

13. Anhang

13.1 Altersempfehlungen für textfreie Bilderbücher

	Autor: Titel	amazon	thalia	bue-cher.de	Ver-lag
1	Albertine/Zullo: Wie die Vögel	4-6	4-99	ab 4	ab 4
2	Bang: The Grey Lady and the Strawberry Snatcher	5-8		ab 4	
3	Becker: Reise	5-7	5-7	ab 5	ab 5
4	Becker: A Stone for Sascha	2-6	5-9		ab 3
5	Badel: Der faule Freund	3-6	3-6	ab 3	ab 3
6	Chernysheva: Die Rückkehr	5-7	5-7	ab 5	
7	Coelho: Boat of Dreams	6-8	6-8		
8	Cole: Unspoken: A Story from the Underground Railroad	4-8	3-7		3-8
9	Devernavy: The Conductor	ab 18			
10	Fitzpatrick: Fledereule Eulenmaus	ab 4			3-7
11	Guilloppé: One Scary Night	7-9	5-8	ab 4	5-8
12	Kamm: Unsichtbar	5-7			
13	Lawson/Smith: Überall Blumen	ab 4	4-6	ab 4	ab 4
14	Lee: Mirror	5-6	3-6		
15	Lee: Wave	Baby und älter	0-6	3-6	
16	Lee: Lines	3-5	3-5	ab 3	3-5
17	Lehman: The Red Book	5-6	4-7	4-7	4-7
18	Muller: Was war hier bloß los?: Ein geheimnisvoller Spaziergang	3-6	3-6	ab 3	ab 3
19	Pandolfo: Tintenspinner	3-6			ab 3
20	Pinkney: The Lion and the Mouse	4-8	3-5	ab 4	ab 3
21	Rodriguez: Der Hühnerdieb	ab 3	3-99	ab 3	ab 3
22	Schubert/Schubert: Der rote Regenschirm	ab 4	4-6	ab 4	ab 4
23	Tjong-Khing: Hieronymus. Ein Abenteuer in der Welt des Hieronymus Bosch	4-6	4-6	ab 4	ab 4
24	Wiesner: Free Fall	4-8	4-8	ab 4	4-8

T1: Übersicht der Auswahlkriterien

	Autor: Titel	Jahr (Orig.)	Seiten	Bildaufbau	Farbe	Thema	Genre	Wahrnehmungs-nähe
1	Albertine/ Zullo: Wie die Vögel	2013 (2010)	72	Doppelzei- ten/Einzel- seiten	realitäts- nah	Träume, kleine Dinge im Leben	fantasti- sche Litera- tur	wahrneh- mungsnahe
2	Bang: The Grey Lady and the Strawberry Snatcher	1980	48	Doppelsei- ten/Einzel- seiten/Ob- jekte als Bildtrennung	realitäts- nah/ abstrakt/ reduziert	Versteck- spiel, Dieb- stahl	fantasti- sche Litera- tur	abstrakt
3	Becker: Reise	(2013)	40	Doppelzei- ten/Einzel- seiten/Mehr- phasenbild	realitäts- nah/ abstrakt/ reduziert	Einsamkeit, Abenteuer	fantasti- sche Litera- tur/Aben- teuerlitera- tur	wahrneh- mungsnahe
4	Becker: A Stone for Sascha	2018	48	Doppelzei- ten/Einzel- seiten/Mehr- phasenbild	realitäts- nah/ abstrakt	Trauer über- winden, Le- benskreislauf	fantasti- sche Litera- tur/realisti- sche Literatur	wahrneh- mungsnahe
5	Badel: Der faule Freund	2015 (2014)	32	Doppelseiten	realitäts- nah	Freundschaft	Tierge- schichte	wahrneh- mungsnahe
6	Chernysheva: Die Rückkehr	2015 (2014)	36	Doppelseiten	reduziert	Erinnerung	realistische Literatur	abstrakt
7	Coelho: Boat of Dreams	2015	80	Doppelsei- ten/Einzel- seiten/Pa- nels	abstrakt/ reduziert	Einsamkeit überwinden, Träume	fantasti- sche Litera- tur/realisti- sche Literatur	abstrakt
8	Cole: Unspo- ken: A Story from the Un- derground Railroad	2012	40	Doppelsei- ten/Einzel- seiten	reduziert	helfen, Un- abhäng- igkeitskrieg	historische Literatur	wahrneh- mungsnahe
9	Devernavy: The Conduc- tor	2011	72	Doppelseiten	reduziert	Freiheit, Mu- sik	fantasti- sche Litera- tur	abstrakt
10	Fitzpatrick: Fledereule Eulenmaus	2017	32	Doppelsei- ten/Einzel- seiten	realitäts- nah	Vorurteile überwinden	Tierge- schichte	wahrneh- mungsnahe
11	Guilloppé: One Scary Night	2015 (2014)	32	Doppelsei- ten/Einzel- seiten	abstrakt/ reduziert	Vorurteile überwinden	Abenteuer- literatur	abstrakt
12	Kamm: Un- sichtbar	2002	32	Doppelseiten	abstrakt/ reduziert	Wahrneh- mung	Wahrneh- mungs- spiel/realis- tische Literatur	abstrakt
13	Lawson/ Smith: Überall Blu- men	2016 (2015)	32	Doppelsei- ten/Einzel- seiten/Pa- nels	abstrakt/ reduziert	Aufmerk- samkeit, Ein- stellung zum Leben	realistische Literatur	abstrakt

	Autor: Titel	Jahr (Orig.)	Seiten	Bildaufbau	Farbe	Thema	Genre	Wahrnehmungs-nähe
14	Lee: Mirror	2003	48	Doppelseiten	reduziert	Selbstwahrnehmung	fantastische Literatur/realistische Literatur	abstrakt
15	Lee: Wave	2008	40	Doppelseiten	reduziert	Grenzen testen	fantastische Literatur/realistische Literatur	wahrnehmungsnah
16	Lee: Lines	2017	40	Doppelseiten	reduziert	Erfahrungen mit Scheitern	fantastische Literatur/realistische Literatur	wahrnehmungsnah
17	Lehman: The Red Book	2004	32	Doppelseiten/Einzelseiten/Panels	realitätsnah	Träume in Büchern realisieren	fantastische Literatur/realistische Literatur	wahrnehmungsnah
18	Muller: Was war hier bloß los?: Ein geheimnisvoller Spaziergang	2016 (1999)	40	Doppelseiten/leporelloartig	realitätsnah	Wahrnehmung, Winterspaziergang	Wahrnehmungsspiel/realistische Literatur	abstrakt
19	Pandolfo: Tintenspinner	2016 (2012)	32	Doppelseiten	abstrakt/reduziert	Vorurteile überwinden, Freundschaft	Tiergeschichte	abstrakt
20	Pinkney: The Lion and the Mouse	2009	40	Doppelseiten/Einzelseiten/Panels	realitätsnah	gegenseitig helfen	Tiergeschichte	wahrnehmungsnah
21	Rodriguez: Der Hühnerdieb	2008 (2005)	32	Doppelseiten/Einzelseiten/Panels	realitätsnah	Vorurteile überwinden, Freundschaft	Tiergeschichte	wahrnehmungsnah
22	Schubert/Schubert: Der rote Regenschirm	2011 (2010)	40	Doppelseiten	realitätsnah	Abenteuer, reisen	Tiergeschichte	wahrnehmungsnah
23	Tjong-Khing: Hieronymus. Ein Abenteuer in der Welt des Hieronymus Bosch	2017 (2015)	48	Doppelseiten	realitätsnah	Abenteuer	fantastische Literatur	wahrnehmungsnah
24	Wiesner: Free Fall	1991	32	Doppelseiten Leporello	realitätsnah	Traum	fantastische Literatur/realistische Literatur	wahrnehmungsnah

T1: Analyse der Narreme und Zeichentypen der 24 textfreien Bilderbücher

- alphabetisch nach Autor*innen sortiert
- Auswahl für Teilstudie 2

Übersicht der textfreien Bilderbücher:

	Autor: Titel
1	Albertine/Zullo: Wie die Vögel
2	Badel: Der faule Freund
3	Bang: The Grey Lady and the Strawberry Snatcher
4	Becker: Reise
5	Becker: A Stone for Sascha
6	Chernysheva: Die Rückkehr
7	Coelho: Boat of Dreams
8	Cole: Unspoken: A Story from the Underground Railroad
9	Devernay: The Conductor
10	Fitzpatrick: Fledereule Eulenmaus
11	Guiloppé: One Scary Night
12	Kamm: Unsichtbar
13	Lawson/Smith: Überall Blumen
14	Lee: Mirror
15	Lee: Wave
16	Lee: Lines
17	Lehman: The Red Book
18	Muller: Was war hier bloß los?: Ein geheimnisvoller Spaziergang
19	Pandolfo: Tintenspinner
20	Pinkney: The Lion and the Mouse
21	Rodriguez: Der Hühnerdieb
22	Schubert/Schubert: Der rote Regenschirm
23	Tjong-Khing: Hieronymus. Ein Abenteuer in der Welt des Hieronymus Bosch
24	Wiesner: Free Fall

**Albertine/Zullo: Les Oiseaux (2010) (Little Bird (2012),
Wie die Vögel (2013))**

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Mann lässt Vögel aus Wagen, spricht mit schwarzem Vogel, wird von Vögeln in die Luft getragen	H/D
	Index	Mann lässt in der Wüste Vögel frei, kleiner Vogel bleibt zurück, da er nicht fliegen kann, Mann bringt ihm Fliegen bei, wird von Vögeln in die Luft getragen, kann selbst fliegen	H/D
	Symbol	Traum vom Fliegen	H
Darstellungs- qualität	Ikon	wahrnehmungsnaher Menschenwelt (Primärwelt) mit anthropomorphisierten Vögeln und fantastischen Elementen	H/D
	Index		
	Symbol		
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	Fahrt in die Wüste, Freilassen der Vögel, fliegen	H/D
	Index	helfen und geholfen bekommen	H
	Symbol	Traum vom Fliegen, Sehnsucht nach Freiheit	H
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Mann, Vogel mit äußeren Eigenschaften	H/D
	Index	hilfsbereit, möchte gerne fliegen, Freundschaft entwickelt sich	H
	Symbol		
Handlungen	Ikon	fahren, aussteigen, zeigen, fliegen etc.	H/D
	Index	Fliegen vormachen, Gesten nonverbaler Kommunikation	H/D
	Symbol	träumen	H
Ort(e)/Raum	Ikon	Wüste, Himmel	H/D
	Index		
	Symbol		
Zeit	Ikon	chronologisch, Handlungsdauer	H/D
	Index		
	Symbol		
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	durch Freilassung Beziehung zum Vogel, durch Hilfe kommen Vögel zurück	H
	Symbol		
Teleologie	Ikon		
	Index	Vögel freilassen, fliegen können	H
	Symbol		
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index		
	Symbol		

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Vögel freilassen, fliegen
	Index	hilft dem Vogel und darf deshalb fliegen
	Symbol	Traum vom Fliegen
discours	Ikon	
	Index	Darstellung von Bewegung: Fliegen
	Symbol	

Badel (2015): Der faule Freund (Original: L'ami paresseux (2014))

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Faultier und Schlange erleben verschiedene Situationen	H/D
	Index	Faultier wird versehentlich schlafend von Baumfäller mitgenommen, Schlange rettet Faultier aus Gefahren und bringt es zurück zu Freunden	H
	Symbol	bedingungslose Hilfe trotz Faulheit des Freundes > Akzeptanz, Freundschaft	H
Darstellungsqualität	Ikon	geschlossene Sekundärwelt: Menschen und anthropomorphisierte Tiere, wahrnehmungsnah	H/D
	Index		
	Symbol		
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	Gefahren in der Wildnis	H/D
	Index	Freunden helfen	H
	Symbol		
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Faultier, Schlange, verschiedene andere Tiere	H/D
	Index	besondere Eigenschaften des Faultiers, Freundschaftsverhältnis	H
	Symbol		
Handlungen	Ikon	schlafen, helfen, tragen, ziehen	H/D
	Index	Handlungen zur Rettung	H
	Symbol		
Ort(e)/Raum	Ikon	Urwald	H/D
	Index		
	Symbol		
Zeit	Ikon	chronologisch, Handlungsdauer	H/D
	Index	morgens bis abends	H/D
	Symbol		
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	Rettung wegen versehentlicher Entführung, Rettung wegen Freundschaftsbeziehung	H
	Symbol		
Teleologie	Ikon		
	Index	zurückkommen zu anderen Tieren; Rettung aus Gefahren	H
	Symbol	Freunde helfen sich bedingungslos	H
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index		
	Symbol		

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Erlebnisse von Faultier und Schlange
	Index	Schlange rettet Faultier
	Symbol	bedingungslose Freundschaft
discours	Ikon	
	Index	
	Symbol	

Bang: The Grey Lady and the Strawberry Snatcher (1980)

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Frau kauft Erdbeeren und wird von grünem Männchen verfolgt	H
	Index	Männchen möchte Erdbeeren der alten Dame stehlen, sie versucht ihm durch Verstecke und Tarnung zu entkommen, Männchen findet Brombeerstrauch und Frau kann die Erdbeeren nach Hause bringen	H/D
	Symbol		
Darstellungsqualität	Ikon	Primärwelt aus Menschen mit implizierter Sekundärwelt (grünes Fantasiewesen), nicht wahrnehmungsnaher Farbigkeit	H
	Index	Farbigkeit ist funktional: hilft, sich vor dem Anderen zu verbergen	D
	Symbol		
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	Versteckspiel	H/D
	Index	Tarnung, etwas vor anderen verteidigen	H/D
	Symbol		
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	alte Frau, nicht wahrnehmungsnah dargestellt/Dieb als grüne Fantasiefigur	H
	Index	können sich durch Farbigkeit verschieden verstecken; Motive/Eigenschaften über Handlungen ableitbar	H/D
	Symbol		
Handlungen	Ikon	rennen, verstecken, suchen	H/D
	Index	Verstecken wegen Verfolgung	H/D
	Symbol		
Ort(e)/Raum	Ikon	Stadt, Wald; grauer Raum	H
	Index	grauer Raum und Wald als Versteckmöglichkeit	H/D
	Symbol		
Zeit	Ikon	chronologisch, Handlungsdauer	H/D
	Index		
	Symbol		
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	Erdbeerkauf > Verfolgung; andere Beeren > Ende der Verfolgung; Farbigkeit > Versteckmöglichkeit	H/D
	Symbol		
Teleologie	Ikon		
	Index	Erdbeeren nach Hause bringen; Erdbeeren stehlen/Nahrung finden; Erdbeeren verteidigen; unentdeckt bleiben/Gelingen des Versteckspiels	H/D
	Symbol		
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index		
	Symbol		

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	grünes Männchen verfolgt graue Frau
	Index	Frau versucht durch Versteckspiel zu entkommen
	Symbol	
discours	Ikon	nicht wahrnehmungsnaher Farbigkeit
	Index	Farbigkeit ermöglicht Versteckspiel
	Symbol	

