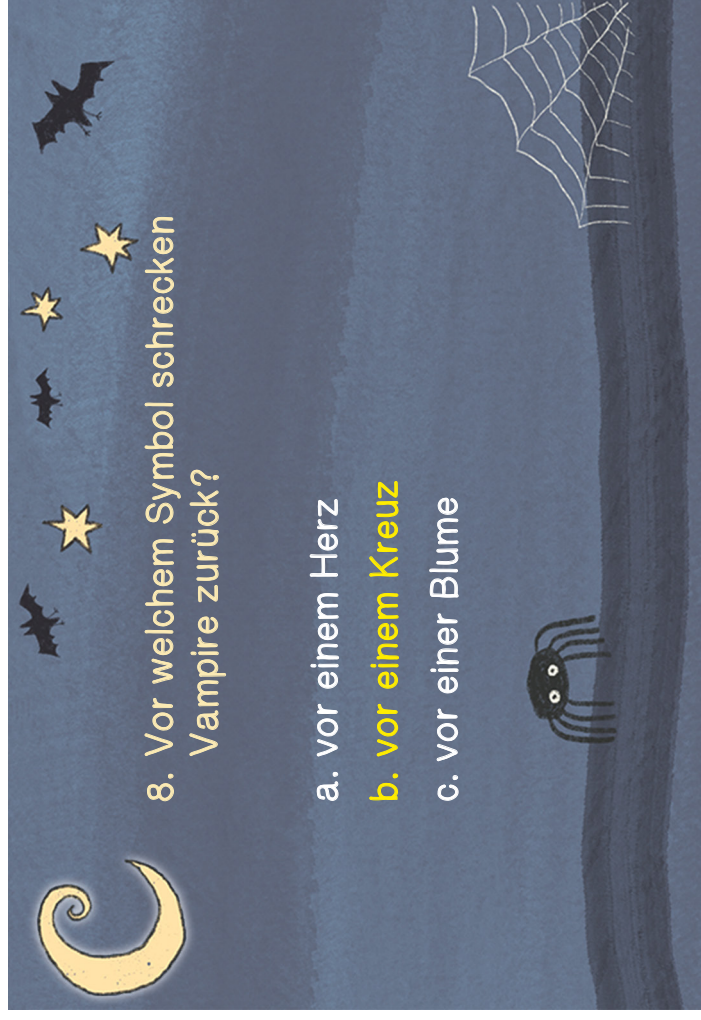
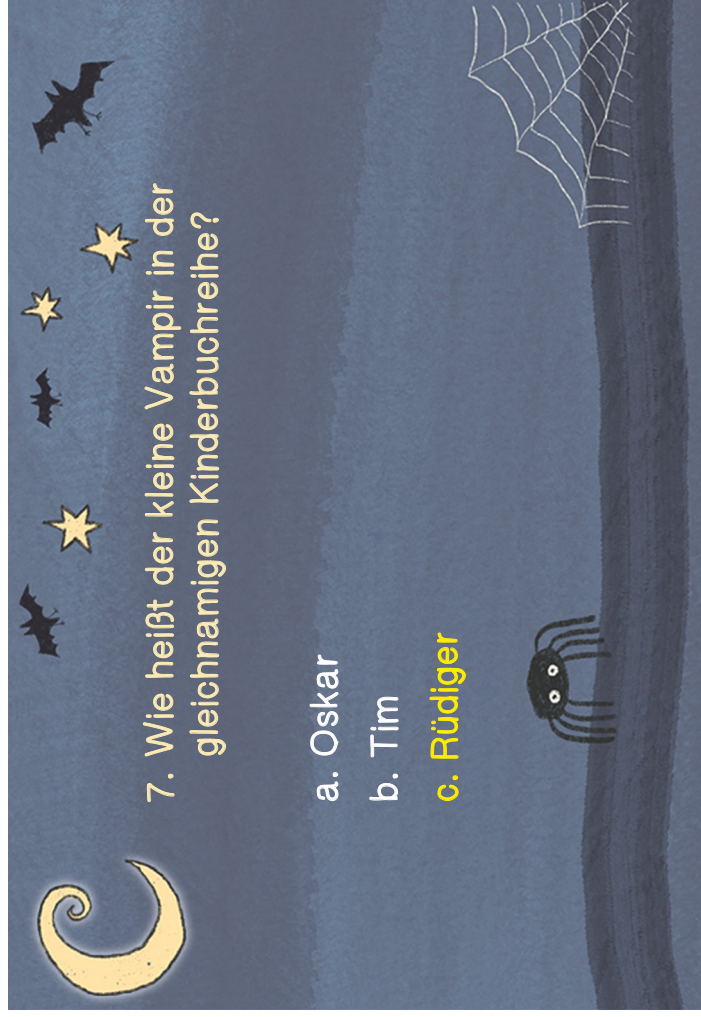
