

**Zeitschrift:** Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic grischun  
**Herausgeber:** Lehrpersonen Graubünden  
**Band:** 33 (1973-1974)  
**Heft:** 3  
  
**Artikel:** Bildergeschichte : ein Versuch mit einer 5. Primarklasse  
**Autor:** Gerber, Christian  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-356448>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 01.07.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# Bildergeschichte

Ein Versuch mit einer 5. Primar-  
klasse

Christian Gerber, Chur

Angeregt wurde diese Arbeit selbstverständlich durch die «Comics». Durch diese Heftchen also, die unter den verschiedensten Titeln an den Kiosken aufliegen und gerade von 10—14jährigen intensiv gekauft, ausgetauscht und auch gelesen — beziehungsweise betrachtet — werden. Wie konnten «Felix», «Fix und Foxi» usw. für unser Vorhaben wichtig werden? Ich beabsichtigte, mit meinen Schülern eine Bildergeschichte zu entwerfen, eine Serie von Zeichnungen aneinander zu reihen, durch die sich ein Grundgedanke mehr oder weniger logisch durchzog. Dazu konnten diese Hefte dienlich sein. Ich brachte also einige dieser Produkte mit in die Klasse, und das Gespräch lief sofort an. Dabei vermied ich es bewusst, irgendwelche Werturteile abzugeben. Es ging also nicht darum, die Hefte in irgendeiner Weise hochzuspielen oder sie zu verteufeln. In unserem «Bilderzeitalter» sind die «Comics» ein verständliches Element, und manche «normale» Zeitung ist nicht besser, nur weil dort mehr geschrieben steht. In diesem Zusammenhang konnte es nicht um eine eingehende Analyse der formalen und textlichen Inhalte gehen. Dazu waren die Kinder zu jung. Ich wollte unter keinen Um-

ständen Probleme anreissen, die für sie (im damaligen Alter) keine Probleme waren, und ich wollte ihnen nicht durch langwierige Auseinandersetzungen die Lust an der eigentlichen Arbeit nehmen. In der einleitenden Diskussion zeigte es sich, dass die Kinder diesen Dingen gegenüber viel natürlicher und vernünftiger reagieren, als wir Erwachsene das tun.

(Tonbandaufzeichnung) «Es interessiert mich, weil es lustig ist.» «Zum Zeitvertreib.» «Weil es spannend ist, weil es lustig ist.» «Man kann sich damit die Zeit vertreiben, wenn man sonst nichts anzufangen weiss.» «Ich weiss es selber nicht, einfach zum Zeitvertreib.» «Ich lese gerne etwas Lustiges beim Zahnarzt.» «Wenn ich etwa so ein Heft finde und es ist etwas Spannendes darin, muss ich es einfach lesen.»

Die zwanzig Mädchen und Buben erklärten übereinstimmend, dass solche Figuren niemals zum Vorbild oder gar Idol werden könnten. Die eifrigsten Konsumenten gaben sogar zu, dass diese Geschichten mit der Zeit langweilig werden könnten, weil doch eigentlich immer dasselbe geschehe.

Wir überprüften nun die Hefte auf ihre bildnerischen Möglichkeiten und stellten fest:

— Die Geschichten bestehen aus einer Reihe zusammenhängender Einzelbilder.

— Durch in Kästchen geschriebene Texte können sie miteinander verbunden werden. Diese Texte überbrücken zeichnerisch uninteressante Situationen oder geben über zeitliche Abläufe Auskunft.

— Sprech- und Denkblasen ermöglichen es, Gesprochenes oder Gedachtes ins Bild mit einzubeziehen.

— Die Farben sind bunt (Plakativ). Vom Inhaltlichen her beschränken wir uns auf zwei Erkenntnisse:

— Erfundene Figuren spielen in erfundenen (nicht realen) Geschichten.

— Meist spielt der rettende Zufall eine grosse Rolle.

Schon in der Vorbereitungsphase liess ich die ursprüngliche Idee, mit der Klasse ein monumentales Wandbild zu schaffen, fallen. Es war vorauszusehen, dass bei einer solchen Aufgabestellung die fünf phantasiebegabtesten und zugleich auch zeichnerisch-technisch versiertesten Schülerinnen und Schüler die eigentliche kreative Arbeit leisten würden. Der Rest hätte dann bestenfalls die reine Ausmalarbeit übernehmen müssen. Das wollte ich nicht. Daher nahm ich mir vor, jedes Kind eine eigene Geschichte entwerfen und ausführen zu lassen.