Becker (2013): Journey

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Kind geht von zu Hause weg auf Reisen und kommt mit Vogel zurück	H
	Index	Kind ist in grau-brauner Stadt allein und geht durch Tür im Zimmer, die es mit Kreide gezeichnet hat, in eine bunte fantasievolle Stadt > rettet einen Vogel, kommt damit zurück und findet einen Freund	H/D
	Symbol	Unterscheidung Fantasie/Wirklichkeit > Fantasie als Zugang zu Abenteuern, mit Fantasie aus Einsamkeit fliehen	H/D
Darstellungsqualität	Ikon	Übergang zwischen Primär- und Sekundärwelt: Menschen und Fantasiegeschöpfen, Stadt vs. Abenteuerland mit unterschiedlicher Farbigkeit, meist wahrnehmungsnah	H
	Index	2 Räume: grau-braune Stadt/zu Hause/Langeweile vs. orientalische, bunte Abenteuerwelt > Übertritt in andere Welt und Rückkehr nach Hause; rote Kreide ist Zugang zu Abenteuerwelt	H/D
	Symbol	Abstraktion der Welten: Fantasie und Wirklichkeit; Farblich konzeptualisierte Unterscheidung der Welten	H/D
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	allein sein, in eine besondere Gegend kommen, in Gefahren geraten	H/D
	Index	Langeweile/Einsamkeit bekämpfen, jemandem Helfen, Freunde finden	H/D
	Symbol	mit Fantasie/Träumerei Wege aus Langeweile finden	H
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Kind, Menschen, Tiere	H/D
	Index	Motive: Langeweile, Einsamkeit, möchte etwas erleben; findet Freunde	H
	Symbol	hat eine sehr ausgeprägte Fantasie/Erlebnisse im Traum	H
Handlungen	Ikon	Handlungen während Reise/Abenteuer	H/D
	Index	mit Kreide Dinge zeichnen, die wirklich werden	H
	Symbol	träumen	H/D
Ort(e)/Raum	Ikon	Großstadt, Wald, orientalische Stadt	H/D
	Index	farbliche Unterscheidung der Orte	H/D
	Symbol	Unterscheidung Real- und Fantasie-/Traumwelt	H/D
Zeit	Ikon	chronologisch, Handlungsdauer	H/D
	Index	Veränderung Himmel > Tageszeit	H/D
	Symbol		
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	Langeweile > Reise; Vogeldiebstahl > Befreiung > Freunde; durch Zeichnungen weiterkommen; Zeichnung wird real	H/D
	Symbol		
Teleologie	Ikon		
	Index	jemanden zum Spielen finden, die Langeweile überwinden; aus Situation befreien	H
	Symbol	Potenziale des Träumens aufzeigen	H/D
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index		
	Symbol		

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Kind reist in Abenteuerwelt
	Index	Kind geht wegen Langerweile mit Zauberstift in Abenteuerwelt
	Symbol	denkt sich fantastische Traumwelt
discours	Ikon	teilweise nicht wahrnehmungsnah Farbigkeit
	Index	Unterscheidung Farbigkeit
	Symbol	Abstraktion Farbigkeit

Becker: A Stone for Sascha (2018)

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Mädchen macht mit Familie Ausflug, spielt am Strand und findet Stein; Goldstein verändert sich	H/D
	Index	Mädchen begräbt Hund, trauert, findet im Wasser goldenen Stein, in Zeitreise wird Geschichte des Steins gezeigt, Kind wird wieder fröhlich	H/D
	Symbol	Mädchen beerdigt Hund, trauert > findet dafür Goldstein; Darstellung von Werden und Vergehen	H
Darstellungsqualität	Ikon	geschlossene Primärwelt: Welt des Mädchens, verschiedene Orte auf der Welt/im Weltraum; angezeigt durch farbliche Veränderungen, wahrnehmungsnah	H/D
	Index	Welt in zeitliche Teilbereiche unterteilt: verschiedene Zeitausschnitte der Welt, farblich angezeigt	H/D
	Symbol	Abstraktion: Vergangenheit/Gegenwart; farblich konzeptualisierte Darstellung der Zeitausschnitte	H/D
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	spielen, Stein finden	H/D
	Index	Dinge verändern sich durch Naturgewalten	H
	Symbol	Tiere, Dinge kommen und vergehen, Goldstein als „Ersatz“ für verstorbenen Hund	H
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Mädchen und seine Familie, toter Hund	H/D
	Index	traurig wegen Tod des Hundes	H
	Symbol		
Handlungen	Ikon	Stein finden	H/D
	Index	Hund begraben	H
	Symbol	sich mit dem Tod des Hundes abfinden	D
Ort(e)/Raum	Ikon	Alltagswelt, Weltraum, unter Wasser, verschiedene Länder	H/D
	Index	Zusammenhang Raum - Steinveränderung	H
	Symbol		
Zeit	Ikon	Chronologie in Rahmenhandlung; Zeitsprünge	H/D
	Index	Zeit verändert den Stein	H
	Symbol	Vergangenheit des Steins als Rückblende/Zeitsprung	H/D
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	Zeit verändert Goldstein; durch Steinwurf wird Geschichte des Goldsteins in Gang gebracht	H
	Symbol	Mädchen hat Hund verloren hat > bekommt neuen Schatz	H
Teleologie	Ikon		
	Index	Veränderung zeigen	H
	Symbol	Tod des Hundes verarbeiten; Dinge haben eine Geschichte	H
Chronologie	Ikon		
	Index	Abfolge unterbrochen	D
	Symbol	Zeitsprung Vergangenheit	H/D

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Mädchen findet einen Stein
	Index	Hund begraben, Stein verändert sich
	Symbol	Vergangenheit
discours	Ikon	
	Index	Anzeige verschiedener Zeiten
	Symbol	indirekte Darstellung, Farbsymbolik für Zeiten

**Chernysheva (2015): Die Rückkehr
(Original: O regresso (2014))**

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Mädchen reist zu alter Frau, freuen sich, wird erst größer und dann kleiner	H
	Index	Mädchen kehrt nach Hause zur Mutter zurück, ist viel größer als Mutter, verändert bei Begegnung/Duft der Suppe ihre Größe und wird klein	H/D
	Symbol	nach Rückkehr erscheint der Frau das zu Hause fremd und klein, sie ist sprichwörtlich groß geworden, bei bekannten Dingen und Gerüchen fühlt sie sich wieder wie früher	H/D
Darstellungsqualität	Ikon	geschlossene Primärwelt: mit Menschen, Stadt – Land, stilisiert	H/D
	Index	2 Teilbereiche der Welt: Stadt/Fremde/Mädchen – Land/Heimat/Mutter; durch Ortswechsel: Größenveränderungen, Mädchen als Verbindungsglied zwischen Bereichen	H/D
	Symbol	Abstraktion der Bereiche der Welt: erwachsenen Frau vs. Ort Kindheit, Gegenwart vs. Erinnerung; Konzeptualisierte Darstellung: Realität/Gefühlswelt durch Größenveränderungen versinnbildlicht	H/D
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	Begegnung mit Frau, reisen	H/D
	Index	nach Hause kommen, Freude über Wiedersehen	H
	Symbol	sich groß/erwachsen fühlen, sich vertraut/wieder wie ein Kind fühlen; Liebe trotz Veränderungen	H/D
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Mädchen Frau	H/D
	Index	Mutter/Tochter, Tochter kommt verändert nach Hause	H/D
	Symbol	Tochter, die sich erst fremd und dann wieder wie ein kleines Mädchen fühlt	H/D
Handlungen	Ikon	ankommen, begrüßen, essen	H/D
	Index		
	Symbol	sich erinnern	H/D
Ort(e)/Raum	Ikon	Stadt – Land	H/D
	Index		
	Symbol	konzeptualisiert: Fremde – Heimat	H
Zeit	Ikon	Handlungsdauer	H/D
	Index	Zeit der Abwesenheit hat Veränderungen hervorgerufen	H/D
	Symbol	Gefühle/Erinnerungen an Vergangenheit/Zeitsprung	H/D
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	bei Ankunft Größenveränderung; Suppe führt zu Größenveränderung	H/D
	Symbol	fiktive Größenveränderung durch Gefühlszustand; bei Ankunft Erinnerung	H/D
Teleologie	Ikon		
	Index	Mutter Besuchen	H
	Symbol	sich wie früher zu Hause fühlen	H
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index		
	Symbol	Bezug zu Vergangenheit hergestellt	H/D

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	junges Mädchen reist zu Frau
	Index	Tochter besucht Mutter
	Symbol	Tochter fühlt sich bei Rückkehr erst fremd und dann wieder wie früher
discours	Ikon	nicht wahrnehmungsnahe Größenverhältnisse
	Index	Größenveränderungen
	Symbol	Größe verändert sich mit Gefühlszustand

Coelho (2015): Boat of Dreams

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Begegnung zwischen Junge/Mann	H
	Index	durch leere Flaschenpost schreibt der Mann einen Brief mit Luftbootzeichnung > Brief gelangt zu Jungen > Junge fliegt damit zum Mann > in Begegnung glücklich, aber Junge fliegt zurück > Flaschenpost noch im Wasser	H/D
	Symbol	Einsamkeit in Träumen überwinden/im Traum in Vergangenheit reisen	H/D
Darstellungsqualität	Ikon	(offene) Primärwelt: zwei Wohnungen, Insel, Stadt in besonderer Farbgebung, überwiegend wahrnehmungsnah	H/D
	Index	2 Bereiche der Welt: farblich und räumlich unterschiedene Bereiche von Mann und Junge, Parallelen in Ausstattungen der Wohnungen	H/D
	Symbol	Konstruktion und konzeptualisierte Darstellung von 2 Welten: Traumwelt/Wirklichkeit bzw. Gegenwart/Vergangenheit	H/D
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	Flaschenpost, maritimes Umfeld, jemanden treffen	H/D
	Index	etwas gegen Alleinsein tun	H
	Symbol	Einsamkeit, Träume, Vergangenheit	H
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Mann, Junge	H/D
	Index	Beziehung: Vater/Sohn, Großvater/Enkel, habe Gemeinsamkeiten in Interessen, Gefühl der Einsamkeit	H
	Symbol	Mann in Gegenwart und Vergangenheit, Einsamkeit im Traum überwinden	H
Handlungen	Ikon	Flaschenpost zeichnen, warten, Brief finden, umarmen	H/D
	Index	leere Flaschenpost als Auslöser für Handlungskette	H
	Symbol	träumen	H/D
Ort(e)/Raum	Ikon	Insel, Haus, Stadt, Wohnung	H/D
	Index	Parallelen zwischen Orten; Raum farblich bestimmt	H/D
	Symbol	Raum konzeptualisiert: Traum, Wirklichkeit	H
Zeit	Ikon	Handlungsdauer	H/D
	Index	Wechsel von Tag und Nacht	H/D
	Symbol	Gegenwart und Vergangenheit/Zeitsprung	H/D
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	leere Flaschenpost > Flaschenpost verfassen > Begegnung	H
	Symbol	Einsamkeit > Kontakt suchen > Träume	H
Teleologie	Ikon		
	Index	Kontakt herstellen	H
	Symbol	Einsamkeit überwinden	H
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index	Unterbrechung der Abfolge	H/D
	Symbol	lineare Abfolge, aber auf verschiedenen Erzählebenen/Zeitebenen	D

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Begegnung zwischen Mann und Junge
	Index	durch Flaschenpost Kontakt herstellen
	Symbol	Einsamkeit überwinden mit Träumen
discours	Ikon	
	Index	farblich getrennte Bereiche
	Symbol	Farbzuordnung Traum-Wirklichkeit

Cole: Unspoken: A Story from the Underground Railroad (2012)

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Mädchen sieht etwas, ist beunruhigt, bringt Brot in den Schuppen und findet ein Püppchen	H/D
	Index	Mädchen bringt jemandem heimlich Essen und bekommt ein Püppchen geschenkt	H
	Symbol	Mädchen versorgt im amerikanischen Bürgerkrieg einen entflohenen Sklaven	H
Darstellungsqualität	Ikon	geschlossene Primärwelt: Menschenwelt in ländlicher Gegend, wahrnehmungsnahe Se- piatöne	H/D
	Index		
	Symbol	Verweise auf spezifischen Kontext: Amerikanischer Bürgerkrieg	H
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	Leben auf dem Land	H/D
	Index	ein Geheimnis haben	H
	Symbol	einen bedrohten Menschen verstecken; historische Zeitumstände	H
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Mädchen und seine Familie, äußerlich charakterisiert	H/D
	Index	hilfsbereites Mädchen, hält etwas geheim	H
	Symbol	versteckter Mensch, nur durch Auge angedeutet; Figuren in historischem Zeitgeschehen des Unabhängigkeitskriegs	H/D
Handlungen	Ikon	Brot bringen, beobachten	H/D
	Index	verstecken, helfen, geheim halten	H
	Symbol	Laterne Tragen (als Symbol der geheimen Rettung fliehender Sklaven); implizite Handlung: Herstellung der Puppe	H/D
Ort(e)/Raum	Ikon	ländliche Gegend	H/D
	Index		
	Symbol	USA – Safe house in den Südstaaten	H
Zeit	Ikon	chronologisch, Handlungsdauer	H/D
	Index	Tag/Nacht	H/D
	Symbol	Historischer Zeitraum	H
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	Mensch ist in Gefahr > Mädchen hilft > bekommt Dankeschön	H
	Symbol	Sklave wird verfolgt, weil er geflohen ist	H
Teleologie	Ikon		
	Index	Mädchen: Mensch beschützen	H
	Symbol	Sklave: nach Nordamerika fliehen; Soldaten: Sklaven einfangen	H
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index		
	Symbol		

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Mädchen bringt Brot und findet eine Puppe
	Index	Mädchen versteckt heimlich jemanden
	Symbol	Mädchen hilft Sklave bei Flucht
discours	Ikon	
	Index	
	Symbol	Andeutungen auf historischen Kontext

Devernay: The Conductor (2011)

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Mann klettert auf einen Baum, Blätter fliegen umher	H/D
	Index	Dirigent klettert auf Baumkrone, dirigiert Blätter mit Taktstock, Blätter fliegen Formation bis Baum leer ist, pflanzt mit Taktstock neuen Baum	H
	Symbol	Analogie Blätter/Musik, endloser Kreislauf, Kreativität und Freiheit	H
Darstellungsqualität	Ikon	geschlossene Sekundärwelt: Menschenwelt, Bäume/Wald, stilisiert	H/D
	Index	Welt in der Dirigent Macht über Natur hat = eigene Gesetze	H
	Symbol	Abstraktion: fiktive Welt als Analogie zu Musik	H
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	fliegende Blätter, Orchesterdirigent, auf Bäume klettern	H/D
	Index	Bewegungen in Musik und Natur beeinflussen, fliegende Blätter beobachten	H/D
	Symbol	Gefühl von Kreativität und Freiheit in Natur und Musik	H
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Dirigent	H/D
	Index	hat Einfluss auf die Blätternvögel	H
	Symbol		
Handlungen	Ikon	klettern, dirigieren, pflanzen	H/D
	Index	Blätter lenken	H
	Symbol		
Ort(e)/Raum	Ikon	undefinierter Raum	
	Index	Bäume konkretisieren Raum	H/D
	Symbol		
Zeit	Ikon	chronologisch, Handlungsdauer	H/D
	Index		
	Symbol		
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	Dirigent führt mit Taktstock Blätter; aus Taktstock wächst neuer Baum	H
	Symbol	kreativer Kreislauf	H
Teleologie	Ikon	Schönheit der Blätter	H/D
	Index	Blätter fliegen lassen	H
	Symbol	Ästhetik erzeugen/genießen	H/D
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index		
	Symbol	Kreislauf: ewiges Werden und Wachsen	H

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Dirigent klettert auf Baum, Blätter fliegen
	Index	Mann lenkt Blätter, lässt neue Bäume entstehen
	Symbol	Kreislauf, Ästhetik, Kreativität
Discours	Ikon	
	Index	Ästhetik erzeugen
	Symbol	

Fitzpatrick: Owl Bat Bat Owl (2017)
(Fledereule Eulenmaus (2017))