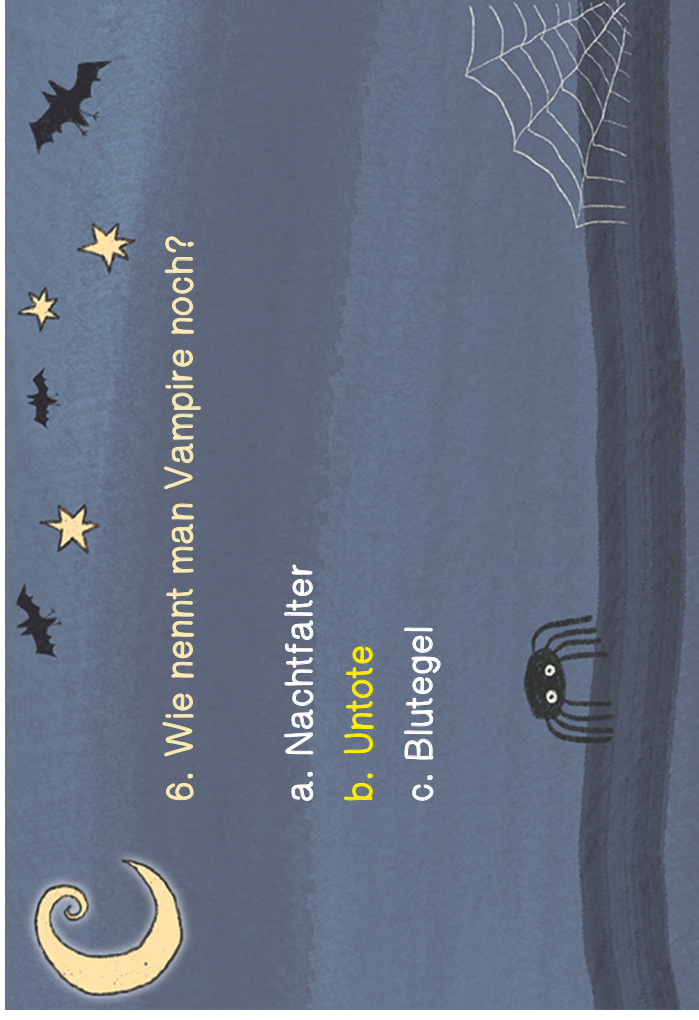
3. Welche dieser Schreckengestalten war ein Vampir?