Folgende Ausgangspunkte waren denkbar:

1. Ich lese einen Text vor. Die Kinder wandeln diesen in eine Bildergeschichte um.
2. Ich gebe drei Figuren. Die Kinder bauen daraus eine Geschichte.

3. Die Kinder entwickeln die Hauptfiguren selber. Diese werden zusammen besprochen und ausgewählt. Um sie herum entsteht eine Bildergeschichte.

Ich wählte die dritte Möglichkeit, weil darin eine direkte Beeinflussung praktisch ausgeschlossen war.

### Lektionsskizze

Zielvorstellung: Ausdenken und Gestalten einer Bildergeschichte. In den «Comics» werden brauchbare Darstellungsmöglichkeiten gesucht.

- Aufbau (filmische Aneinanderreihung von Bildern)
- Verbindung von Zeichnung und Text (Kästchen, Blasen)
- Farbe (bunte Farbigkeit)

Technik: Bleistift/Filzstifte

Format: 50/38 cm

Gestaltungsmittel: Linie, Fläche, Farbe

Gestaltungsprobleme: Formale Organisation der Einzelbildchen wie des Bildganzen

Bildform: Reihung

Thema: **Bildergeschichte**

Verbindung zu anderen Fächern: Sprache, Aufsatz, Schreiben (Besprechen einer Fotoreportage, Betrachten einer Fernsehsendung oder eines Filmes)

Arbeitsablauf:

1. Suchen von Figuren
2. Die gefundenen Figuren werden vorgestellt, auf ihre Eignung hin



geprüft, angenommen oder abgelehnt.

3. Jedes Kind ersinnt mit diesen Figuren eine eigene Geschichte. Diese wird stichwortartig auf der Rückseite des Blattes notiert. Die Anzahl der benötigten Bilder wird festgestellt.
4. Zeichnerische Umsetzung der Geschichte.  
Textkästchen, Sprech- und Denkblasen werden einbezogen.
5. Bemalen mit Filzstiften.

Kaum war die Aufgabe gestellt, tauchte auch schon die Frage auf: «Dürfen es auch lustige Figuren sein?» Die Mehrheit der Klasse verstand darunter Menschen mit abstehenden Ohren, übermässig langen Nasen, falschen Proportionen usw. Ein kurzes Gespräch über

die Lustigkeit eines körperlichen Gebrechens bereinigte die Lage. Anschliessend entschlossen wir uns noch, von vermenschlichten Tieren abzusehen. Nach verhältnismässig kurzer Zeit konnten die verschiedenen Ideen vorgestellt werden. Aus einer längeren Liste entschieden sich die Schüle für folgende Hauptpersonen:

Mädchen  
Gammler (Beatles)  
Polizist  
Reicher Mann im Nachthemd  
Astronaut  
Wunschtier