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Eulen/Fledermäuse begegnen sich auf einem Ast	H/D
	Index	Fledermaus- und Euleneitern achten auf Abstand zueinander > nähern sich an, als ein Wind alle Kinder wegweht und die Eltern gegenseitig ihre Kinder wiederbringen	H
	Symbol	Vorurteile überwinden	H
Darstellungsqualität	Ikon	geschlossene Sekundärwelt: Tierwelt auf einem Ast, Welt in Bereich über (Eulen)/unter (Fledermäuse) dem Ast geteilt, wahrnehmungsnah	H/D
	Index	Lebensräume durch Ast getrennt	H
	Symbol		
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	Begegnung mit anderen, gemeinsames Spiel, Tierfamilien	H/D
	Index	Begegnung mit Fremden, Vorsicht bei Unbekannten, gegenseitige Hilfe, Erwachsene beschützen Kinder	H
	Symbol	Vorurteile gegenüber Fremden	H
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Fledermäuse und Eulen	H/D
	Index	mit jeweiligen Charakteristika, gegenseitige Skepsis	H
	Symbol	überwinden Vorurteile	H
Handlungen	Ikon	Sitzen, weggehen, fliegen	H/D
	Index	suchen, vertragen	H
	Symbol		
Ort(e)/Raum	Ikon	Baum	H/D
	Index	Lebensbereiche durch Ast getrennt	H
	Symbol		
Zeit	Ikon	chronologisch, Handlungsdauer	H/D
	Index	Tag bis Abend	H/D
	Symbol		
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	Vorsicht durch Andersartigkeit der Anderen; Vertragen durch gemeinsame Rettung	H
	Symbol	Vorurteile > Verhaltensweisen	H
Teleologie	Ikon		
	Index	ungestört schlafen	H
	Symbol	Vorbehalte überwinden	H
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index		
	Symbol		

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Begegnung von Fledermäusen und Eulen auf Ast
	Index	Trennung und Annäherung
	Symbol	Vorurteile überwinden
discours	Ikon	
	Index	
	Symbol	

**Guilloppé (2005): One Scary Night
(Original: Loup Noir (2004))**

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Junge und Wolf begegnen sich im Wald	H
	Index	Wolf folgt dem Jungen, Junge flieht, Wolf scheint den Jungen zu überfallen, rettet ihn aber vor umstürzendem Baum	H/D
	Symbol	Vorurteile nicht immer gerechtfertigt	H
Darstellungsqualität	Ikon	Geschlossene Primärwelt: Menschenwelt und anthropomorphisierte Tiere; kalte, unheimlicher Winterwelt, Welt unterliegt farblichen Veränderungen, stilisiert	H/D
	Index	Sprung auf Jungen > Farbveränderung Wolf/Bäume	D
	Symbol	Konzeptualisiertes Darstellungsprinzip: Konstruktion von gut – böse, auch über schwarz-weiß-Kontrast	H/D
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	Begegnung mit Wolf im Winterwald	H/D
	Index	Angst haben, Bedrohung durch Wolf durch Farbe/Perspektive verstärkt	H/D
	Symbol	Vorurteile, gut/böse farblich abstrahiert	H/D
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Junge, Wolf	H/D
	Index	Angst, verloren im Winterwald: spiegelt sich in perspektivischer Darstellung wider; Beziehung verändert sich; Wolf wird als Helfer weiß	H/D
	Symbol	böser Wolf; Vorurteile gegenüber Wolf; guter Wolf = weiß, verschiedene Perspektiven auf einen Moment	H/D
Handlungen	Ikon	gehen, rennen, schleichen, umarmen	H/D
	Index	verfolgen, weglaufen, Sprung als Rettung vor dem Baum	H
	Symbol		
Ort(e)/Raum	Ikon	Wald	H/D
	Index		
	Symbol		
Zeit	Ikon	chronologisch, Handlungsdauer	H/D
	Index	Dunkelheit - Nacht	H
	Symbol		
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	Junge flieht, weil er Angst hat; Wolf rettet den Jungen, weil ein Baum fällt	H
	Symbol		
Teleologie	Ikon		
	Index	bedrohliche Atmosphäre; durch den Wald kommen	H/D
	Symbol	Charakter des Wolfes reflektieren	H
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index		
	Symbol		

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Begegnung zwischen Junge und Wolf im Wald
	Index	Wolf verfolgt Jungen, rettet ihn vor Baum
	Symbol	Vorurteile, Gut-Böse-Konzept
discours	Ikon	nicht wahrnehmungsnahe Farbigkeit
	Index	Farbveränderungen, Darstellung vermittelt Atmosphäre
	Symbol	Farbkonzept gut-böse

Kamm: Unsichtbar (2002)

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Junge isst Eis, verschiedene Missgeschicke passieren	H
	Index	Unfälle passieren, da etwas Unsichtbares übersehen wird	H/D
	Symbol		
Darstellungs-qualität	Ikon	geschlossene Primärwelt: Menschenwelt mit unbestimmter Raumsituation, stilisiert	H
	Index	kausale Zusammenhänge zwischen Sichtbarem und Unsichtbarem durch Farbigkeit	D
	Symbol	konzeptualisiertes Darstellungsprinzip: zwei Ebenen: auf Handlungsebene existieren andere Objekte als auf Darstellungsebene	D
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	alltägliche Missgeschicke	H/D
	Index	etwas aufgrund von Gleichfarbigkeit/scheinbarer Unsichtbarkeit übersehen	D
	Symbol		
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Menschen mit äußerer Charakterisierung, nicht wahrnehmungsnah	H
	Index		
	Symbol		
Handlungen	Ikon	Handlungsmomente: Eis halten, Rad tragen etc.	H/D
	Index	Handlungen geben Hinweis auf unsichtbare Gegenstände	H/D
	Symbol	implizierte Handlungen, die zu Missgeschicken führen	D
Ort(e)/Raum	Ikon	leerer Farbraum	D
	Index	Figuren/Gegenstände implizieren Raum	H/D
	Symbol		
Zeit	Ikon	chronologisch, Handlungsdauer	H/D
	Index		
	Symbol		
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	Missgeschicke durch nicht sichtbare Dinge	H/D
	Symbol	Konzept der Unsichtbarkeit durch Farbgleichheit	D
Teleologie	Ikon	Handlungen wie geplant ausführen	H/D
	Index		
	Symbol	Wahrnehmung der Leser herausfordern	D
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index		
	Symbol		

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Missgeschicke im Alltag
	Index	Unfälle geschehen durch nicht sichtbare Dinge
	Symbol	
discours	Ikon	unbestimmte Gegenstände
	Index	Dinge in Darstellung nicht sichtbar
	Symbol	Farbkonzept erzeugt Unsichtbarkeit

**Lawson/Smith (2016): Überall Blumen
(Original: Sidewalk Flowers (2015))**

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Kind verteilt auf dem Weg durch die Stadt Blumen > Stadt teilweise schwarz-weiß/bunt	H
	Index	Kind läuft mit Vater durch schwarz-weiße Stadt > pflückt/verschenkt Blumen > dadurch verändert sich Farbigkeit	H/D
	Symbol	Kind nimmt Stadt anders wahr als Vater/Erwachsene, Kind verändert Umwelt durch aufmerksame Wahrnehmung	H/D
Darstellungs-qualität	Ikon	geschlossene Primärwelt: Menschen, mit sich verändernder Farbigkeit, stilisiert	H
	Index	Menschenwelt mit Veränderung: schwarzweiß wird bunt; Handlungen des Kindes beeinflussen Umwelt/verändern die Welt	H/D
	Symbol	abstrahierbare und farblich konzeptualisierte Bereiche der Welten: eine Welt, unterschiedliche Wahrnehmungswelten (Kind/Erwachsene) > Blumen/Handlungen mit Blumen als Schlüsselmotiv	H/D
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	Erwachsene telefonieren, Blumen entdecken/pflücken, durch die Stadt laufen	H/D
	Index	Dinge in Umgebung bemerken, die andere nicht sehen, Eltern beachten Kind nicht	H/D
	Symbol	verschiedene Wahrnehmungsweisen zw. Erwachsenen/Kindern	H/D
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Mann – Kind/Mädchen	H/D
	Index	Vater/Kind; aufmerksam vs. mit sich beschäftigt, Motive für Handlungen	H/D
	Symbol	repräsentieren verschiedene Wahrnehmungsformen	H/D
Handlungen	Ikon	laufen, Blumen verteilen, telefonieren	H/D
	Index	Handlungen von Kind und Vater konträr: aktiv/passiv; Handlungen verursachen etwas	H/D
	Symbol	Handlungen stehen für Wahrnehmungszugang	H
Ort(e)/Raum	Ikon	Stadt, Park	H/D
	Index	farbliche Veränderung	H/D
	Symbol	Raumfarbe spiegelt Wahrnehmung wider	H
Zeit	Ikon	chronologisch, Handlungsdauer	H/D
	Index		
	Symbol		
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	Blumen verteilen > Farbigkeit	H/D
	Symbol	weil Kind Umgebung anders wahrnimmt, wird Stadt farbig	H/D
Teleologie	Ikon	durch Stadt nach Hause gehen	H/D
	Index		
	Symbol	verschiedene Wahrnehmungen aufzeigen	H/D
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index		
	Symbol		

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Mädchen mit Vater pflückt/verteilt Blumen
	Index	durch Blumen wird Welt farbig
	Symbol	Mädchen macht mit offener Wahrnehmung Welt bunt, andere Wahrnehmung als Vater
discours	Ikon	nicht wahrnehmungsnahe Farbigkeit
	Index	Veränderung der Farbigkeit
	Symbol	Farbigkeit abstrahierbar

Lee (2003): Mirror

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Mädchen sitzen, springen und tanzen, verschwinden, Glas zerbricht	H/D
	Index	Mädchen entdeckt sich im Spiegel > tanzt und ist ausgelassen; übertritt ihre Seite > Spiegelprinzip verändert sich > Wut/Zerstörung > ist wieder allein	H/D
	Symbol	Mädchen beschäftigt sich über Spiegel mit seinem Ich (Selbstwahrnehmung); Wut über Machtverlust	H/D
Darstellungsqualität	Ikon	offene Primärwelt: Menschen; Mädchen in unbestimmtem Raum, stilisiert	H
	Index	Buchknick als Spiegelachse zwischen zwei Spiegelseiten > 2 Teilbereiche der Welt: Mädchen/Spiegelung/Irritation des Spiegelprinzip, als Mädchen seinen Bereich verlässt und in die Spiegelwelt übertritt	H/D
	Symbol	Selbst- und Fremdwahrnehmung; Spiel mit Konzept Spiegel	H/D
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	ausgelassen tanzen, spielen	H/D
	Index	sich im Spiegel spiegeln	H
	Symbol	vor dem Spiegel über sich reflektieren, Bedeutung des Verschwindens/leere Seite, dort implizite Handlung	H/D
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Mädchen	H/D
	Index	veränderter Gefühlszustand durch Interaktion mit Spiegelung, Freundschaftsbeziehung zu Spiegelbild	H
	Symbol	Selbstreflexion mit Spiegel; Veränderung hinter dem Spiegel nur angedeutet	H/D
Handlungen	Ikon	tanzen, springen, schubsen	H/D
	Index	identische und verschiedene Handlungen, auf Spiegel reagieren	H
	Symbol		
Ort(e)/Raum	Ikon	leerer Raum	
	Index	Raumteilung: Spiegelachse, Spiegel – vor dem Spiegel, Teilung durch Buchfalz	H/D
	Symbol	fiktiver Raum: hinter dem Spiegel	H/D
Zeit	Ikon	chronologisch, Handlungsdauer	H/D
	Index		
	Symbol		
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	Buchknick hat Funktion einer Spiegelachse; Erkennen der Spiegelung > Spiel damit/Auflösung des Spiegelprinzips > Wut	H/D
	Symbol	Macht, über Handlungen des Anderen zu herrschen geht verloren > Verlust Selbstbeherrschung	H
Teleologie	Ikon	tanzen, ausgelassen sein	H/D
	Index	einen Spielpartner finden	H
	Symbol	eigene Handlungen reflektieren; Funktionieren des Spiels mit dem Spiegel	H
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index		
	Symbol		

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Mädchen tanzt, fühlt sich unterschiedlich
	Index	Mädchen interagiert mit Spiegelbild
	Symbol	Wut über Verlust der Macht über Spiegelbild > Selbstreflexion
discours	Ikon	
	Index	Darstellung Spiegelung/Raumteilung
	Symbol	Fiktiver Raum hinter dem Spiegel angedeutet

Lee: Wave (2008)

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Mädchen spielt am Strand mit dem Wasser, Welle schwappt über sie	H/D
	Index	Mädchen, Meer und Möwen interagieren, Mädchen geht immer mutiger an das Meer heran, fordert das Meer heraus und wird von Welle nass gemacht	H
	Symbol	Mädchen/Mensch fordert das Wasser/Natur heraus, Naturkraft bleibt stärker	H/D
Darstellungsqualität	Ikon	geschlossene Primärwelt: Menschenwelt mit anthropomorphisierten Figuren (Vögel, Meer), stilisiert	H/D
	Index	Veränderung durch Meer (Himmel blau)	D
	Symbol		
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	Spiel am Strand und mit Wasser, Muscheln finden	H/D
	Index	Angst vor dem Meer haben, Angst überwinden, mit Meer spielen	H
	Symbol	Überschätzung der eigenen Kraft	H
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Mädchen, Meer, Möwen mit äußerlichen Merkmalen	H/D
	Index	emotionale Reaktionen; Kräfteverhältnis zwischen Protagonisten; Mädchen überwindet Vorsicht vor dem Meer	H
	Symbol		
Handlungen	Ikon	Handlungen am Strand/mit Wasser	H/D
	Index	Handlungen von Möwen, Mädchen, Meer stehen in Beziehung	H
	Symbol	Natur herausfordern	H
Ort(e)/Raum	Ikon	Strand/Meer	H/D
	Index	Luft, Mensch, Meer mit jeweils eigenem Herrschaftsraum, Trennung durch Buchfalz	H
	Symbol		
Zeit	Ikon	chronologisch, Handlungsdauer	H/D
	Index		
	Symbol		
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	Aktion-Reaktion zwischen Figuren; Kräfteverhältnisse	H
	Symbol	Prinzip der Steigerung	H
Teleologie	Ikon	Spiel und Freude am Strand	H/D
	Index		
	Symbol		
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index		
	Symbol		

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Mädchen spielt am Strand
	Index	Mädchen interagiert mit Wasser
	Symbol	Mädchen fordert Meer/Natur heraus, Prinzip der Steigerung
discours	Ikon	
	Index	
	Symbol	farbliche Anzeige Kräfteverhältnis