- a. Frankenstein
- b. Graf Dracula**
- c. Godzilla

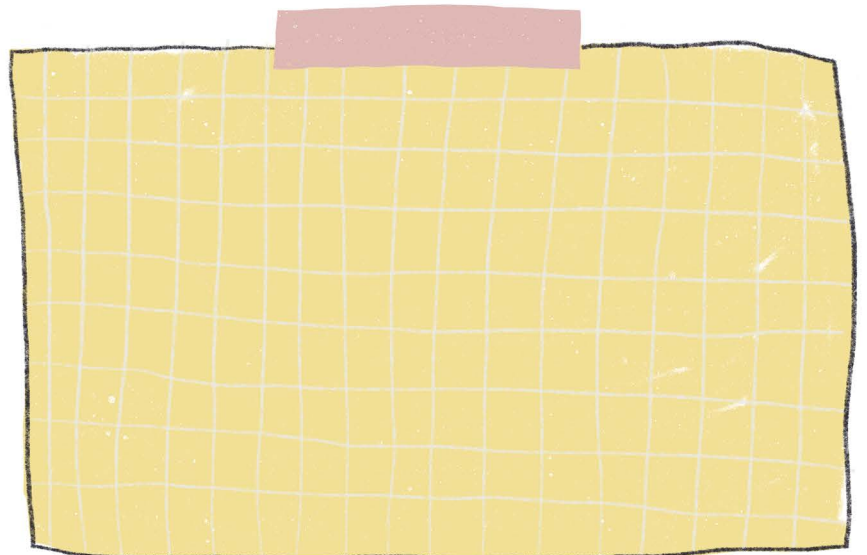
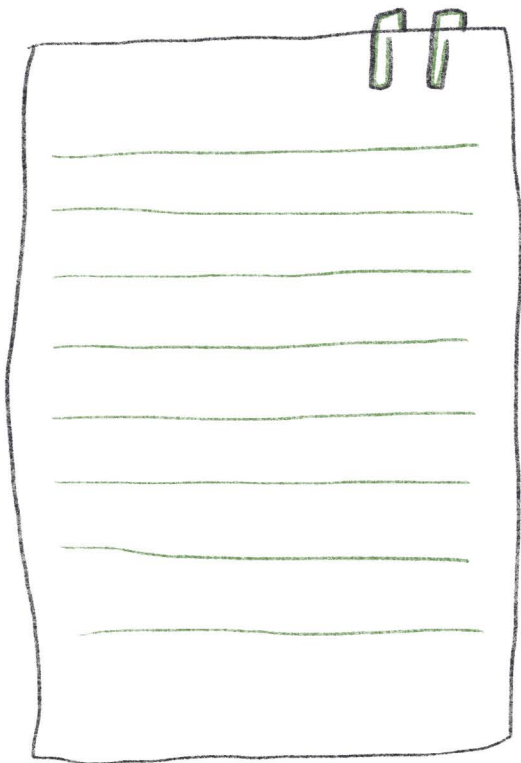
