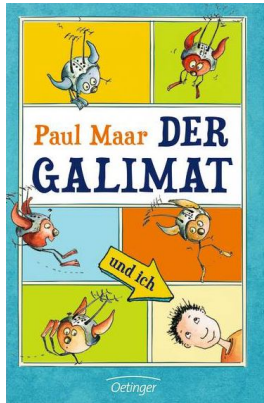


Paul Maar: Der Galimat und ich

Text und Idee: Maria Riss



Das Buch «Der Galimat und ich» von Paul Maar eignet sich deshalb so gut zum Erzählen und Vorlesen, weil der Autor einmal mehr beweist, über was für ein riesiges, wundervolles Repertoire an fantastischen Einfällen, an Ideen und Sprachwitz er verfügt. Er gehört zu Recht zu den ganz grossen Autoren der modernen Kinderliteratur und Kinder müssen solch wichtige Autoren einfach kennen.

Es ist nicht nur der witzige und spannende Plot, der dieses Buch von andern unterscheidet. Paul Maar versteht es wie kaum jemand, mit ganz viel Humor und ohne moralischen Zeigefinger aktuelle Themen anzusprechen.

Jungen wie Mädchen werden von diesem Buch begeistert sein.

Teil 1: Einführung, Seite 2 - 45 (Erzählzeit ca. 5 Minuten)

Personen

- Jim, ein etwa 10-Jähriger Junge
- Onkel Hans-Gert
- Tante Larissa
- Alexander, ein Junge aus der Schule, der zu andern ganz besonders gemein ist
- Rebekka, ein Mädchen aus der Schule, das oft ausgelacht wird. Jim mag sie sehr.
- Daniel, Jims Freund

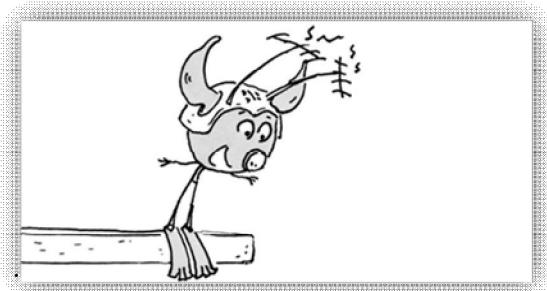
Jim lebt bei Onkel und Tante. Da geht es ihm gut, da wird er umsorgt. Seine Eltern sind Agenten und deshalb dauernd auf der Flucht. Nur ab und zu, da trudelt eine Postkarte von irgendwoher ins Haus. Jim ist nicht nur ein netter, sondern auch ein ganz besonders kluger Junge: Er hat ein fotografisches Gedächtnis und lernt deshalb Abend für Abend mindestens eine Seite des Lexikons auswendig. Er ist momentan beim Buchstaben «P».

Jeden Morgen wird Jim von Onkel Hans-Gert abgefragt, was er Neues im Lexikon gelernt hat. Weiss Jim die Antwort, erhält er eine Wurstscheibe. Jim soll nämlich schon bald an einer Quizshow im Fernsehen mitmachen, als Supertalent. Da kann er ganz viel Geld gewinnen. Onkel, Tante und Jim schreiben all ihre Wünsche in einem Heft auf. Wenn Jim das Geld gewinnt, werden sie sich diese Wünsche endlich erfüllen können.

Jim ist bei den andern Kindern und auch bei seinem Lehrer nicht besonders beliebt, weil er immer alle Definitionen vor sich herleiert. Das ist ein bisschen nervig. Nur Rebekka und Daniel, die halten zu ihm.

Eines Abends im Zimmer steht nun plötzlich ein Galimat vor Jim.

Was ist ein Galimat?



Tipp: Alle Informationen zum Galimat kopieren oder an die Wandtafel/Poster schreiben.

- Ein Galimat kann sich materialisieren und auch entmaterialisieren. Das heisst sichtbar oder unsichtbar machen.
- Ein Galimat braucht Strom.
- Ein Galimat kann Dinge materialisieren.
- Ein Galimat muss Flüssigkeit loswerden, deshalb spuckt er ständig.
- Wenn ein Galimat von mehr als sechs Augen gesehen wird, bekommt er ein Jahr lang Materialisierungs-Verbot.
- Ein Galimat sendet Suchstrahlen, damit andere Galimaten ihn finden können.
- Ein Galimat wiederholt meist das letzte Wort eines Satzes, das findet er besonders höflich.

Dieser lustige Kerl muss sich also am Strom aufladen und einen Suchstrahl losschicken. Erst dann kann er wieder weg und dies wird eine Weile dauern.

Der Galimat bleibt also vorläufig bei Jim. Da der Galimat Dinge materialisieren kann, wünscht sich Jim Pillen, mit denen er sich in einen erwachsenen Mann verwandeln kann. Der Galimat kann tatsächlich solche EWP (Erwachsenen-wird-Pillen) herstellen.

Teil 2: Vorlesen, Seite 90-155 (Vorlesezeit ca. 30 Minuten)

Wir schlagen vor, das Vorlesen auf Seite 155 zu beenden, hier schliesst sich einer der Spannungsbogen. Die Vorlesezeit wird sonst allzu lange. Die Fortsetzung kann in den nächsten Tagen im Unterricht vorgelesen werden oder die Schülerinnen und Schüler erschliessen sich den Schluss des Buches selbständig (Buch oder Hörbuch). In der Hörbuchfassung beginnt der letzte Teil auf CD 2 Track 12

Gestaltungsideen rund ums Erzählen und Vorlesen

- «Der Galimat und ich» ist auch als Hörbuch lieferbar.
- Paul Maar ist einer der ganz grossen Autoren für Kinder. Seine Bücher vom «Sams» oder von «Herrn Bello» werden die meisten Schülerinnen und Schüler begeistern.
- Schülerinnen und Schüler dürfen etwas materialisieren, einen Zaubertrick vorführen. Dies muss evtl. im Voraus geplant werden.