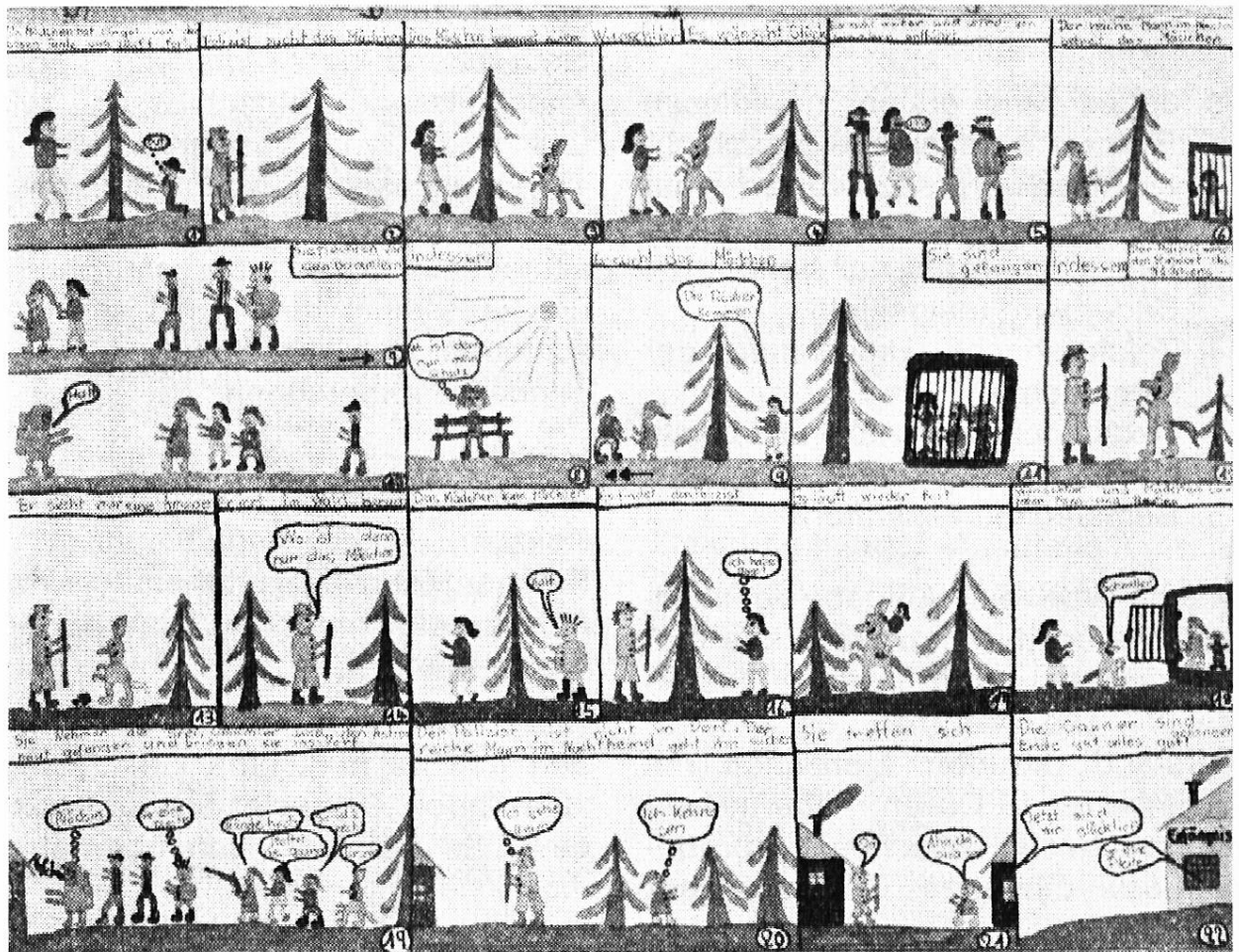
Aus diesen akzeptierten Vorschlägen galt es nun, eine Geschichte zu erfinden. Dazu vier bewusst ausgewählte Beispiele. Ich übernahm die Texte unkorrigiert.

Andrea:

Mädchen läuft fort in den Wald. Gammler im Wald. Polizist sucht Mädchen. Mädchen begegnet Wunschtier. Mädchen wünscht Glück, sieht aber nur Regenwurm. Gammler treiben Unwesen. Nehmen Mädchen gefangen. Reicher Mann im Nachthemd geht in den Wald, befreit Mädchen. Sie beide flüchten. Indessen liebt Beatles das Mädchen. Er sucht sie, findet sie aber nicht. Er geht in den Wald und findet Mädchen und reichen Mann. Sie flüchten, aber Astronaut kommt vom Himmel geflogen und versperrt ihnen den Fluchtweg. Mädchen, Mann und Beatles werden gefangen. Indessen findet Polizist Wunschtier. Er wünscht Standort des Mädchens, bekommt aber eine

Ameise. Er irrt im Wald umher. Mädchen kann ausbrechen und findet Polizist. Es hat Angst und flüchtet. Wunschtier findet Mädchen und setzt es auf seinen Rücken. Mädchen und Wunschtier befreien reichen Mann und grausigen Beatles. Alle vier nehmen drei Gammler gefangen, gehen zurück. Kein Polizist im Dorf. Sie suchen Polizist im Wald. Indessen geht Polizist ins Dorf. Kein Polizist im Wald. Sie gehen zurück ins Dorf. Sie treffen sich und sind froh, dass Gammler gefangen sind.

Andrea, ein einfallsreicher und fröhlicher Knabe hatte vor allem das Ziel, die Geschichte zu einem möglichst guten Ende zu bringen.