Lee (2017): Lines

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Papier und Stift, Kind läuft allein auf einem See Schlittschuh, bis es stürzt, zerknülltes Papier liegt auf dem Eis, Kind läuft gemeinsam mit anderen Kindern, Stapel Bilder	H/D
	Index	Kind erst allein, stürzt, macht mit anderen zusammen weiter; Geschichte von Kind wird gezeichnet = 2 Erzählebenen, Zeichnung wird beim Sturz verworfen und anders fortgesetzt	H/D
	Symbol	gedachte/angedeutete Welt eines Zeichners; Kind und Zeichner*in scheitern, aber machen weiter	H/D
Darstellungsqualität	Ikon	geschlossene Primärwelt: Menschen; Winterlandschaft, in dem Kind Schlittschuh läuft, Zeichenutensilien > 2 Themen ohne ikonische Verbindung, wahrnehmungsnah	H/D
	Index	2 Teilbereiche der Welt: Zeichner*in/Geschichte = Kind, dass Schlittschuh läuft; Sturz macht Verknüpfung zwischen Ebenen sichtbar	H/D
	Symbol	abstrahierte Verknüpfung: Scheitern als gemeinsame Erfahrung der Bereiche der Welt	H
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	Schlittschuhlaufen	H/D
	Index	stürzen, weitermachen, mehr Freude bei gemeinsamen Erlebnissen	H
	Symbol	Zeichnen/Scheitern/weitermachen auf impliziter Ebene	H/D
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Schlittschuhläuferin, Kinder	H/D
	Index	allein entmutigt, zusammen ermutigt weiterzumachen, fröhlich	H
	Symbol	Zeichner implizit dargestellt	D
Handlungen	Ikon	Schlittschuhlaufen, stürzen	H/D
	Index	genaue Handlungsschritte indirekt durch Linien angedeutet	H/D
	Symbol	implizierte Handlung: Zeichnen	D
Ort(e)/Raum	Ikon	Landschaft, See, Blatt	H/D
	Index		
	Symbol	Orte teilen sich in zwei Bereiche der Welt; fiktiver Raum: Raum des Zeichners/der Zeichnerin	H/D
Zeit	Ikon	chronologisch, Handlungsdauer	H/D
	Index		
	Symbol		
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	Sturz > weitermachen; Sturz > Papier/Raumveränderung; Spaß, durch andere Kinder	H
	Symbol	Sturz > Zweifel am Zeichenprozess; Zeichenblatt braucht Zeichner als Teil der Geschichte	H/D
Teleologie	Ikon	Freude und Zufriedenheit beim Eislaufen	H/D
	Index	Schwierigkeit überwinden	H
	Symbol	Schwierigkeiten überwinden, Zufriedenheit mit Zeichnung; Verbindung der beiden Ebenen	H/D
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index	Unterbrechung der Abfolge	H/D
	Symbol	punktueller Einblicke in den Zeichenprozess, 2 Zeitebenen	D

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Kind läuft Schlittschuh
	Index	Kind stürzt und macht gemeinsam mit anderen weiter, Zusammenhang mit Zeichner*in
	Symbol	Zeichner*in scheitert, macht weiter > Parallelen zwischen Bereichen der Welt: Kind und Zeichner*in
discours	Ikon	
	Index	2 Erzählebenen, verbunden über Sturz
	Symbol	Zeichenebene nur angedeutet

Lehman (2004): The Red Book

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Kind findet ein Buch, sieht darin Kind auf einer Insel, besucht es	H/D
	Index	Kind kann durch Buch mit Kind an einem anderen Ort kommunizieren	H
	Symbol	Bekanntschaften/Fantasiereisen über Bücher	H
Darstellungs- qualität	Ikon	Menschenwelt mit Winterorten und Sommerorten, wahrnehmungsnah	H/D
	Index	offene Primärwelt: zwei Kinder leben in unterschiedlichen Welten: Sommer (Sekundärwelt) und Winter/Wirklichkeit und Buch (Primärwelt), Kind wechselt Welt, Buch als Schleuse zu anderer Welt	H/D
	Symbol	Abstraktion des Zugangs zu anderen Welten: Fantasie und Bücher	H
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	Schule, Stadt, Reise, Bilder in Büchern ansehen	H/D
	Index	Gefühl haben, das Figuren in Büchern lebendig werden	H/D
	Symbol	mit Büchern in andere Welten reisen, sich in Bücher hineinziehen lassen	H
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Kinder mit Sommer- und Winterkleidung	H/D
	Index	auf der Suche nach Freunden	H
	Symbol		
Handlungen	Ikon	finden, kommunizieren, fliegen	H/D
	Index		
	Symbol		
Ort(e)/Raum	Ikon	Stadt, Insel	H/D
	Index	kalte Stadt, warme Insel; Zugang zwischen Stadt/Insel über Buch-im-Buch-Konstrukt	H/D
	Symbol	Realität/Traum-/Fantasiewelt	H/D
Zeit	Ikon	chronologisch, Handlungsdauer	H/D
	Index		
	Symbol		
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	durch das Buch Kennenlernen des anderen Kindes	H
	Symbol	durch Finden des Buches Zugang zu anderer Welt, Funktionsweise Buch	H
Teleologie	Ikon	Buch lesen	H/D
	Index	durch das Buch einen Freund finden	H
	Symbol	Träume in Büchern wahr werden lassen; Kraft der Bücher	H
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index		
	Symbol		

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Kinder mit Büchern
	Index	Kinder kommunizieren über Bücher
	Symbol	Fantasiereisen mit Büchern
discours	Ikon	
	Index	Bild-im-Bild Konstruktion im Buch als Schleuse
	Symbol	

**Muller: Was war hier bloß los?:
Ein geheimnisvoller Spaziergang (2016)
(Orig. 1999)**

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Fußspuren/Spuren im Haus und im Schnee	H
	Index	Spuren lassen darauf schließen, dass Kind aufsteht, frühstückt und mit Hund im Schnee spazieren geht	H/D
	Symbol		
Darstellungsqualität	Ikon	geschlossene Primärwelt: Menschenwelt mit teilweise unbestimmten Figuren, wahrnehmungsnah	H
	Index	Handlungen/Figuren in der Welt nur indirekt über Spuren erschließbar	D
	Symbol		
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	zu Hause aufstehen, frühstückten, rausgehen, Fußspuren im Schnee	H/D
	Index	Spuren im Schnee deuten	H/D
	Symbol		
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Kind und Hund (erst am Ende sichtbar)	H
	Index	Spuren/Umgebung deuten auf Figuren hin	D
	Symbol		
Handlungen	Ikon		
	Index	Spuren deuten auf Handlungen	H/D
	Symbol		
Ort(e)/Raum	Ikon	Haus und Garten	H/D
	Index	Orte geben Kontext für Handlungen	H/D
	Symbol		
Zeit	Ikon	chronologisch, Handlungsdauer	H/D
	Index		
	Symbol		
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	durch Spuren Sichtbarwerden von Ereignissen/Figuren	H/D
	Symbol		
Teleologie	Ikon		
	Index	Handlungen identifizieren	H/D
	Symbol		
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index		
	Symbol		

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Fußspuren im Schnee
	Index	Hinweise auf Figuren und Handlungen aus Spuren
	Symbol	
discours	Ikon	unbestimmte Figuren
	Index	Spuren als Anzeige für Figuren/Handlungen
	Symbol	

Pandolfo: Les Artistes (2012) (Die Tintenspinner (2016))

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Kranke und Spinne begegnen sich und spielen	H/D
	Index	testen ihre Fähigkeiten, indem sie immer beeindruckendere Kunstwerke schaffen und freunden sich an	H
	Symbol	überwinden Wettstreit und finden zusammen, Toleranz gegenüber Unterschieden	H
Darstellungs-qualität	Ikon	geschlossene Sekundärwelt: Tierwelt mit anthropomorphisierten Tieren, unbestimmter Hintergrund, stilisiert	H
	Index	Welt mit 2 Teilbereichen: Krakenwelt/Spinnenwelt > durch Buchfalz geteilt > Zugang über Zeichnungen	H/D
	Symbol		
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	Spiel mit anderen	H/D
	Index	sich kennenlernen, sich zeigen, was man kann	H
	Symbol	Wettstreit	H/D
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Tintenfisch, Spinne mit äußeren Charakteristika	H/D
	Index	haben Gemeinsamkeiten/Unterschiede, repräsentieren verschiedene Lebensräume, von Skepsis hin zur Freundschaft	H
	Symbol		
Handlungen	Ikon	schauen, zeichnen, spielen, zeigen sich Fähigkeiten	H/D
	Index	Aktion – Reaktion	H
	Symbol	Regel: Handlungen steigern sich	H/D
Ort(e)/Raum	Ikon	undefinierter Raum	
	Index	Tiere/Handlungen konkretisieren Raum; Buchfalz als Trennung der Lebensräume, räumlicher Abstand verändert sich	H/D
	Symbol		
Zeit	Ikon	chronologisch, Handlungsdauer	H/D
	Index		
	Symbol		
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	Begegnung > Kennenlernen > Freundschaft; Aktion - Reaktion	H
	Symbol	Buchfalz als Trennung der Lebensräume > Annäherung; Prinzip der Steigerung	H/D
Teleologie	Ikon	spielen	H/D
	Index	sich kennenlernen/testen	H
	Symbol	Wettkampfgedanken überwinden	H
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index		
	Symbol		

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Krake und Spinne spielen
	Index	Gegenüberstellung/Vergleich beider Tiere
	Symbol	Wettstreit
discours	Ikon	
	Index	Teilung beim Buchfalz
	Symbol	Darstellung der Steigerung

Pinkney: The Lion and the Mouse (2009)

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Löwe und Maus sind zusammen in der Savanne	H/D
	Index	Löwe verschont Maus, als sie versehentlich zu ihm flieht und Maus hilft dafür Löwe, als er in Gefangenschaft gerät	H
	Symbol		
Darstellungsqualität	Ikon	geschlossene Sekundärwelt: Tierwelt in der Savanne	H/D
	Index	eigene Gesetze zwischen Tieren	H
	Symbol		
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	Löwe, Maus in der Savanne	H/D
	Index	in Gefahr geraten, sich helfen	H
	Symbol		
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Löwe, Maus	H/D
	Index	menschliche Charaktereigenschaften: Hilfsbereitschaft, Nachgiebigkeit; widernatürliches Figurenverhältnis	H
	Symbol		
Handlungen	Ikon	liegen, rennen, zappeln	H/D
	Index	flüchten, verschonen, retten	H
	Symbol		
Ort(e)/Raum	Ikon	Savanne	H/D
	Index		
	Symbol		
Zeit	Ikon	chronologisch, Handlungsdauer	H/D
	Index	Abend, neuer Tag	H/D
	Symbol		
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	Löwe verschont Maus > Maus hilft dem Löwen	H
	Symbol		
Teleologie	Ikon	Überleben in der Savanne	H/D
	Index	Maus fressen, Löwen fangen, sich durch gegenseitige Hilfe beim Überlebenskampf helfen	H
	Symbol		
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index		
	Symbol		

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Löwe und Maus in der Savanne
	Index	Löwe und Maus retten sich gegenseitig
	Symbol	
Discours	Ikon	
	Index	
	Symbol	

**Rodriguez (2008): Der Hühnerdieb
(Original: Le voleur de poule (2005))**

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Fuchs nimmt Huhn mit, beide bleiben zusammen	H/D
	Index	Fuchs stiehlt Huhn, Beziehung zwischen Fuchs und Huhn verändert sich	H
	Symbol	Motiv anders als gedacht, Überwinden von Vorurteilen gegenüber Fuchs	H
Darstellungs- qualität	Ikon	geschlossene Sekundärwelt: Tierwelt im Wald, wahrnehmungsnah	H/D
	Index		
	Symbol		
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	Hühnerdiebstahl, Verfolgung	H/D
	Index	jemandem helfen/jemanden befreien, sich mit jemandem anfreunden	H
	Symbol	Vorurteile gegen Fuchs	H
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Tiere: Fuchs, Huhn, Bär, Hase, Hahn	H/D
	Index	Veränderung Figurenbeziehung zwischen Fuchs und Huhn, Veränderung des Motivs des Fuchses	H
	Symbol	Fuchs mit konventioneller Rolle, andere Tiere mit Vorurteilen	H
Handlungen	Ikon	Diebstahl, Flucht, Verfolgung	H/D
	Index	Gesten der Annäherung	H
	Symbol		
Ort(e)/Raum	Ikon	Haus, Wald	H/D
	Index		
	Symbol		
Zeit	Ikon	chronologisch, Handlungsdauer	H/D
	Index	Wechsel von Tag und Nacht	H/D
	Symbol		
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	Gemeinsame Zeit > Annäherung > Überzeugen der Freunde	H
	Symbol		
Teleologie	Ikon		
	Index	Zusammenbleiben, Freunde von Beziehung überzeugen	H
	Symbol	Vorurteile überwinden	H
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index		
	Symbol		

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Fuchs stiehlt ein Huhn
	Index	Fuchs und Huhn freunden sich an, andere Tiere versuchen Huhn zu retten
	Symbol	Vorurteile gegenüber Fuchs überwinden
Discours	Ikon	
	Index	
	Symbol	

**Schubert/Schubert (2011): Der rote Regenschirm
(Original: De paraplu (2010))**

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Hund fliegt mit Schirm durch verschiedene Landschaften	H/D
	Index	Hund wird von Wind mit Schirm weggeblasen, gelangt über Gefahren/Erlebnisse wieder nach Hause, Schirm zerfetzt und mit Pfeil durchbohrt	H
	Symbol	Veränderung durch Reise, Wahrhaftigkeit der Erlebnisse	H
Darstellungsqualität	Ikon	geschlossene Sekundärwelt: Menschen und anthropomorphisierte Tiere, verschiedene Lebensräume, wahrnehmungsnah	H/D
	Index		
	Symbol		
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	Schwarzer Hund, verschiedene Orte, Fliegen	H/D
	Index	Abenteuer/Gefahren erleben, Probleme lösen	H
	Symbol		
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Hund, Tiere	H/D
	Index	Gefühlsveränderung/Zustand je nach Situation	H
	Symbol		
Handlungen	Ikon	laufen, fliegen, reisen	H/D
	Index	Reaktionen auf Störungen des Fluges	H
	Symbol		
Ort(e)/Raum	Ikon	verschiedene Lebensräume	H/D
	Index		
	Symbol	ganze Welt bereist	H
Zeit	Ikon	chronologisch, Handlungsdauer	H/D
	Index	morgens bis abends	H/D
	Symbol		
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	Abenteuer durch Auffinden des Schirmes/Wind	H
	Symbol		
Teleologie	Ikon		
	Index	nach Hause zurückkommen	H
	Symbol	durch Neugier Neues entdecken	H
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index		
	Symbol	Andeutung Wiederholung durch Katze	H

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Hund fliegt mit Schirm durch die Welt
	Index	Hund wird weggeblasen und findet über Abenteuer zurück
	Symbol	Reise hinterlässt Veränderungen, Weltreise, Wiederholbarkeit
Discours	Ikon	
	Index	
	Symbol	

Tjong-Khing: Thé Tjong-Khing: Bosch (2015)
(Hieronymus. Ein Abenteuer in der Welt des Hieronymus Bosch (2017))

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Junge fällt eine Klippe herunter, erlebt Abenteuer mit besonderen Wesen und wird von diesen wieder nach oben getragen	H/D
	Index	Junge gerät versehentlich in Welt aus Abenteuerwesen, verliert bei Fall Gegenstände, die die Wesen wegnehmen und die er zurückbekommen möchte, dabei wird er in Probleme der Wesen verwickelt, dass eine verwandelte Echsenfrau Kinder entführt, Jung befreit Kinder, bekommt Sachen zurück und wird von Wesen zurück nach Hause gebracht	H
	Symbol	Figuren/Bilder aus dem Schaffen von Hieronymus Bosch	H
Darstellungsqualität	Ikon	Welt aus Menschen und besonderen Tierwesen, wahrnehmungsnah	H/D
	Index	Offene Primärwelt: Alltagswelt (Primärwelt)/Fantasiewelt (Sekundärwelt) getrennt durch Abhang als Schleuse, Junge wechselt zw. Welten	H
	Symbol	konzeptualisierte Darstellung: Fantasiewelt in Anlehnung an Bosch	H
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	mit Spielsachen rausgehen, Abenteuer mit Fantasiewesen	H/D
	Index	helfen, Kampf zwischen Figuren	H
	Symbol	gute und böse Wesen aus Märchen, Kunstgeschichte	H
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Junge, Fantasiefiguren	H/D
	Index	Verwandlung von Figuren, gemeinsame Erfahrungen: Kinder verloren; Motiv der Echsenfrau: hinterlistige Pläne, verstellt sich	H
	Symbol	Opposition von Gut und Böse	H
Handlungen	Ikon	Sturz, Handlungen in Abenteuerwelt	H/D
	Index	Aktion-Reaktion innerhalb der Welt, Reaktionen des Jungen auf Ereignisse	H
	Symbol		
Ort(e)/Raum	Ikon	Realität, Klippe, Abenteuerwelt	H/D
	Index	Klippe ist Verbindung zwischen Welten	H
	Symbol		
Zeit	Ikon	chronologisch, Handlungsdauer	H/D
	Index	weinende Eltern als Verweise auf Vergangenes	H
	Symbol		
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	Verlust der Spielsachen > Hindernisse beim Zurückholen; Diebstahl der Kinder > Befreiung	H
	Symbol		
Teleologie	Ikon		
	Index	Sachen zurückbekommen; Herausforderungen der Fantasiewelt bewältigen und nach Hause zurückkehren	H
	Symbol		
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge von Einzelsträngen	H/D
	Index	Parallelität von gleichzeitig ablaufenden Ereignissen	H/D
	Symbol		