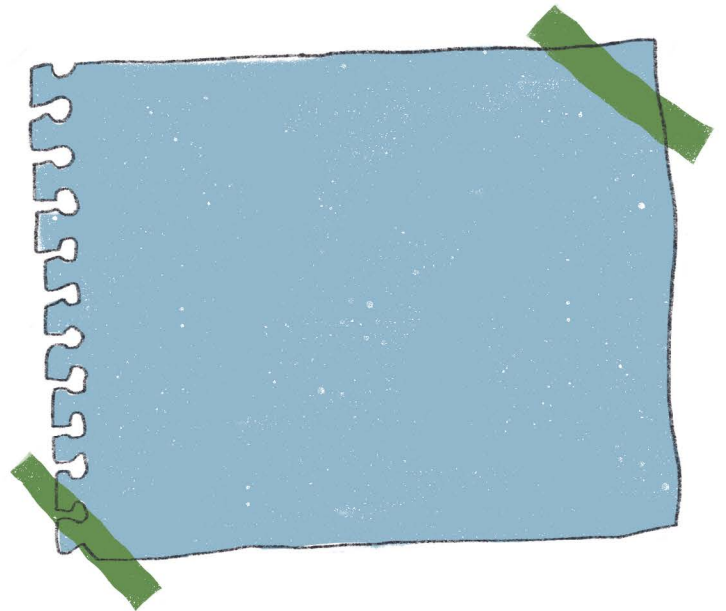
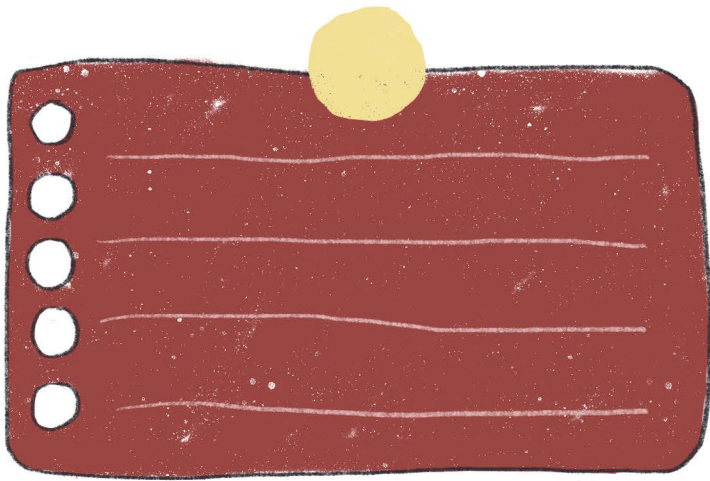
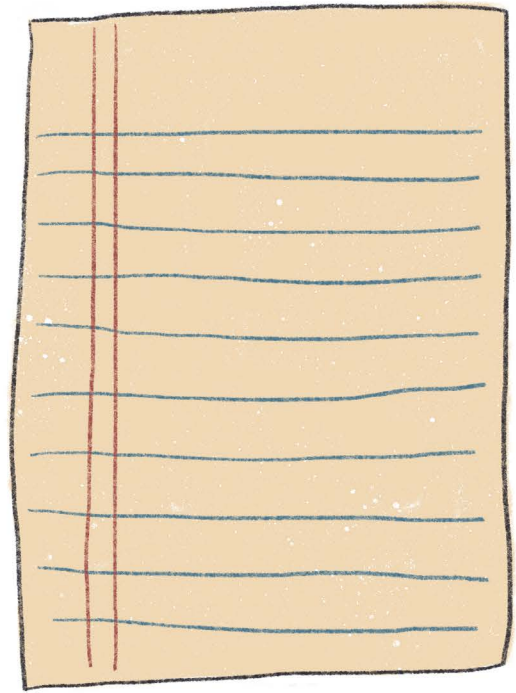
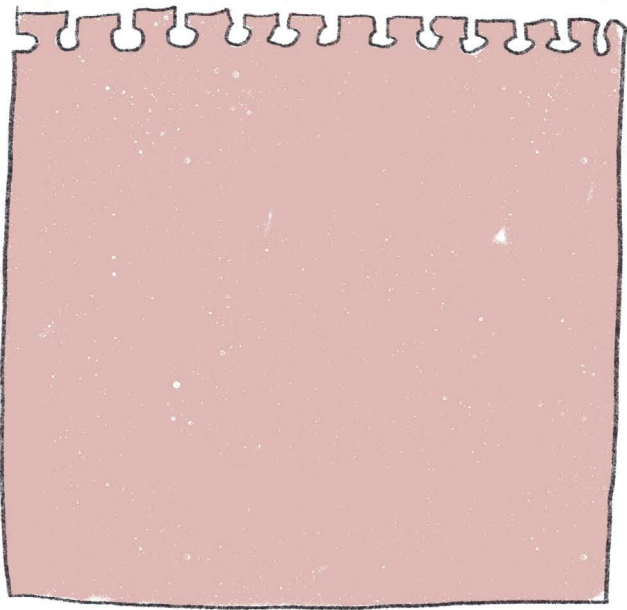