Die Arbeit wurde, trotzdem sie sich über fünf Doppelstunden auszog und einige Konzentration verlangte, von der ganzen Klasse beendet. So entstanden zwanzig Variationen zu einem Thema, das sich die Schüler selbst gestellt hatten. Inhaltlich und formal gab es Unterschiede, die sich im Rahmen der vier zitierten Beispiele bewegten.

Der reiche Mann im Nachthemd (komische Figur) wurde von sehr vielen Schülern verwendet, aber ausgerechnet von demjenigen nicht, der ihn kreiert hatte. Das Wunschtier hingegen spielte die voraussehbare Rolle des Zufalls. Wieweit das noch dem phantasievollen Denken dieser Stufe entsprach oder wieweit hier nun doch Comics-Situationen bestimmend

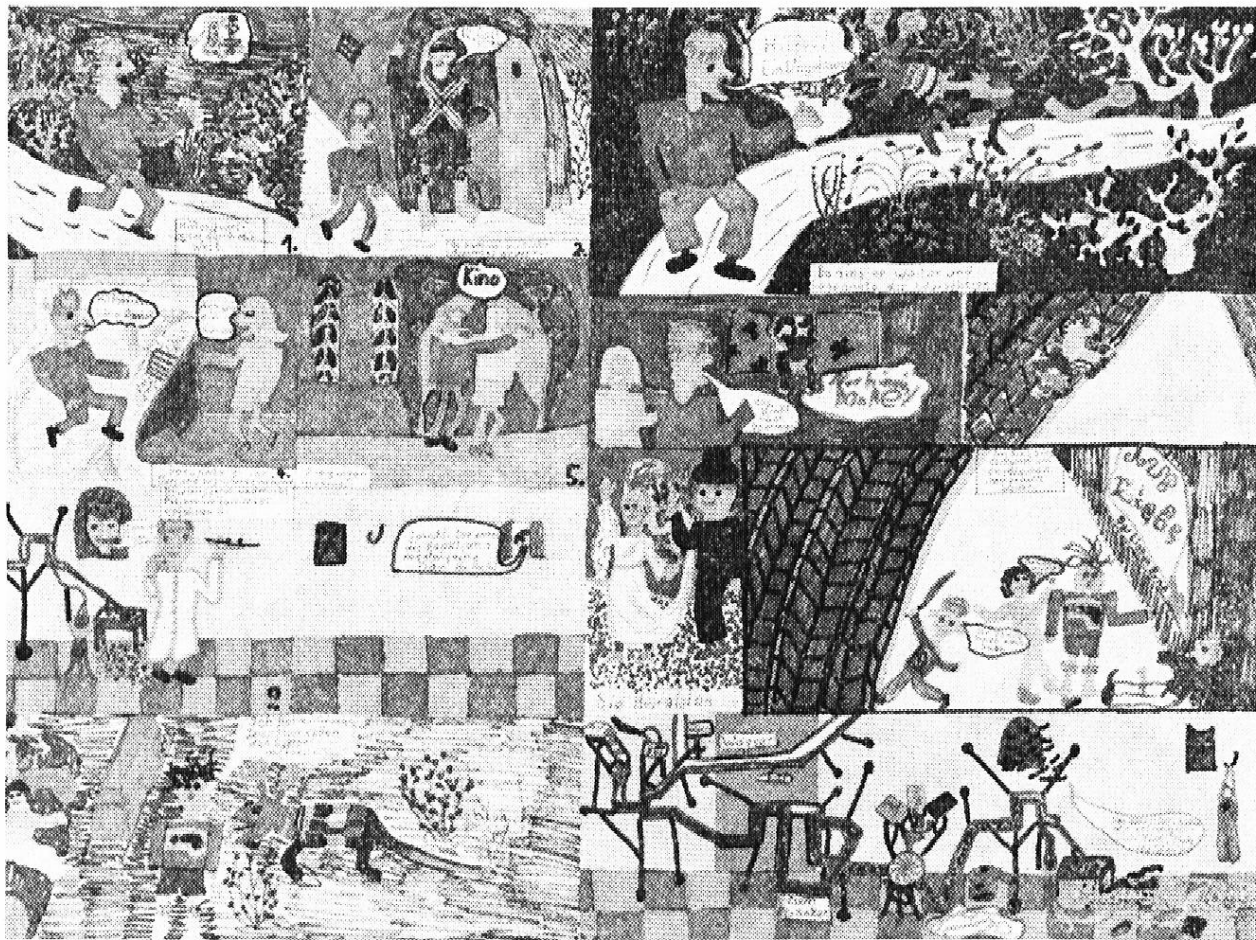
waren, wage ich nicht mit Sicherheit zu beurteilen. Der Polizist nahm überall die noch unangefochtene Rolle des Rechtsvertreters ein. Ihm gegenüber agierten die Gammler als Bösewichte oder gar Verbrecher. Diese undankbare Rolle schanzten die Kinder mit sichtlichem Vergnügen einer «Minderheitsgruppe» zu, die scheinbar ausserhalb der Gesellschaft stand. Der Aufgabe, eine doch etwas differenziertere Beurteilung vorzunehmen, konnte ich mich nicht entziehen. Blieb zum Schluss der Astronaut, der — eine durchaus aktuelle Figur —, wenn es gar auswegslos aussah, den alten Wunschtraum des Menschen, notfalls auf einen anderen Planeten zu entkommen, gewährleistete.