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Junge gerät in Land mit Fantasiefiguren
	Index	Junge rettet sich und andere in Fantasiewelt
	Symbol	Gegensatz von Gut/Böse, Figurenwelt von Bosch
discours	Ikon	
	Index	Parallelität von Handlungssträngen
	Symbol	

Wiesner: Free Fall (1991)

Narrem	ZT	Analyse Narrem-Zeichentypen	H/D
Basale Narreme = Nachvollziehbarkeit der Erzählwelt			
Sinnhaftigkeit	Ikon	Junge liegt im Bett, Landschaft mit ungewöhnlichen Gebäuden und Figuren, durch die Junge reist	H/D
	Index	Alltagsgegenstände aus Zimmer des Jungen verwandeln sich zu Fantasiewesen	H
	Symbol	Entstehungskonzept von Träumen	H
Darstellungsqualität	Ikon	offene Primärwelt: Bett (Primärwelt) und Welt mit fantastischen Elementen (Sekundärwelt)	H/D
	Index	Dinge aus Zimmer haben Verbindung zu Fantasiegeschichte	H
	Symbol	Abstraktion Sekundärwelt: Verbindung von Realität - Traum über Alltagsgegenstände	H
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	schlafen, ungewöhnlich Erlebnisse haben	H/D
	Index	bekannte Dinge tauchen in Geschichte auf, Figuren in Gegenständen sehen	H/D
	Symbol	träumen	H
Inhaltsnarreme = Bausteine der Erzählwelten			
Figur(en)	Ikon	Junge, Fantasiefiguren	H/D
	Index	manche Figuren mit Realitätsbezug	H/D
	Symbol		
Handlungen	Ikon	schlafen, Handlungen in Erlebnissen	H/D
	Index	Reaktion auf fantastische Begebenheiten	H
	Symbol	träumen	H
Ort(e)/Raum	Ikon	Bett/Kinderzimmer, fantastisches Land	H/D
	Index		
	Symbol	Realität, Fantasieland	H
Zeit	Ikon	chronologisch, Handlungsdauer	H/D
	Index	Abend/Nacht/Morgen	H/D
	Symbol		
Syntaktische Narreme = Mörtel der Erzählwelt			
Kausalität	Ikon		
	Index	Gegenstände im Zimmer stehen in Verbindung mit Geschichte	H
	Symbol	Dinge regen Träume an	H
Teleologie	Ikon	schlafen	H/D
	Index		
	Symbol	Entstehung von Träumen zeigen	H
Chronologie	Ikon	lineare Abfolge	H/D
	Index		
	Symbol		

Schwerpunkte in Sinngehalt (histoire) und Darstellungsweise (discours)

histoire	Ikon	Abenteuer in Fantasielandschaft
	Index	Alltagsgegenstände verwandeln sich in Figuren
	Symbol	Entstehung von Träumen
discours	Ikon	
	Index	Dinge veränderlich dargestellt
	Symbol	

T1: Quantitative Auswertung der Narreme/Zeichentyp/Ebene des Erzählens

Narrem	Zeichen- typ	Ebene des Er- zählens	Was war hier bloß los?	Der faule Freund	The Lion and the	The Grey Lady and the	Wie die Vögel	Der rote Regenschirm	Der Hühnerdieb	Unsichtbar	Wave	Hieronymus	Fledereule Eulenmaus	The Conductor	Die Tintenspinner	The Red Book	Free Fall	Unspoken	One Scary Night	A Stone for Sascha	Mirror	Journey	Lines	Boat of Dreams	Überall Blumen	Die Rückkehr		
			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sinnhaftigkeit	Ikon	histoire	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
		discours		1	1		1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1		1	1		1				16
	Index	histoire	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
		discours	1			1	1			1										1	1	1	1	1	1	1	1	12
	Symbol	histoire		1			1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
		discours									1												1	1	1	1	1	7
Darstellungsq.	Ikon	histoire	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
		discours		1	1		1	1	1		1	1	1	1		1	1	1	1	1	1			1	1		1	17
	Index	histoire			1						1	1	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1	1	1	14
		discours	1			1				1	1				1	1				1	1	1	1	1	1	1	1	14
	Symbol	histoire									1		1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
		discours								1										1	1	1	1		1	1	1	8
Erlebnisquali- tät	Ikon	histoire	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
		discours	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
	Index	histoire	1	1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
		discours	1			1				1					1		1	1		1			1			1		9
	Symbol	histoire					1		1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
		discours														1				1		1		1		1	1	6
Figur(en)	Ikon	histoire	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
		discours		1	1		1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
	Index	histoire		1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
		discours	1			1	1			1									1		1					1	1	6
	Symbol	histoire							1		1	1			1	1	1		1	1		1	1		1	1	1	10
		discours								1						1				1	1		1	1		1	1	6
Handlungen	Ikon	histoire		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
		discours		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
	Index	histoire	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
		discours	1			1	1			1															1		1	6
	Symbol	histoire					1				1				1	1	1					1		1	1	1	1	9
		discours								1						1				1		1	1	1	1		1	8
Ort(e)/Raum	Ikon	histoire	1	1	1	1	1	1	1		1	1	1			1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	20
		discours	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	20
	Index	histoire	1			1				1	1	1	1	1	1	1					1	1	1		1	1	1	14
		discours	1			1				1					1	1	1						1	1		1	1	10
	Symbol	histoire						1								1	1	1				1	1	1	1	1	1	10
		discours																					1	1	1			3

T1: Literar-ästhetischer Erzählstrukturen in Narremen

N	ZT	Textfreie Bilderbücher / Erscheinungsform / Besonderheiten	induktive Kategorien
Sinnhaftigkeit	ikon	starke Abweichung in Darstellungsform von Wirklichkeit: Scary Night, Journey, Blumen, Boat, Rückkehr, Snatcher, Unsichtbar, Was war	Gegenstände/Figuren, naheliegende Handlungen <ul style="list-style-type: none"> (nicht)wahrnehmungsnah
	Index	<ul style="list-style-type: none"> Lines: Sturz – Zweifel, Farbänderung, unsichtbare 2. Protagonist Boat: Kontakt über Flaschenpost, Farbänderung Scary Night: Rettung vor fallendem Baum, Farbänderung Rückkehr: verändert bei Rückkehr, Größenänderung Fledereule: Vertragen nach gemeinsamem Erlebnis Hühnerdieb: Änderung Beziehung Regenschirm: Gefahren Journey: Langeweile überwinden, Farbänderung Snatcher: Erdbeeren retten, unsichtbar im Versteck Tintenspinner: über gegenseitiges Herausfordern kennenlernen Blumen: Farbigkeit verändert sich, Handlungen als Auslöser Wave: Interaktion Mädchen-Meer Vögel: Hilfe beim Fliegen Mirror: Änderung Spiegelprinzip, Gefühle, wird unsichtbar Red Book: Buch als Kommunikationsmittel Unsichtbar: Ereignisse durch Unsichtbarkeit Was war: unsichtbare Handlungen erschließen Hieronymus: eigenes und Problem der Fantasiewelt lösen Stone: Veränderung eines Steins, Farbänderung Unspoken: einem Fremden helfen Conductor: Blätter durch Dirigat zum Fliegen bringen Lion/Mouse: gegenseitige Hilfe Free Fall: fantasievolle Verwandlung von Alltagsgegenständen = Spiel faule Freund: vor Gefahren retten 	Histoire: <ul style="list-style-type: none"> Problemlösung auf Handlungsebene Problemlösung auf Beziehungsebene Discours: <ul style="list-style-type: none"> Uneindeutigkeit/Doppeldeutigkeit optische Phänomene (Unsichtbarkeit) Veränderung der Darstellungsweise (Größe, Farbe, Menge)
	Symbol	<ul style="list-style-type: none"> Lines: Konzept des Scheiterns, zwei Erzählwelten Boat: Einsamkeit in Träumen überwinden, Traumwelt Scary Night: Farbänderung Wolf Rückkehr: Kindheitserinnerungen/fremd und zu Hause fühlen Fledereule: Vorurteile überwinden Hühnerdieb: Vorurteile überwinden Regenschirm: Veränderung durch Reise, Wiederholbarkeit Journey: mit Fantasie der Realität entfliehen Tintenspinner: Toleranz Blumen: Reflexion Wahrnehmung Wave: Macht der Natur Vögel: Traum vom Fliegen Mirror: Selbstreflexion, Spiegelwelt Red Book: Fantasiereisen über Bücher Hieronymus: kunsthistorische Welt Hieronymus Bosch Stone: Geschichte hinter Dingen, Tod verarbeiten Unspoken: Menschen auf der Flucht helfen/verstecken, Unabhängigkeitskrieg Conductor: Ästhetik, Kreativität, Freiheit empfinden Free Fall: Entstehung von Träumen faule Freund: Akzeptanz 	Histoire: <ul style="list-style-type: none"> Figurenbezogene abstrahierte Konzepte (Scheitern, Vorurteile, Wahrnehmung, Erinnerung, besondere Beziehung, Akzeptanz) spezifische Kontexte (alltagsfern, fantastisch, historisch) Discours: <ul style="list-style-type: none"> konzeptualisierte Welten (Fantasie/Traum/Wirklichkeit, Erwachsene/Kinder) Anzeichen für Zeitkonzepte ästhetische Phänomene/ästhetisches Spiel Andeutungen konzeptualisierte Verwendung von Farbigkeit

N	ZT	Textfreie Bilderbücher / Erscheinungsform / Besonderheiten	induktive Kategorien
Darstellungsqualität	Ikon	<ul style="list-style-type: none"> • Lines: Linien, See, Umgebung, Eis > farblich reduziert, zwei Themenfelder • Boat: zwei Wohnungen, Insel, Stadt > Veränderung: zwei Räume, zwei Farbräume • Scary Night: Winterwelt, Wald > schwarz-weiß abstrahiert • Rückkehr: Stadt, Land > reduziert • Fledereule: Tierwelt, Ast/Baum • Hühnerdieb: Tierwelt • Regenschirm: Tierwelt • Journey: normale und orientalische Stadt > Veränderung: Sepiatöne/bunt • Snatcher: Stadt, Wald, > farblich abstrahiert • Tintenspinner: Tierwelt, unbestimmter Raum, weiß • Blumen: Stadt > farblich abstrahiert, Veränderung • Wave: Strand > farblich abstrahiert • Vögel: Wüste • Mirror: unbestimmt, weiß • Red Book: Stadt, Insel • Unsichtbar: unbestimmt > farblich abstrahiert • Was war: Haus/Garten im Winter • Hieronymus: Landschaft mit erfundenen Wesen > visuell • Stone: Welt des Mädchens, Weltraum, andere Orte > farblich verändert • Unspoken: ländliche Gegend > farblich reduziert • Conductor: stilisierter Wald, farblich abstrahiert • Lion/Mouse: Tierwelt, Savanne • Free Fall: Bett, unwirkliche Umgebung • faule Freund: Tierwelt 	<p>Charakterisierung der geschlossenen/offenen Welt über:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Figuren <ul style="list-style-type: none"> ○ Primärwelt: Menschenwelt ○ Sekundärwelt: Tierwelt, Fantasiewesen • Raumsituation (Insel/Stadt/unbestimmt) • Wahrnehmungsnahe
	Index	<ul style="list-style-type: none"> • Lines: Veränderungen durch Sturz (Gegenstände, Umgebung), 2 Erzählebenen • Boat: Welt des Jungen/des Mannes farblich abgegrenzt, Parallelen zwischen Welten • Scary Night: Umgebungsveränderung (Wechsel schwarz-weiß bei Sprung auf Jungen) • Rückkehr: Veränderung durch Ortswechsel/Suppe/Begegnung • Fledereule: Trennung der Lebensräume durch Ast • Journey: Stift als Schleuse zu bunter Welt/Veränderung Gefühlslage zwischen Welten • Snatcher: Farbigkeit der Umgebung dient als Versteck • Tintenspinner: Zugang zu Welten über Zeichnungen, verschiedene Tierwelten • Blumen: Veränderung der Welt durch Handlungen/Blumen • Wave: Veränderung durch Handlung des Meeres • Mirror: Buchknick als Trennung zwischen Welten, Verhältnis von Aktion und Reaktion • Red Book: Buch als Schleuse zu anderer Welt, Winter vs. Sommer • Unsichtbar: Zusammenhang zwischen sichtbaren und unsichtbaren Dingen • Was war: Handlungen über Spuren sichtbar • Hieronymus: Schleuse zwischen Welten ist Abhang • Stone: Zeitbereiche durch Farbigkeit • Conductor: Dirigent kann Welt beherrschen 	<p>Histoire: inhaltliche Zusammenhänge in der dargestellten Welt Zusammenhänge/Veränderungen in geschlossener Primär- oder Sekundärwelt</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beziehung zwischen Teilbereichen der Welt • Handlung-Umgebung (z. B. Farbigkeit) • Veränderung von Gegenständen • Zeitzusammenhänge • besondere Gesetzmäßigkeiten in Objekt-/Figurenzusammenhängen <p>offene Primär-/Sekundärwelt</p> <ul style="list-style-type: none"> • parallele Welten mit Verknüpfungspunkt • Wechsel zwischen Welten • Gegenstände/Vorgänge als Schleusen <p>Discours:</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Erzählebenen

