



Sonja Kaiblinger/ Frédéric Bertrand

Scary Harry. Von allen guten Geistern verlassen

Mit Illustrationen von Frédéric Bertrand

Bindlach: Loewe, 2013

235 S., EUR 13,40

Ab 10 Jahren

Beschreibung:

Der elfjährige Otto staunt nicht schlecht, als er im Nachbargarten einen Sensenmann entdeckt. Harold, genannt „Scary Harry“, ist gar nicht so gruselig, wie er auf den ersten Blick aussieht. Eigentlich ist der Knochenmann sogar ziemlich sympathisch. Sein Job geht ihm gehörig auf den Geist und er sehnt sich danach, endlich mal wieder Urlaub zu machen, anstatt dauernd Seelen einzusammeln. Doch daraus wird vorerst nichts – denn als Ottos Hausgeister entführt werden, ist guter Rat teuer. Zusammen mit seiner besten Freundin Emily und seinem neuen Kumpel Harold macht sich Otto auf die Suche.

Leseprobe:

„Der alte Rübezahl ist tot. Mause tot. Scheint, als würde er sich sein Gemüse in Zukunft von unten ansehen.“

Otto schluckte. Also hatte er mit seiner ersten Vermutung doch recht gehabt. Tot. Mause tot, hallte es in Ottos Kopf und er spürte, wie ihm die Farbe aus dem Gesicht wich. Heute Nacht würde er garantiert kein Auge zutun. Schlaflos, ausgerechnet am Abend vor dem Biologietest. Mr. Walker würde kein gutes Haar an ihm lassen, wenn er während der Prüfung einschlieft. Von der Note ganz zu schweigen. Und dabei war Biologie sein Lieblingsfach.

„Jetzt guck doch nicht so, Otto. Du hast einen Teint wie Tante Sharons gepelltes Frühstücksei.“ Vincent schüttelte den Kopf. „Mann, Mann, du solltest schon etwas härter im Nehmen sein. Ich dachte, du hast dich inzwischen an das Haus und die Bewohner gewöhnt.“

Otto antwortete nicht. Er wusste, dass er mit dem Jenseits und allem, was damit zu tun hatte, vertraut sein sollte. Kurz nachdem er in Tante Sharons Villa gezogen war, hatte er Bekanntschaft mit den drei Hausgeistern gemacht, und mittlerweile konnte er sie sogar richtig gut leiden. Tante Sharon ahnte allerdings nichts von ihrer Existenz. Niemand wusste von ihnen. Abgesehen von Ottos bester Freundin Emily.

Autorin

Biografie:

Sonja Kaiblinger wurde 1985 in Krems geboren. Sie hat Wirtschaft und Tourismus studiert, danach im Eventmanagement und in der PR gearbeitet, bis sie mit dem Schreiben von Geschichten für Kinder und Jugendliche begann. Für „Scary Harry – Von allen guten Geistern verlassen“ erhielt sie den Leipziger Lesekompass 2014. Sonja Kaiblinger lebt in der Nähe von Wien und unterrichtet Tourismus und Wirtschaft an einem Wiener Gymnasium. Weitere Informationen finden Sie auf der Website von Sonja Kaiblinger: sonja-kaiblinger.com



Foto: Sibylle Ortner

Werkauswahl:

Scary Harry – Totgesagte leben länger. Ill. von Frédéric Bertrand. Bindlach: Loewe, 2014

Rosen und Seifenblasen – Verliebt in Serie. Bindlach: Loewe, 2014

Kuhfladenwalzer. Bindlach: Loewe, 2014

Tipps für die Leseanimation

Grusel-Quiz

KOPIERVORLAGE 9

Auflösung:

Welcher Hausgeist wohnt wo?

1 Sir Tony: **Staubsauger**

2 Bert: **Kühlschrank**

3 Molly: **Waschküche**

Was putzt Tante Sharon am liebsten? **Uhren**

Was ist die Lieblingsspeise von Ottos Fledermaus Vincent? **Fleischfliegen**

Welches Ding benutzt Scary Harry als Seelenfänger? **Schmetterlingsnetz**

Wie heißt der Vergnügungspark von Herrn Bleu? **Scaryland**

Womit hält Bleu die Geister im Vergnügungspark gefangen? **Aluminium**

In welchem Raum der Schule müssen Otto und Emily drei Nachmittage lang nachsitzen? **Bibliothek**

Wie heißt der Sprengstoff, der Otto und Harold zu einem Happyend verhilft? **Knall-O-Mit**

Seelenfänger

Rollenspiel für mind. 8 Mitspielende (Abwandlung des meist unter dem Namen „Mafia“ bekannten Spiels)

Spielablauf:

Jedes Kind zieht einen Zettel, auf dem steht, welche Rolle es im Spiel einnimmt. Es gibt einen Zettel mit der Beschriftung „Scary“, einen Zettel mit „Harry“, alle übrigen Zettel tragen die Beschriftung „Seele“.