Beat:

Eine Gammler Grupe zieht durch die Welt. Er sucht eine Frau. Endlich kommt er zu einer Gammler Grupe. Der Koch der Gammler kommt heraus. Aber kaum hat er ihn gesehen stiehs er die Türe zu. Der Gammler ging mit einer plattgedrückten Nase weiter. Aufeinmal stand ein Ungeheuer vor ihm. Er rannte in das Dörfchen Lonto (?) um es der Polizei zu melden. Da traf er ein herrliches Mädchen. Das Mädchen war auf dem Weg zum

Stadttheater um die Beatels zu sehen. Das Mädchen küsste ihn am Anfang schon. Das war schlimm, denn in der Nähe war die Gammler Grupe. Jeder von ihnen wollte das Mädchen Heiraten. Das merkten die Verlobten und rannten hinaus. Sie heirateten. Aber im Stadttheater ging der Kampf weiter. Er wurde Doktor und machte Pillen. Das erfuren die Gammler und meldeten es dem Wunschtier. Dieses liess Läuse durch die Röhren. Diese frassen den Gammlerdoktor auf.



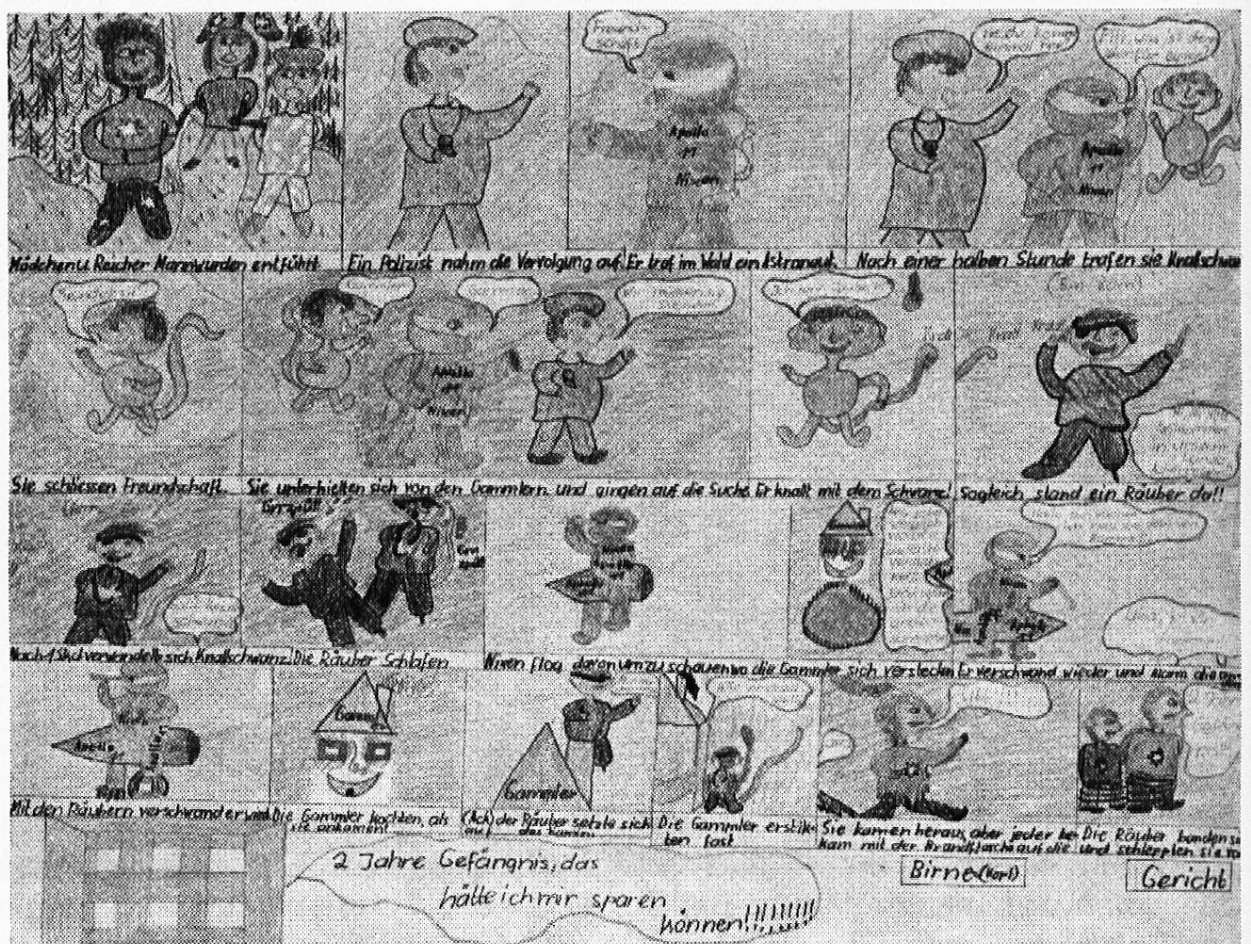
Beat, ein origineller, einfallsreicher Bursche, der zeichnerisch keinerlei Schwierigkeiten kannte, hielt seine makabre Geschichte erstaunlich