N	ZT	Textfreie Bilderbücher / Erscheinungsform / Besonderheiten	induktive Kategorien
		<ul style="list-style-type: none"> • Lion/Mouse: eigene Tiergesetze • Free Fall: Zusammenhang zw. Dingen im Zimmer und nicht-realen Gegenständen 	<ul style="list-style-type: none"> • Farbveränderung, unkonventioneller Farbeinsatz, Größenänderungen • Andeutungen
	Symbol	<ul style="list-style-type: none"> • Lines: Zeichner vs. gezeichnete Welt: Umgang mit Scheitern als Gemeinsamkeit der Welten • Boat: Traum vs. Wirklichkeit • Scary Night: gut vs. böse: Verbindung über symbolisierte Farbigkeit • Rückkehr: Kindheit vs. Erwachsensein, Realwelt vs. gefühlte Welt: Verbindung über Größensymbolik • Journey: Fantasie (Abenteuer) vs. Wirklichkeit (Langeweile) • Blumen: Wahrnehmung Erwachsene vs. Wahrnehmung Kinder: • Vögel: ggf. Traumwelt (Traum von Freiheit) • Mirror: Spiegelwelt: Macht vs. keine Macht/Selbst vs. Gegenüber > Verbindung über Handlungen • Red Book: Bücher als Zugang zu anderer Welt • Unsichtbar: Handlungsebene vs. Darstellungsebene • Hieronymus: Fantasiewelt der Hieronymus Bosch • Stone: Gegenwart vs. Vergangenheit/Werden vs. Vergehen • Unspoken: historische Welt der Sezessionskriege • Conductor: Welt der Musik als Analogie • Lion/Mouse: Analogie zu Menschenwelt • Free Fall: Traum vs. Realität 	<p>Histoire:</p> <ul style="list-style-type: none"> • abstrahierter Verknüpfungspunkt zwischen Welten (Erfahrungen: Scheitern, Wahrnehmungsweise) • Abstraktion Weltkonstrukt/Zugang (Traum, Fantasie, gut – böse, Vergangenheit) • Verweise auf spezifische Kontexte <p>Discours:</p> <ul style="list-style-type: none"> • konzeptualisiertes Darstellungsprinzip
Erfahrungs- und Erlebnisqualität	Ikon	<ul style="list-style-type: none"> • Lines: Handlungen • Boat: Gegenstand, Umfeld • Scary Night: Situation • Rückkehr: Begegnung • Fledereule: Erlebnis • Hühnerdieb: Vorfall • Regenschirm: Erlebnis • Journey: herumsitzen: Handlung vs. etwas erleben • Snatcher: Verstecken • Tintenspinner: Spiel • Blumen: Handlungen, Verhaltensweisen • Wave: Handlungen • Vögel: Erfahrung • Mirror: Handlung/Erfahrung • Red Book: Handlung • Unsichtbar: Erfahrungen • Was war: Beobachtungen • Hieronymus: Figuren • Stone: Handlungen • Unspoken: Umgebung • Conductor: Erfahrung • Lion/Mouse: Figuren • Free Fall: Handlungen • faule Freund: Erfahrungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Gegenstände • Figuren • Handlungen/Verhaltensweisen • Erfahrungen (äußere): Vorfälle, Erlebnisse • Beobachtungen • Situationen • Umgebung
	Index	<ul style="list-style-type: none"> • Lines: Reaktion auf Problem • Boat: Reaktion auf Problem • Scary Night: Gefühl, Bedrohung • Rückkehr: Handlung • Fledereule: Interaktion 	<p>Histoire</p> <p>Figuren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interaktion (helfen, sich befreunden)

N	ZT	Textfreie Bilderbücher / Erscheinungsform / Besonderheiten	induktive Kategorien
		<ul style="list-style-type: none"> • Hühnerdieb: Handlung/Reaktion • Regenschirm: Reaktion auf Problem • Journey: Zustände, kreativer Prozess, Einsamkeit miterleben • Snatcher: Reaktion auf Problem, Tarnung, suchen • Tintenspinner: Interaktion • Blumen: Erfahrung in Abgrenzung zu anderen, Dinge entdecken • Wave: Selbsterfahrung • Vögel: Interaktion • Mirror: Selbsterfahrung • Red Book: Selbsterfahrung, Bücher werden lebendig • Unsichtbar: Erfahrung • Was war: Erfahrung, Spuren lesen • Hieronymus: Interaktion • Stone: Erfahrungen mit Umwelt • Unspoken: Selbsterfahrung • Conductor: Selbsterfahrung, Blätterkunst • Lion/Mouse: Interaktion, Erfahrung • Free Fall: Reaktion auf Problem, Gegenstände werden lebendig im Traum • faule Freund: Interaktion 	<ul style="list-style-type: none"> • Erfahrungen (innere): Gefühle, in Bezug auf Umwelt, andere, sich selbst <p>Handlungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reaktion auf ein Problem • Handlungen, die sich aus Zusammenhängen ergeben <p>Discours</p> <ul style="list-style-type: none"> • Miterleben durch Darstellungsweise verstärkt (Farbe, Perspektive) • Simulation von Erfahrungen
	Symbol	<ul style="list-style-type: none"> • Lines: Scheitern • Boat: konzeptualisierte Situation, abstrakte Zeiteinordnung, Einsamkeit, Träume • Scary Night: Vorurteile • Rückkehr: komplexe emotionale Vorgänge, groß werden • Fledereule: Vorurteile • Hühnerdieb: Vorurteile • Journey: mentales Konstrukt: Fantasie • Tintenspinner: Abstraktion der Handlungsfolge/übergeordnete Handlung, Wettstreit • Blumen: Abstraktion der Wahrnehmungsweisen • Wave: Abstraktion Erfahrung, Selbstüberschätzung • Vögel: abstraktes Gefühl/Wunsch • Mirror: abstrakte Handlung, Selbstreflexion • Red Book: fiktive Erfahrung • Hieronymus: Expertenwissen, gut-böse • Stone: Abstraktion Erfahrung Verlust, Ersatz • Unspoken: Expertenwissen Geschichte • Conductor: Abstraktion Gefühl, Kreativität • Free Fall: träumen, mentales Konstrukt 	<p>Histoire</p> <p>Figuren</p> <ul style="list-style-type: none"> • abstrahierte Erfahrung • abstrahiertes mentales Konstrukt: Traum, Fantasie, Vorurteil, gut-böse • Abstraktion Gefühl/Emotion • Verweis auf speziellen Kontext <p>Handlungen/Handlungsfolgen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abstraktion • Verweis auf speziellen Kontext <p>Discours</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simulation von Erfahrungen • Erfahrungsaspekte in Darstellungsweise abstrahiert (Farbigkeit, Größe) • Handlungen/Figuren implizit
Figur(en)	Ikon	<ul style="list-style-type: none"> • keine direkte Figurendarstellung (teilweise): Lines, Rückkehr, Snatcher, Mirror, Unsichtbar, was war, Unspoken 	<p>Histoire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Darstellung von Personen/Figuren mit spezifischen Merkmalen zur Wiedererkennung • Haupt- und Nebenfiguren <p>Discours</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unsichtbarkeit/keine direkte Figurendarstellung

N	ZT	Textfreie Bilderbücher / Erscheinungsform / Besonderheiten	induktive Kategorien
	Index	<ul style="list-style-type: none"> • Lines: Gefühle, Zustand • Boat: Beziehungsgefüge, Parallelen • Scary Night: Gefühle • Rückkehr: Beziehung • Fledereule: Parallelen • Hühnerdieb: Beziehung, Veränderung Beziehung • Regenschirm: Zustand • Journey: Gefühle/Zustand/Motiv • Snatcher: Folgen äußerer Merkmale • Tintenspinner: Gemeinsamkeiten/Unterschiede • Blumen: Beziehung, Unterschiede • Wave: Emotionen, Beziehungen • Vögel: Motiv • Mirror: Veränderung, Gefühle, Beziehung/Zusammenhang • Red Book: Zustand: allein • Was war: Spuren deuten auf Figuren • Hieronymus: Veränderung Figuren • Stone: Gefühl, Motiv • Unspoken: Hilfsbereitschaft • Conductor: besonderer Einfluss auf Blätter • Lion/Mouse: menschliche Eigenschaften/tierische Eigenschaften brechen • Free Fall: Entstehung/Verwandlung von Figuren • faule Freund: Beziehung 	Histoire Einzelfiguren: <ul style="list-style-type: none"> • Gefühle • Veränderungen Figur • Zustand • Motive • Folgen äußerlicher Merkmale • Spezifik in Eigenschaften Figurengefüge <ul style="list-style-type: none"> • Figurenbeziehungen • Parallelen/Gemeinsamkeiten/Unterschiede zwischen Figuren • Veränderungen Beziehung Discours <ul style="list-style-type: none"> • implizite/angedeutete Figuren • Figur zu verschiedenen Zeitpunkten
	Symbol	<ul style="list-style-type: none"> • Lines: Zeichner als abstrakte Figur implizit dargestellt • Boat: Figur zu verschiedenen Zeitpunkten • Scary Night: kulturell geprägte Vorurteile, gut/böse • Rückkehr: Figur zu verschiedenen Zeitpunkten • Fledereule: Vorbehalte • Hühnerdieb: kulturell bedingte Vorurteile • Journey: besondere Fantasie • Blumen: repräsentieren verschiedene Wahrnehmungsformen • Mirror: Selbstreflexion • Hieronymus: Opposition gut/böse, Fantasie/Wirklichkeit • Unspoken: versteckter Mensch angedeutet 	Histoire <ul style="list-style-type: none"> • kulturell geprägte Vorbehalte • komplexe Erfahrungen • abstrakte Motive • konzeptualisierte Zuordnungen (gut/böse) Discours <ul style="list-style-type: none"> • implizite/angedeutete Figuren • Figur zu verschiedenen Zeitpunkten
Handlungen	Ikon	nur indirekt: Was war teilweise indirekt: Lines	Histoire <ul style="list-style-type: none"> • direkt erschließbare Handlungen
	Index	<ul style="list-style-type: none"> • Lines: Schlittschuhbewegungen mit Linien angedeutet • Boat: Flaschenpost löst Handlungen aus • Scary Night: Reaktion auf Gefahr • Fledereule: Handlung als Zustandsveränderung: vertragen • Hühnerdieb: Handlungen, die auf Veränderung in Beziehung hindeuten • Regenschirm: Reaktion auf Gefahr • Journey: Handlungen lösen etwas aus • Snatcher: Verstecken durch Gefahr • Tintenspinner: Zusammenhang: Aktion - Reaktion • Blumen: Handlungen lösen etwas aus • Wave: Handlungen lösen etwas aus • Vögel: nonverbale Kommunikation • Mirror: Zusammenhang Handlungen • Unsichtbar: Handlung als Hinweis auf etwas nicht Dargestelltes 	Histoire: Auslöser/Zusammenhang <ul style="list-style-type: none"> • Auslösen von etwas Bedeutsamem • Reaktion auf Auslöser • Veränderung (Beziehung, Zustand) • Aktion-Reaktion • zwischen versch. Handlungen • zw. versch. Akteuren Discours <ul style="list-style-type: none"> • Hinweis auf etwas nicht Dargestelltes

N	ZT	Textfreie Bilderbücher / Erscheinungsform / Besonderheiten	induktive Kategorien
		<ul style="list-style-type: none"> Was war: Handlungen über Spuren erschließen Hieronymus: Aktion Reaktion Stone: Handlung als Hinweis auf etwas nicht Dargestelltes Unspoken: Handlung als Hinweis auf etwas nicht Dargestelltes Conductor: Zusammenhang Handlungen Lion/Mouse: Zusammenhang Handlungen Free Fall: Reaktion auf fantastische Begebenheiten faule Freund: Handlungen zur Rettung 	<ul style="list-style-type: none"> Handlungen indirekt dargestellt (Spuren) nonverbale Kommunikation
	Symbol	<ul style="list-style-type: none"> Lines: nicht abgebildete, nur implizit angedeutete Handlung Boat: abstrakte Handlung: träumen Rückkehr: erinnern Journey: träumen Tintenspinner: Handlungen steigern sich Blumen: Handlungen spiegeln Wahrnehmungszugang wider > Handlungen stehen für etw. Übergeordnetes Wave: abstrahiert: Natur herausfordern Vögel: träumen Unsichtbar: Handlungen zeigen sich implizit durch Missgeschicke Stone: abstrakt: sich mit Tod abfinden Unspoken: symbolische und implizite Handlungen (Laterne, Herstellung der Puppe) Free Fall: träumen 	<p>Histoire</p> <ul style="list-style-type: none"> Regeln in Handlungen stehen für übergeordnetes Konzept (Wahrnehmungsweise) abstrakte Handlungen <p>Discours</p> <ul style="list-style-type: none"> nur implizit angedeutete Handlungen
	Ort(e)/Raum	ikon	<ul style="list-style-type: none"> Tintenspinner: undefiniert Mirror: undefiniert Unsichtbar: undefiniert Conductor: undefiniert
	Index	<ul style="list-style-type: none"> Boat: Parallelen zwischen Orten, farbliche Ortsmarkierung Fledereule: Zusammenhänge Orte Journey: farbliche Veränderung Snatcher: Zusammenhang Ort – Figuren, Versteckmöglichkeit Tintenspinner: über Figuren erschließbar Blumen: farbliche Veränderung Wave: Zusammenhang Ort - Figuren Mirror: Zusammenhang Raumseiten Red Book: Zusammenhang/Zugang zwischen Orten (Schleuse) Unsichtbar: Figuren/Gegenstände bestimmen Raum Was war: Raum/Orte bestimmen Handlungen/Figuren Hieronymus: Verbindung zwischen Orten Stone: Zusammenhang Raum - Steinveränderung Conductor: Bäume konkretisieren Raum 	<p>Histoire: Zusammenhänge</p> <ul style="list-style-type: none"> zwischen versch. Räumen/Orten: Parallelen (Boat), Farbuordnungen, Zugang zw. Ort – Figur zw. Ort – Gegenstand <p>Discours:</p> <ul style="list-style-type: none"> Raum über Figuren/Gegenstände/Handlungen erschließbar farbliche Veränderungen Raum bestimmt Figuren/Handlungen
	Symbol	<ul style="list-style-type: none"> Lines: zwei Welten: Geschichte/Zeichenprozess (Entstehungsprozess) Boat: Traum, Wirklichkeit Rückkehr: konzeptualisierte Orte: Heimat, Fremde Regenschirm: Welt bereisen Journey: Ursache Ortsveränderung Blumen: Farbigkeit spiegelt Wahrnehmung wider Mirror: Erschließung des Raumes über konzeptionelles Wissen Red Book: Abstraktion Orte: Traum - Wirklichkeit Unspoken: spezifischer Ort: USA/Südstaaten Free Fall: Traum - Wirklichkeit 	<p>Histoire: Abstraktion/Konzeptualisierung</p> <ul style="list-style-type: none"> Zusammenhang Farbe - Konzept konzeptualisierte/abstrakte Weltkonzepte spezifischer Ort fiktiver Raum <p>Discours:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ort muss selbst definiert werden angedeutete Parallelwelt

N	ZT	Textfreie Bilderbücher / Erscheinungsform / Besonderheiten	induktive Kategorien
Zeit	Ikön		<ul style="list-style-type: none"> • Handlungsdauer • chronologische Abfolge
	Index	<ul style="list-style-type: none"> • Boat: Wechsel von Tag/Nacht (Himmel, Kerze, Handlungen) • Scary Night: Nacht • Rückkehr: Auswirkung vergangener Zeit • Fledereule: Tag bis Abend (Mond) • Hühnerdieb: Tag/Nacht (Himmel, Handlungen) • Regenschirm: morgens bis abends (Himmel) • Journey: Veränderung Tageszeit (Himmel), Hinweis auf kurze Zeitdauer (Flugzeug) • Hieronymus: weinende Eltern als Hinweise auf Vergangenes • Stone: Auswirkung vergangenen Zeit • Unspoken: Tag/Nacht/Abend (Dunkelheit, Handlungen) • Lion/Mouse: Tageszeit (Himmel) • Free Fall: Abend/Nacht/Morgen (Handlungen) • faule Freund: morgens bis abends (Himmel) 	<p>Histoire: Zusammenhänge</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tag-Nacht-Abfolge • Zusammenhang Vergangenheit-Gegenwart <p>Discours: Darstellungsweise</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hinweise auf Zeitspannen • Veränderung von Tageszeiten (Himmel, Farbigekeit, Helligkeit, Handlungen)
	Symbol	<ul style="list-style-type: none"> • Boat: Gegenwart/Vergangenheit, Zeitsprung • Rückkehr: Gedanken an Vergangenheit • Stone: Vergangenheit des Steins als Rückblende • Unspoken: historischer Zeitraum 	<p>Histoire: Abstraktion/Konzeptualisierung</p> <ul style="list-style-type: none"> • historische Zeit • Zeitsprung <p>Discours:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hinweis auf Vergangenheit (Farbigkeit)
Kausalität	Ikön		<ul style="list-style-type: none"> • nicht möglich
	Index	<ul style="list-style-type: none"> • Lines: Vorfall Handlungsebene > Bruch in Erzählkontinuum • Boat: auslösendes Objekt > Reaktion • Scary Night: auslösendes Gefühl/Situation > Handlung/Rettung als Auslöser für Umarmung • Rückkehr: Ereignis > Größenveränderung • Fledereule: Ereignis (Begegnung) > Abwehr • Hühnerdieb: Vorfall > Veränderung • Regenschirm: auslösendes Ereignis: Objekt • Journey: auslösende Situation > auslösender Fund > Ereignis • Snatcher: auslösendes Ereignis (Einkauf) • Tintenspinner: auslösendes Ereignis (Begegnung) • Blumen: auslösende Handlung • Wave: Aktion – Reaktion, Auslöser = Grenzüberschreitung • Vögel: Auslöser ist Hilfeleistung • Mirror: Überschreiten Grenze, Spiegelprinzip • Red Book: Objekt > Veränderung der eig. Situation • Unsichtbar: Prinzip als Auslöser • Was war: Spuren > offenbaren Figuren/Ereignisse • Hieronymus: Ereignis > Reaktion > Verkettung > Folgen für neue Situation • Stone: Zeit verändert Gegenstand • Unspoken: Ereignis > Reaktion • Conductor: Aktion > Reaktion • Lion/Mouse: Hilfe/Verschönerung > Gegenhilfe • Free Fall: Objekte als Auslöser für Träume • faule Freund: Ereignis > Handlungsfolge/Handlungskette 	<p>Histoire:</p> <p>Auslöser</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ereignis/Vorfall • Gefühl • Situation • Handlung • Prinzip <p>Folge/Reaktion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bruch Erzählkontinuum • Handlung/Handlungsfolge • Veränderung (Größe) <p>Discours:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Besonderheit in Darstellung initiiert Handlung (Raumaufteilung, Farbigekeit) • Anzeichen > Bezeichnetes imaginieren • Auslöser > Darstellungsveränderung deuten