4. Wo leben der Legende nach viele Vampire?

- a. in Transsilvanien**
- b. in Alaska
- c. in Sibirien





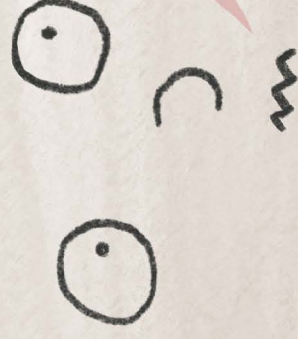


"Ich will nicht die
Schule wechseln"



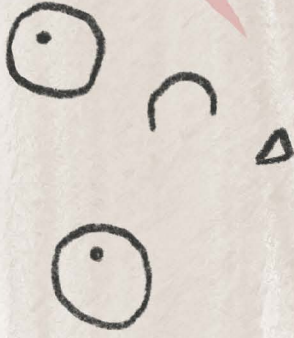
begeistert

"Ich will nicht die
Schule wechseln"



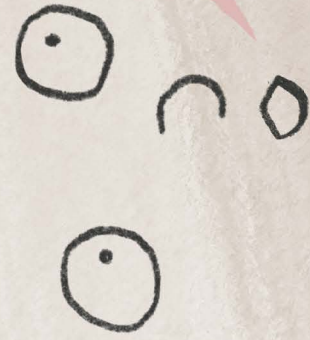
wütend

"Ich will nicht die
Schule wechseln"



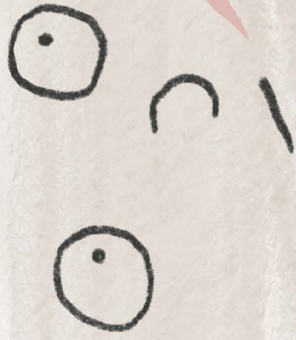
cool

"Ich will nicht die
Schule wechseln"



erfreut

"Ich will nicht die
Schule wechseln"



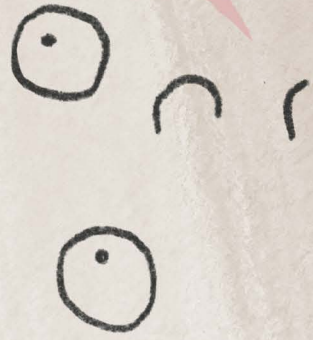
beleidigt

"Ich will nicht die
Schule wechseln"



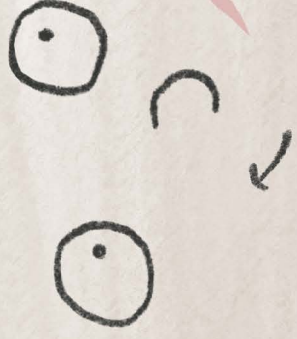
ängstlich

"Ich will nicht die
Schule wechseln"



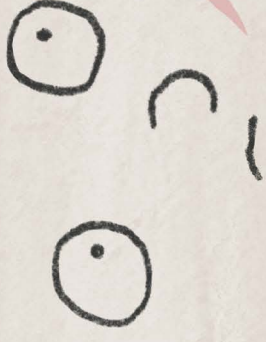
traurig

"Ich will nicht die
Schule wechseln"



angeberisch

"Ich will nicht die
Schule wechseln"

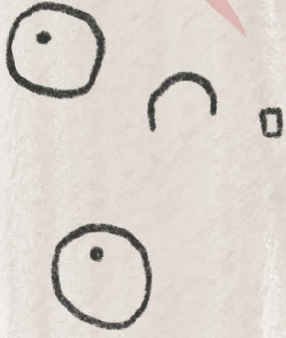


genervt

"Ich will nicht die
Schule wechseln"



"Ich will nicht die
Schule wechseln"