diszipliniert durch. Es war typisch für ihn, dass sein ganz besonderes Augenmerk der Pillenmaschine galt.

Cristina:

Ein reicher Mann im Nachthemd und ein Gammler entführen ein Mädchen. Ein Polizist, der seine tiefe Stimme in eine hohe verwandeln kann, nimmt die Jagt auf. Er traf im Wald einen Astronaut und schliess freundschaft mit ihm. Sie gingen miteinander fort und trafen ein Wunschtier. Der Astronaut und der Polizist machten mit ihm freundschaft. Sie kamen ins Gespräch mit den Gammlern. Acker- mann (Polizist) sagt er müsse sie suchen. Ich kann zaubern sagte das Wunschtier. Es knallte mit dem Schwanz, eine Flasche Brandwein

kam aus der Luft. Da gab es noch- mals einen Knall und Ackermann war ein Räuber. Es knallte wieder und statt er (Wunschtier) ist ein Räuber da. Die beiden Räuber machten ein Schläfchen und der Astronaut fliegt um den Wald um zu schauen, wo die Gammler sind. Er sah sie und meldete es den Räubern. Sie fliegen mit dem Astro- naut auf das Dach. Die Gammler kochen gerade Z'nacht. Die Räuber hocken auf Kamin. Gammler fast ersticken. Sie kommen heraus. Der 1. Räuber schlägt jedem mit der Flasche auf den Kopf. Sie nehmen sie fest. Gericht. Käfig.



Cristina, eine gute Zeichnerin, hielt sich in der Zeichnung weitgehend an den Entwurf. Das erste Bild allerdings wurde in dem Sinne ge-