N	ZT	Textfreie Bilderbücher / Erscheinungsform / Besonderheiten	induktive Kategorien
	Symbol	<ul style="list-style-type: none"> • Lines: Vorfall Handlungsebene > Selbstzweifel, Zeichenblatt braucht Zeichner • Boat: auslösender emotionaler Zustand > Handlungen/Träume • Rückkehr: Veränderung verweist auf anderen Zusammenhang • Fledereule: Vorurteile > Verhaltensweisen • Tintenspinner: Buchknick als Trennung Lebensräume/Annäherung über Prinzip der Steigerung • Blumen: auslösend für Handlung/Farbveränderung ist eine persönliche Einstellung, nicht direkt dargestellt • Wave: Prinzip der Steigerung • Mirror: Machtverlust > Verlust Selbstbeherrschung • Red Book: Objekt als Schleuse zu anderer Welt • Unsichtbar: Konzept der Unsichtbarkeit durch Farbgleichheit • Stone: Verlust > Ersatz • Unspoken: Zustand > Handlung, Sklave wird verfolgt, da er geflohen ist • Conductor: kreativer Kreislauf • Free Fall: Dinge regen träume an 	<p>Histoire: Abstraktion/Konzeptualisierung Auslöser</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ereignis • emotionaler Zustand • Objekte • Einstellung • persönlicher Zustand • abstraktes Prinzip <p>Discours:</p> <ul style="list-style-type: none"> • komplexe/konzeptuelle Zusammenhänge > teilweise nur indirekt ange-deutet
Teleologie	Ikon	<ul style="list-style-type: none"> • Lines: Unterhaltung/emotionaler Zustand, Freude und Zufriedenheit beim Eislaufen • Tintenspinner: spielen • Blumen: durch die Stadt gehen • Wave: Spiel am Strand • Mirror: Handlung: tanzen ausgelassen • Red Book: Buch lesen • Unsichtbar: normal handeln • Conductor: Schönheit der Blätter • Lion/Mouse: Überleben in der Savanne • Free Fall: schlafen 	<ul style="list-style-type: none"> • Teleologie auf ikonischer Ebene nur eingeschränkt möglich (wenn Ziel sich mit Handlungsmoment deckt)
	Index	<ul style="list-style-type: none"> • Lines: weitermachen, Schwierigkeiten überwinden • Boat: Begegnung/Beziehung: Kontakt herstellen • Scary Night: bedrohliche Atmosphäre; durch den Wald kommen • Rückkehr: pers. Ziel erledigen: Mutter besuchen, Beziehung • Fledereule: pers. Ziel: in Ruhe schlafen • Hühnerdieb: Beziehung: zusammenbleiben, Freunde von Beziehung überzeugen • Regenschirm: nach Hause zurückkehren • Journey: Beziehung; aus Gefahr befreien, Zustand überwinden • Snatcher: Motiv: Erdbeeren stehlen/verteidigen, nach Hause bringen • Tintenspinner: Beziehung: Kennenlernen • Vögel: Vögel freilassen, fliegen können • Mirror: Beziehung: nicht allein sein • Red Book: Beziehung: durch Buch Freund finden • Was war: Personen/Handlungen identifizieren • Hieronymus: Handlungsziele: Sachen zurückbekommen, Rettung der Fantasiewelt • Stone: Veränderung zeigen • Unspoken: Beziehung: jemanden beschützen • Conductor: Blätter fliegen lassen • Lion/Mouse: Selbstschutz: in der Wildnis überleben, Beziehung: sich gegenseitig helfen • faule Freund: Beziehung/Handlung Freund retten 	<p>Histoire:</p> <ul style="list-style-type: none"> • im Hinblick auf Zustand (Handlungsebene/Figurrebene (Motiv/Beziehung) gerichtet: erreichen, erhalten, überwinden <p>Discours:</p> <ul style="list-style-type: none"> • besondere Darstellungsweise unterstützt Ziele

N	ZT	Textfreie Bilderbücher / Erscheinungsform / Besonderheiten	induktive Kategorien
	Symbol	<ul style="list-style-type: none"> • Lines: Überwinden der Krise auf beiden Erzählebenen • Boat: Beziehung: Einsamkeit überwinden • Scary Night: pers. Einstellung zu Wolf überdenken (Leser) • Rückkehr: sich wie früher zu Hause fühlen • Fledereule: Vorbehalte überwinden • Hühnerdieb: Vorbehalte überwinden • Regenschirm: durch Neugier Neues entdecken • Journey: Potenziale des Träumens aufzeigen • Tintenspinner: Wettkampfgedanken überwinden • Blumen: unterschiedliche Wahrnehmungsweisen aufzeigen • Mirror: eigene Handlungen reflektieren; Funktionieren des Spiels mit dem Spiegel • Red Book: Träume wahr werden lassen durch Kraft der Bücher • Unsichtbar: Wahrnehmung der Leser herausfordern • Stone: Tod des Hundes verarbeiten, Geschichte eines Goldsteins zeigen • Unspoken: Sklaven: nach Nordamerika fliehen, Familie: Safe house bieten, Soldaten: Sklaven finden • Conductor: Ästhetik erzeugen/genießen • Free Fall: Entstehung von Träumen zeigen • faule Freund: Freunde helfen sich bedingungslos 	<p>Histoire: Abstraktion/Konzeptualisierung</p> <ul style="list-style-type: none"> • im Hinblick auf Zustand (Handlungsebene/Figurrebene (Motiv/Beziehung) gerichtet: erreichen, erhalten, überwinden • Ziele in Bezug auf Leser (Vorbehalte überdenken, Blick für Einstellungen öffnen, auf Phänomen hinweisen) <p>Discours:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ziele in Bezug auf Leser (Wahrnehmung herausfordern, ästhetisches Genießen?) • besondere Darstellungsweise unterstützt abstrakte Ziele
Chronologie	Ikon		<ul style="list-style-type: none"> • in der Regel lineare Handlungsfolge
	Index	<ul style="list-style-type: none"> • Lines: Unterbrechung der Abfolge • Boat: Unterbrechung der Abfolge • Hieronymus: zeitliche Parallelität von Ereignissen • Stone: Unterbrechung der Abfolge 	<p>Histoire:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterbrechung Abfolge • parallel verlaufende Abfolgen <p>Discours:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterbrechung Abfolge • parallel verlaufende Abfolgen
	Symbol	<ul style="list-style-type: none"> • Lines: Geschichte des Zeichners auf anderer zeitlicher Ebene, punktuelle Einblicke • Boat: Zeit läuft auf versch. Erzählebenen weiter • Rückkehr: gedanklicher Zeitsprung in Vergangenheit • Regenschirm: Andeutung Wiederholung durch Katze • Stone: Zeitsprung in Vergangenheit, Kreislauf von Werden und Vergehen • Conductor: Andeutung eines Kreislaufes 	<p>Histoire:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nicht-lineare Zeitkonzepte (Wiederholung) • nicht-lineare Zeitbezüge (Vergangenheit) <p>Discours:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Andeutung abstrakter Zeitbezüge (Vergangenheit, Wiederholung) • Darstellung mehrerer Zeitebenen

T1: Kodiermanual

basale Narreme:		
Sinnhaftigkeit > ein Sinnvolles/bedeutungsvolles Ganzes, das aus der Kombination von Geschichtenbestandteilen > Sinngehalt	ikonisch	Sinngehalt über Ähnlichkeitsbeziehung erschließbar
	indexikalisch	Sinngehalt über raumzeitliche/kausale Zusammenhänge erschließbar
	symbolisch	Sinngehalt über konventionale Festlegungen erschließbar
Darstellungsqualität >“Lesbarkeit des Erzählens“, Konstruktion möglicher Welten > inwiefern das Weltkonstrukt nachvollziehbar ist, bzw. auf welcher Ebene Schlüssel zum Verstehen der Welt gegeben werden	ikonisch	über Ähnlichkeitsbeziehung erschließbar
	indexikalisch	über raumzeitliche/kausale Zusammenhänge erschließbar
	symbolisch	über konventionale Festlegungen erschließbar
Erfahrungs-/Erlebnisqualität > Möglichkeit, Erfahrungen der handelnden Figuren nachvollziehen oder gar in der Vorstellung des Rezipienten mitzerleben	ikonisch	über Ähnlichkeitsbeziehung erschließbar
	indexikalisch	über raumzeitliche/kausale Zusammenhänge erschließbar
	symbolisch	über konventionale Festlegungen erschließbar
inhaltliche Narreme		
Orte/Raum	ikonisch	über Ähnlichkeitsbeziehung erschließbar
	indexikalisch	über raumzeitliche/kausale Zusammenhänge erschließbar
	symbolisch	über konventionale Festlegungen erschließbar
Zeit	ikonisch	über Ähnlichkeitsbeziehung erschließbar
	indexikalisch	über raumzeitliche/kausale Zusammenhänge erschließbar
	symbolisch	über konventionale Festlegungen erschließbar
Handlungen	ikonisch	über Ähnlichkeitsbeziehung erschließbar
	indexikalisch	über raumzeitliche/kausale Zusammenhänge erschließbar
	symbolisch	über konventionale Festlegungen erschließbar
Figuren	ikonisch	über Ähnlichkeitsbeziehung erschließbar
	indexikalisch	über raumzeitliche/kausale Zusammenhänge erschließbar
	symbolisch	über konventionale Festlegungen erschließbar
syntaktische Narreme		
Kausalität > Ereignisse sind nicht zufällig, sondern erkennbar motiviert miteinander verknüpft	indexikalisch	über raumzeitliche/kausale Zusammenhänge erschließbar
	symbolisch	über konventionale Festlegungen erschließbar
Teleologie > zielorientierte Ereignisfolge, die in einem Erzählbogen am Plotende abgeschlossen wird	ikonisch	über Ähnlichkeitsbeziehung erschließbar
	indexikalisch	über raumzeitliche/kausale Zusammenhänge erschließbar
	symbolisch	über konventionale Festlegungen erschließbar
Chronologie > narratives Verknüpfungselement, zeitliche Abfolge; Wiederholungen	ikonisch	über Ähnlichkeitsbeziehung erschließbar
	indexikalisch	über raumzeitliche/kausale Zusammenhänge erschließbar
	symbolisch	über konventionale Festlegungen erschließbar

T2: Interviewleitfaden

1. Erhebung statistischer Daten:

- Datum
- zeitliche Dauer
- Geschlecht
- Klasse
- Alter
- Charakterisierung des Einzugsgebietes der Schule

2. Aufforderung zum lauten Denken

Ich habe ein Bilderbuch mitgebracht. In Bildern sieht und entdeckt ja jeder andere Dinge, jeder hat andere Gedanken dazu. Deshalb bitte ich dich, dass du für mich LAUT denkst. Mich interessiert, welche Gedanken und Fragen dir durch den Kopf gehen, während du dir die Bilder ansiehst. Ich bin also gespannt, was dir alles auffällt und was du entdeckst. Dabei kannst Du jederzeit vor und zurückblättern und Dir so viel Zeit für jede Seite nehmen, wie Du möchtest.

3. unterstützende Einzelfragen

- Lass Dir ruhig Zeit und schau genau hin.
- Hast Du noch mehr Gedanken dazu?
- Das machst Du sehr gut/prima!
- Du machst das genau richtig.
- Ich kann mir vorstellen, dass Du noch mehr Gedanken dazu hast.
- Ich sehe, dass Du sehr viel beobachtest und nachdenkst – verrate mir mal, was Dir für Gedanken durch den Kopf gehen.

4. Anschlussfragen (teilw. in Abhängigkeit vom Buch/davon, was im Interview schon thematisiert wurde)

- Wie hat Dir das Buch gefallen? „....“ Kannst Du das genauer erklären?
- Worum ging es in der Geschichte?
- Manchmal gibt es in Bilderbüchern Stellen, die man nicht gleich richtig versteht. Gab es für dich solche Stellen?
- Was kann man denn aus der Geschichte lernen?

T2: Transkriptionsregeln

Verbale Handlungen

Betont, aber nicht laut

LAUT

?

(--)

(---)

(Pause 20 Sek.)

[...]

[?Wort?]

die=die=die

folgendermaßen kennzeichnen:

unterstrichen, z. B. er sagte mir immer wieder ...

laut, akzentuiert (auch Silben, z. B. AkZENT)

Stimme am Ende hoch wie bei Frage

kurze Pause

längere Pause

lange Pause mit Angabe zur Dauer

fehlendes Wort/Wörter, unverständlich

vermuteter Wortlaut, z. B. Er [?machte?] Ferien.

Stottern, Wiederholung, schnell gesprochen

Außersprachliche Handlungen oder Ereignisse in spitze Klammern:

>holt Luft<, >lacht<

>genuschelt<, >ironisch<

>blättert um<, >blättert auf S. 3<

>fällt ins Wort<

besondere Art zu sprechen

Interaktionsbesonderheiten

Interviewer/Gesprächspartner fällt ins Wort

T2: Ausführlicher Kodierleitfaden

Die Farben entsprechen den Farbcodes in der Analysesoftware atlas.ti.