überrascht

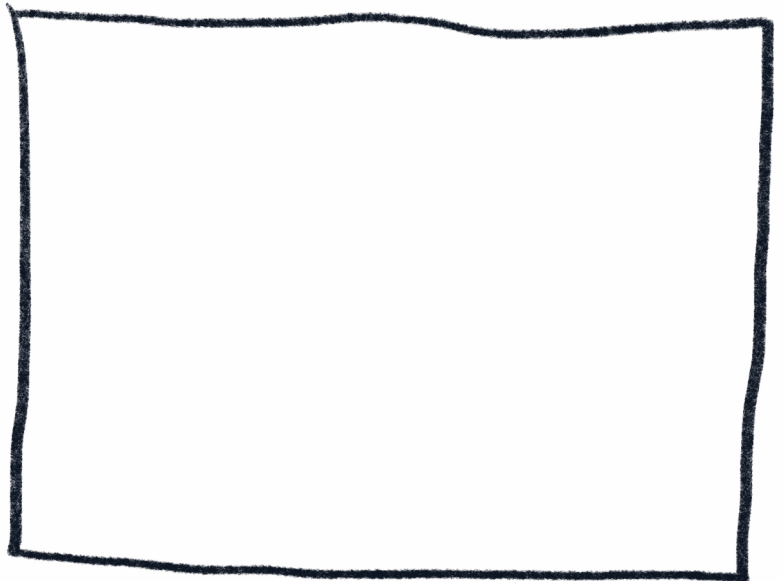
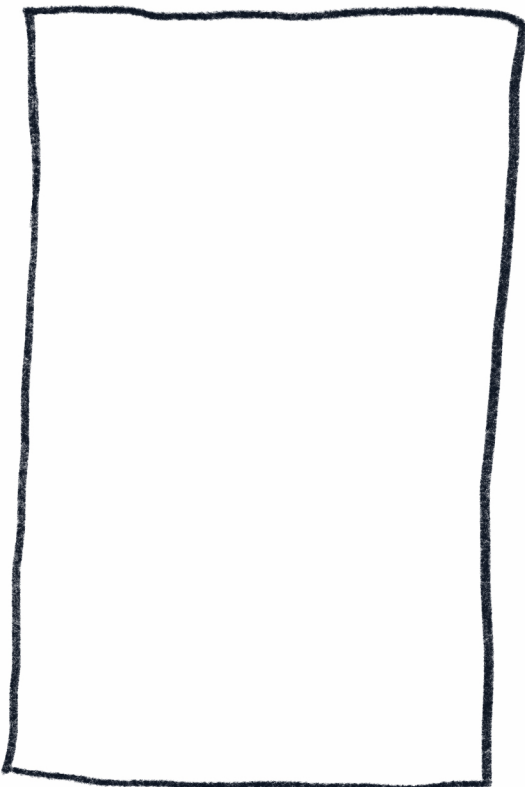
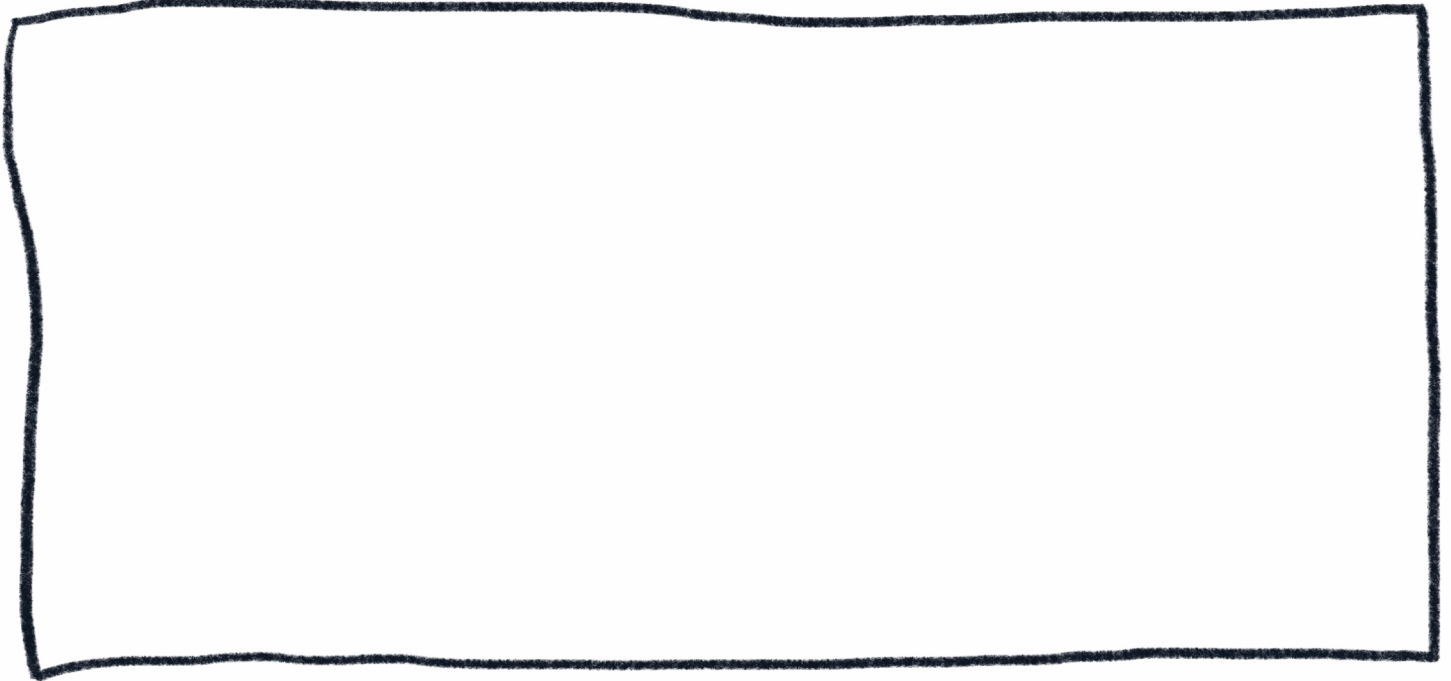
"Ich will nicht die
Schule wechseln"