Sobald alle Mitspielenden einen Stuhlkreis gebildet haben, beginnt die Spielleitung die erste Spielrunde, die, wie jede weitere auch, mit der Nachtphase eingeleitet wird:

„Es wird Nacht und alle schlafen ein.“ Alle schließen die Augen. Die Spielleitung bittet „Scary“ und „Harry“, die Augen zu öffnen. „Scary“ und „Harry“ suchen sich gemeinsam (ohne zu sprechen!) eine „Seele“ aus, indem sie mit den Fingern auf eine bzw. einen MitspielerIn – zum Beispiel ein Mädchen namens Julia – zeigen. Danach schließen sie ihre Augen wieder.

Die Spielleitung eröffnet die Tagphase: „Es wird Tag und alle öffnen die Augen. Heute Nacht ist leider die Seele von Julia von ‚Scary‘ und ‚Harry‘ eingefangen worden.“ Julia setzt sich vor ihrem Stuhl auf den Boden – sie ist ausgeschieden und darf nicht mehr mitdiskutieren.

Nun dürfen alle Mitspielenden (außer der Spielleitung und der „gefangenen Seele“) munter überlegen. Wer könnte „Scary“ oder „Harry“ sein und wer nicht? Die Seele, die in der Nacht „gefangen“ wurde, kann dabei als ein Indiz gelten. Natürlich streiten die beiden, die „Scary“ und „Harry“ sind, in der Diskussion ab, es zu sein. Schließlich stimmt die Gruppe ab, wen sie für einen der beiden Bösen (Scary oder Harry) hält, die Mehrheit entscheidet. (Man darf sich auch der Stimme enthalten). Hat die Gruppe nicht recht, scheidet die Seele aus, setzt sich ebenfalls auf den Boden und darf nicht mehr mitdiskutieren. Wenn es wirklich Scary oder Harry ist, ist er enttarnt – dann muss nur noch ein Böser gefunden werden!

Nun bricht die Nacht wieder herein, alle schließen die Augen und es geht in die nächste Spielrunde. Zu Ende ist das Spiel, wenn „Scary“ und „Harry“ enttarnt sind oder nur noch zwei „Seelen“ übrig sind.

Variante:

Viele Kinder kennen auch das sehr beliebte Rollenspiel „Die Werwölfe von Finsterwald“. Versuchen Sie gemeinsam eine „Scary Harry“-Adaption des Spiels.

Unsere Touristenattraktion – Sie werden begeistert sein!

Vermutlich gibt es in der näheren Umgebung der Bibliothek und ihrer Gemeinde zwar kein Scaryland, aber vielleicht eine Burg, ein Schloss oder ein anderes altes oder (historisch) interessantes Gebäude, in dem man – mit etwas Fantasie – durchaus Geister vermuten könnte. Geschichten, Sagen und Mythen zu verschiedenen Orten und Plätzen gibt es jedenfalls genug, sicher auch in der Bibliothek.

Lassen Sie die Kinder in Teams recherchieren – in der Bibliothek, im Internet, im örtlichen Tourismusbüro – und zwar zunächst zu einem ausgewählten Ort (z. B. einer Burgruine) und nach tatsächlichen Fakten (Lage der Burgruine, Bauzeit, Burgherren, Chronik etc.). Dann sind die Ideen der Kinder zum „Geister-Potenzial“ des Ortes gefragt: Welche Art von Geistern könnten hier spuken? Sind sie edel und hilfreich oder verfolgen sie böse Absichten? Wenn ja, warum? Liegt ein Fluch über dem Ort? Gemeinsam präsentieren die Kinder dann ihre Ergebnisse – ein Mix aus Fakten und Fiktion – z. B. als Tourismus-Werbeplakat für „Geisterjäger“.



Grusel-Quiz

Welcher Hausgeist wohnt wo?

- 1 Sir Tony Kühlschrank
- 2 Bert Waschküche
- 3 Molly Staubsauger

Was putzt Tante Sharon am liebsten?

- Uhren
- Schuhe
- Brillen

Was ist die Lieblingsspeise von Ottos Fledermaus Vincent?

- Gummibärchen
- Blutegel
- Fleischfliegen

Welches Ding benutzt Scary Harry als Seelenfänger?

- Angel
- Schmetterlingsnetz
- Einkaufskorb

Wie heißt der Vergnügungspark von Herrn Bleu?

- Scaryland
- Ghosttown
- Zombie-City

Womit hält Bleu die Geister im Vergnügungspark gefangen?

- Knoblauch
- Aluminium
- Kryptonit

In welchem Raum der Schule müssen Otto und Emily drei Nachmittage lang nachsitzen?

- Bibliothek
- Werkraum
- Turnsaal

Wie heißt der Sprengstoff, der Otto und Harold zu einem Happy End verhilft?

- Zawusch
- Knall-O-Mit
- Hexanitrodiphenylamin