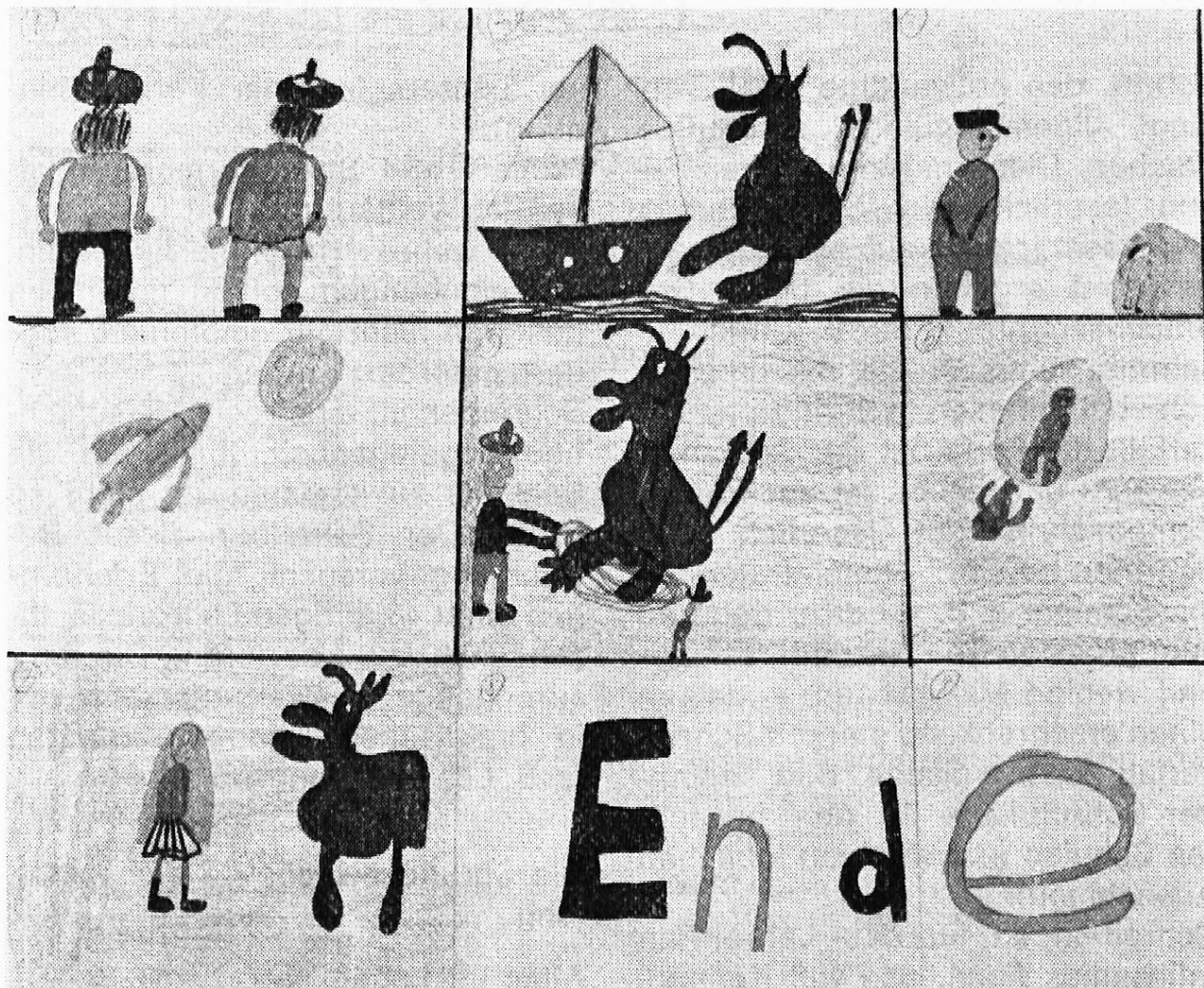
ändert, dass ein Gammler das Mädchen **und** den reichen Mann entführte.



Toni:

Zwei Gammler bummeln in der Welt herum weil sie keine Arbeit hatten. Sobald es (Wunschtier) mit dem Schwanz auf den Boden schlägt kann man einen Wunsch erfüllen. Die sind nicht so wichtig in der Hauptrolle. (?)

Polizist sucht Mädchen, findet sie aber nicht. Astronaut hat das Mädchen auf den Mars mitgenommen. Gammler haben das Wunschtier eingefangen. Wunschtier kann das Mädchen nicht zurückwünschen weil es auf dem Mars ist. Wunschtier Heiratet Mädchen. (?)



Toni ist in jeder Beziehung das Gegenteil von Beat. Willig, aber ungemein phantasiearm und gehemmt, blieb er in der Entwicklung seiner zeichnerischen Ausdrucksfähigkeit in den ersten Schuljahren hängen.

Auch er hielt sein ursprüngliches Konzept durch. Was seiner Arbeit fehlte, ist der zusammenhängende Bildablauf. Dadurch, dass jeder Versuch, die Situationen textlich

miteinander zu verbinden, nicht benutzt wurde, blieb seine Arbeit eine Folge von recht zufällig aneinandergereihten Einzelzeichnungen.

Lohnte sich diese Arbeit? Bestimmt. Die Zeichnungen boten Einblick in das Denken und Fühlen ihrer Verfasser, wie das in dieser direkten Art wohl kaum in einem anderen Fach möglich ist.