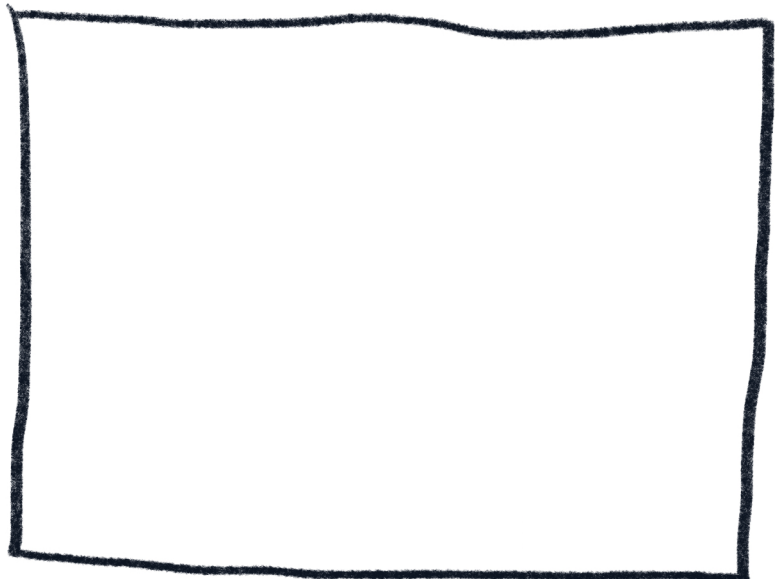
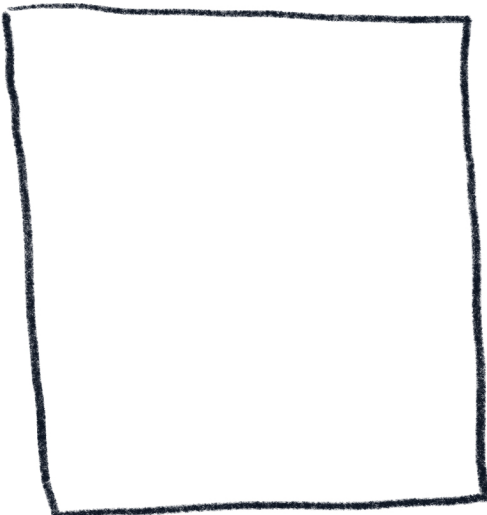
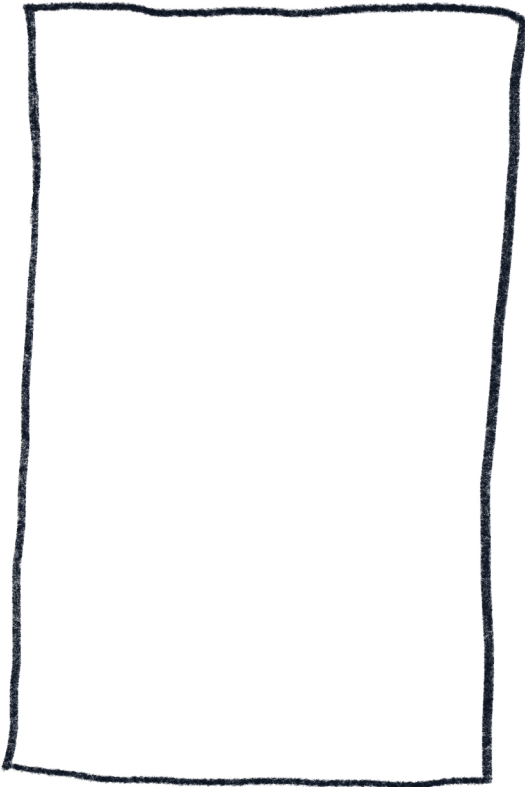
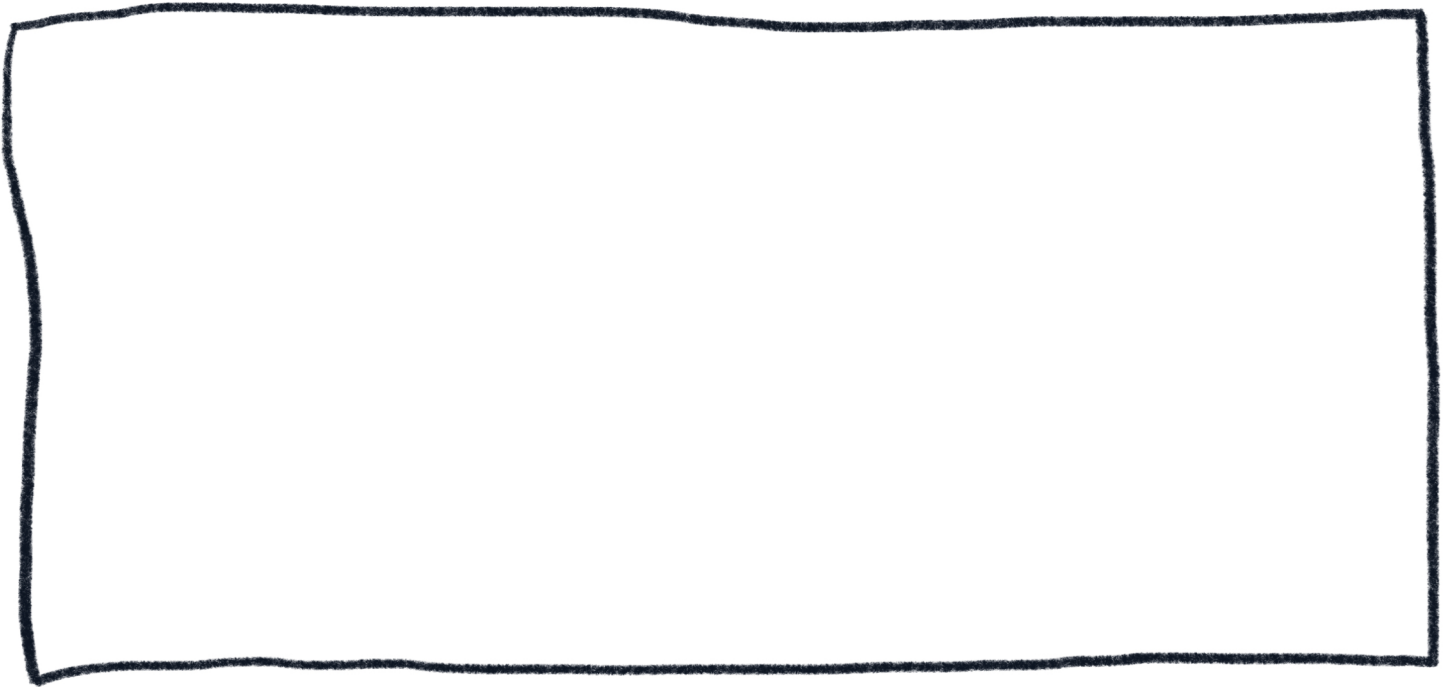


angeekelt



12. Kapitel: Am nächsten Morgen ...





Ende.