Oberkategorie	Unterkategorie	Definition	Ankerbeispiel	Kodierregel
Inferenz	lokale Kohärenz	Auseinandersetzung mit Beziehungen	Die Rückkehr - K12: Und jetzt sehen sie eigentlich aus wie Mutter und Kind oder Vater und Kind.	Aussagen beziehen sich auf Zusammenhänge, die auf einem Bild bzw. einer Seite oder Doppelseite zu sehen sind
		Auseinandersetzung mit Motiv/Zustand/Emotion	Die Rückkehr - K18: Also sie sieht vielleicht ein bisschen traurig aus. Die Rückkehr - K19: Die sind einfach glücklich, weil sie beieinander sind und die Mutter so gut gekocht hat. Die Rückkehr - K34: Und das Haus ist klein. Sie ist ein Riese geworden. (--) Und ihr ist plötzlich nicht mehr so kalt geworden. Ihr ist eher wärmer geworden durch die Überraschung, dass sie gewachsen ist.	
		Auseinandersetzung mit Gestaltung	Die Rückkehr - K22: Äh, ja (--) >blättert um< Und äh, im Garten von denen, da siehts ähm, auch noch ein bisschen grau aus, aber trotzdem schön und (--) das ist alles so ein bisschen mit Farbe. Aber der Rest ist irgendwie doch noch schwarz.	
		Auseinandersetzung mit zeitlicher Einordnung	Der rote Regenschirm – K9: Und irgendwann ist halt Nacht und er ist halt eingeschlafen >kichert<.	
		Auseinandersetzung mit Handlungszusammenhängen	One Scary Night – K5: Der Junge merkt jetzt, dass ein Wolf hinter ihm herschleicht und dreht sich um und guckt.	
		Formulierung von Charakterisierungen	One Scary Night – K5: Der schwarze Wolf, der macht schon seinen Mund auf. Der hat weiße Zähne, die ziemlich scharf aussehen.	
		Auseinandersetzung mit buchspezifischen Zusammenhängen	Lines – K5: Ich seh ein Bleistift und ein Radiergummi, vielleicht dass da irgendwas gemalt wird, also mit dem Bleistift.	
		globale Kohärenz	Auseinandersetzung mit komplexen/zentralen Zusammenhängen	Die Rückkehr – K9: Dass das Mädchen den Geruch gerochen hat und dann ist das Mädchen kleiner geworden.
Elaboration (elaborative Inferenz)	lokale Kohärenz	Abstraktion von Motiven/Emotionen	Die Rückkehr – K20: Naja, ich denke, dass das Mädchen, also das ist ja viel größer als das Haus da und ich denke sie hat einmal ihr Zuhause verlassen und war erstmal ganz fröhlich und dann hat sie gemerkt, dass das doch nicht so schön war ohne ihr Zuhause und dann ist sie zurückgekommen und alles ist irgendwie kleiner geworden [...].	Aussagen beziehen sich auf Abstraktionen, die auf einem Bild bzw. einer Seite oder Doppelseite zu sehen sind

Oberkategorie	Unterkategorie	Definition	Ankerbeispiel	Kodierregel
		abstrahierende Auseinandersetzung mit Gestaltung	Die Rückkehr – K3: und damit die Bäume mit einem Pinsel gezeichnet sind.	
		Auseinandersetzung mit Geschichtenstruktur	Mirror – K26: Hier ist erstmal nichts. >blättert auf Seite 26,27< Und das ist bestimmt die nächste Geschichte?	
		Elaboration von Rede	Der Hühnerdieb- K1: Der Bär scheint da auch ganz erschöpft zu sein und dann rennen die hier, also laufen sie hier durch und das Huhn (Hahn) scheint so ganz „Na los, na los, Bär lauf weiter“ und der Hase tut so „Ziehen, ziehen, ziehen“. Und der Fuchs hat schon wieder viel mehr Vorsprung.	
		Elaboration von Gedanken	Die Rückkehr – K27: Jetzt denkt sich vielleicht die Oma: „Ach was du für ein riesiges Mädchen geworden bist.“	
		Bezug zu Erfahrungen/Vorwissen	Die Rückkehr – K23: Also, ich denk nicht, dass das ne Haltestelle ist, so. Vielleicht ein Fahrer, Fahrerwechsel, wo der noch nicht ausgeschla, ausgestiegen ist, also der Beifahrer. Also meine Mama und Papa, die machen das auch manchmal, einen Fahrerwechsel.	
		Geschichte weiterdenken	Die Rückkehr – K2: Hier ist ein Mädchen, das heißt Klara und das will in den Bus steigen zur Schule.	
	globale Kohärenz	Abstraktion zentraler Zusammenhänge	Die Rückkehr – K26: Hm (---) die war halt am Anfang groß und die Frau war halt ganz klein irgendwie und so. Dass es halt nicht wirklich auf die Größe darauf ankommt, wie groß der andere Mensch ist (--) irgendwie.	Aussagen beziehen sich auf Abstraktionen, die sich über mehrere Seiten erstrecken
	globale Kohärenz	Reflexion von Lektüre- und Denkprozessen	Die Rückkehr – K23: Oh, dann hat er doch'n Hut. (--) Oh, dann hat. (--) Moment (---) ist das die von vorhin? (---) Ähm. (---) >blättert zurück< Aber das ist hier ein Junge. Und jetzt ist es. Das kapiert ich nicht. Ok, dann ist der Junge vielleicht aufgestanden und weg mit seinem Kissen oder es war ein Hut, das ist, ok. >blättert zurück< Ist das eine Rätselgeschichte? >blättert umher< Also hier ist es auf jeden Fall ein Junge, wenn ich mich da nicht verguck.	
	sonstige	Äußerung von Wertung	Die Rückkehr – K38: Und, ähm, ich finds halt auch immer schön, wenn nicht so viel Farbe da drinne ist.	Aussagen enthalten Wertung/Erfahrungen oder thematisieren Irritationen
	sonstige	Äußerung von Irritation	Die Rückkehr – K17: Und äh, und äh, ich versteh irgendwie nicht (--), wie äh, das Mädchen auf einmal so klein geworden ist.	

T2: Kodierungen in atlas.ti

niedrige Komplexität		
Schubert/Schubert: Der rote Regenschirm	◇ E gK Abstraktion zentrale Zusammenhänge	14
	◇ E IK Erfahrungen/ Vorwissen	28
	◇ E IK Geschichte weiterdenken	8
	◇ E IK Rede/ Gedanken	22
	◇ E So Wertung/ Irritation	9
	◇ I gK komplexe/ zentrale Zusammenhänge	30
	◇ I IK buchspezifischer Zusammenhang: Gefahrensituation	64
	◇ I IK Handlungszusammenhang	30
	◇ I IK Motiv/ Zustand/ Emotion	25
	◇ I IK zeitliche Einordnung	10
Badel: Der faule Freund	◇ E IK Abstraktion/ komplexe Zusammenhänge	9
	◇ E IK Erfahrungen/ Vorwissen	3
	◇ E IK Geschichte weiterdenken	2
	◇ E IK Rede/ Gedanken	19
	◇ E so Wertung/ Irritation	4
	◇ I gK komplexe/ zentrale Zusammenhänge	39
	◇ I IK buchspezifischer Zusammenhang: Problem/ Problemlösung	42
	◇ I IK buchspezifischer Zusammenhang: Vorhaben	34
	◇ I IK Handlungszusammenhang	27
	◇ I IK Motiv/ Zustand/ Emotion	53
	◇ I IK Zeitliche Einordnung	3
Rodriguez: Der Hühnerdieb	◇ E gK Abstraktion zentrale Zusammenhänge	22
	◇ E gK Reflexion Denkprozesse	12
	◇ E IK Erfahrungen/ Vorwissen	10
	◇ E IK Geschichte weiterdenken	30
	◇ E IK Rede/ Gedanken	20
	◇ E so Wertung/ Irritation	10
	◇ I gK buchspezifischer Zusammenhang: Veränderung/ Erkenntnis	44
	◇ I IK Beziehungen	47
	◇ I IK Charakterisierung	9
	◇ I IK Motiv/ Zustand/ Emotion	56
	mittlere Komplexität	
Lehman: The Red Book	◇ E gK Abstraktion zentrale Zusammenhänge	16
	◇ E IK Abstraktion Motiv/ Emotion	2
	◇ E IK Erfahrungen/ Vorwissen	1
	◇ E IK Geschichte weiterdenken	13
	◇ E IK Rede/ Gedanken	8
	◇ E so Wertung/ Irritation	6
	◇ I gK komplexe/ zentrale Zusammenhänge	20
	◇ I IK Beziehungen	13
	◇ I IK buchspezifischer Zusammenhang: Charakterisierung Welten	13
	◇ I IK Motiv/ Zustand/ Emotion	23

Pandolfo: Tintenspinner	<ul style="list-style-type: none"> ◇ E gK Abstraktion zentrale Zusammenhänge 21 ◇ E IK Abstraktion Motiv/ Emotion 3 ◇ E IK Abstraktion/ komplexe Zusammenhänge 6 ◇ E IK Erfahrungen/ Vorwissen 10 ◇ E IK Geschichte weiterdenken 13 ◇ E IK Rede/ Gedanken 43 ◇ E so Wertung/ Irritation 12 ◇ I gK buchspezifischer Zusammenhang: Vergleich/ Bewertung 42 ◇ I IK Beziehungen 48 ◇ I IK buchspezifischer Zusammenhang: räumliche Einordnung 13 ◇ I IK Charakterisierung 4 ◇ I IK Gestaltung 1 ◇ I IK Handlungszusammenhang 5 ◇ I IK Motiv/ Zustand/ Emotion 24
Guilloppé: One Scary Night	<ul style="list-style-type: none"> ◇ E gK Abstraktion zentrale Zusammenhänge 14 ◇ E gK Reflexion Denkprozesse 11 ◇ E IK Erfahrungen/ Vorwissen 4 ◇ E IK Geschichte weiterdenken/ imaginieren 6 ◇ E IK Rede/ Gedanken 14 ◇ E so Wertung/ Irritation 9 ◇ I gK komplexe/ zentrale Zusammenhänge 23 ◇ I IK Beziehungen 19 ◇ I IK Charakterisierung 17 ◇ I IK Gestaltung 2 ◇ I IK Handlungszusammenhang 17 ◇ I IK Motiv/ Zustand/ Emotion 59
hohe Komplexität	
Becker: Journey	<ul style="list-style-type: none"> ◇ E gK Abstraktion zentrale Zusammenhänge 12 ◇ E gK Reflexion Denkprozesse 6 ◇ E IK Abstraktion/ komplexe Zusammenhänge 18 ◇ E IK Erfahrungen/ Vorwissen 8 ◇ E IK Geschichte weiterdenken/ Geschichtenlogik 32 ◇ E IK Gestaltung/ Geschichtenstruktur 2 ◇ E IK Rede/ Gedanken 8 ◇ E so Wertung/ Irritation 2 ◇ I gK komplexe/ zentrale Zusammenhänge 20 ◇ I IK Beziehungen 24 ◇ I IK Motiv/ Zustand/ Emotion 45
Lawson/Smith: Überall Blumen	<ul style="list-style-type: none"> ◇ E gK Abstraktion zentrale Zusammenhänge 17 ◇ E gK Reflexion Denkprozesse 1 ◇ E IK Abstraktion Motiv/ Emotion 23 ◇ E IK Erfahrungen/ Vorwissen 6 ◇ E IK Geschichte weiterdenken 4 ◇ E IK Gestaltung/ Geschichtenstruktur 3 ◇ E IK Rede/ Gedanken 12 ◇ E so Wertung/ Irritation 26 ◇ I gK komplexe/ zentrale Zusammenhänge 5 ◇ I IK buchspezifischer Zusammenhang: Vergleich/ Veränderung 58 ◇ I IK Charakterisierung 15 ◇ I IK Handlungszusammenhang 10 ◇ I IK Motiv/ Zustand/ Emotion 5

Coelho: Boat of Dreams	<ul style="list-style-type: none"> ◇ E gK Abstraktion zentrale Zusammenhänge 23 ◇ E IK Abstraktion Motiv/ Emotion 9 ◇ E IK Abstraktion/ komplexe Zusammenhänge 42 ◇ E IK Denkprozesse 2 ◇ E IK Erfahrungen/ Vorwissen 14 ◇ E IK Geschichte weiterdenken 38 ◇ E IK Rede/ Gedanken 8 ◇ E so Wertung/ Irritation 14 ◇ I gK buchspezifische Zusammenhänge 18 ◇ I IK Beziehungen 29 ◇ I IK Charakterisierung 13 ◇ I IK Gestaltung 7 ◇ I IK Motiv/ Zustand/ Emotion 10
Lee: Lines	<ul style="list-style-type: none"> ◇ E gK Abstraktion zentrale Zusammenhänge 32 ◇ E gK Reflexion Denkprozesse 9 ◇ E IK Abstraktion Motiv/ Emotion 12 ◇ E IK Abstraktion/ komplexe Zusammenhänge 10 ◇ E IK Erfahrungen/ Vorwissen 6 ◇ E IK Geschichte weiterdenken 15 ◇ E IK Gestaltung/ Geschichtenstruktur 3 ◇ E so Wertung/ Irritation 5 ◇ I gK komplexe/ zentrale Zusammenhänge 15 ◇ I IK Beziehungen 5 ◇ I IK buchspezifischer Zusammenhang: Eislauf-Zeichnung 13 ◇ I IK buchspezifischer Zusammenhang: Gegenstände-Zeichnung 17 ◇ I IK Gestaltung 3 ◇ I IK Handlungszusammenhang 28 ◇ I IK Motiv/ Zustand/ Emotion 29
Lee: Mirror	<ul style="list-style-type: none"> ◇ E gK Abstraktion zentrale Zusammenhänge 19 ◇ E gK Reflexion Denkprozesse 6 ◇ E IK Abstraktion Motiv/ Emotion 9 ◇ E IK Abstraktion/ komplexe Zusammenhänge 52 ◇ E IK Erfahrungen/ Vorwissen 6 ◇ E IK Geschichte weiterdenken 10 ◇ E IK Gestaltung/ Geschichtenstruktur 3 ◇ E IK Rede/ Gedanken 7 ◇ E so Wertung/ Irritation 14 ◇ I gK komplexe/ zentrale Zusammenhänge 12 ◇ I IK Beziehungen 54 ◇ I IK buchspezifischer Zusammenhang: räumliche Einordnung 11 ◇ I IK buchspezifischer Zusammenhang: Spiegelung, Handlungen 16 ◇ I IK Charakterisierung 0 ◇ I IK Gestaltung 6 ◇ I IK Motiv/ Zustand/ Emotion 47
Chernysheva: Die Rückkehr	<ul style="list-style-type: none"> ◇ E gK Abstraktion zentrale Zusammenhänge 13 ◇ E gK Reflexion Denkprozesse 3 ◇ E IK Abstraktion Motiv/ Emotion 2 ◇ E IK Abstraktion/ komplexe Zusammenhänge 20 ◇ E IK Erfahrungen/ Vorwissen 11 ◇ E IK Geschichte weiterdenken 13 ◇ E IK Gestaltung/ Geschichtenstruktur 8 ◇ E IK Rede/ Gedanken 3 ◇ E so Wertung/ Irritation 10 ◇ I gK komplexe/ zentrale Zusammenhänge 96 ◇ I IK Beziehungen 31 ◇ I IK Charakterisierung 0 ◇ I IK Gestaltung 8 ◇ I IK Handlungszusammenhang 0 ◇ I IK Motiv/ Zustand/ Emotion 12

T2: Abstraktionen

Erklärungen zur Farbgebung

Schüler*innen der Klassen 1/2

Schüler*innen der Klassen 3/4

Denkprozesse werden besonders sichtbar

Verwendete Codegruppen (auf der Grundlage der Codierungsprozesse in atlas.ti)

- Elaboration lokale Kohärenz
- Elaboration globale Kohärenz

Verwendete Codes

Abstraktion Figur
Abstraktion Handlungen
Abstraktion Farbigkeit
Abstraktion Zeit
Abstraktion Orte
Abstraktion Gegenstand
Abstraktion komplexe Zusammenhänge

Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit

Konstruktion Motiv
Konstruktion Handlungen
Konstruktion komplexe Zusammenhänge

Abstraktion Gesamtaussage
Abstraktion Geschichtenkonstrukt

Reflexion Geschichtenkonstrukt
Reflexion komplexe Zusammenhänge
Reflexion Vorannahmen

Schubert/Schubert (2011): Der rote Regenschirm (Original: De paraplu (2010))

- Elaboration globale Kohärenz

Nr.	Zitat	Reduktion	Generalisierung
1:10	Und die Katze hat das Gleiche gemacht. >lacht< Ende.	Wiederholbarkeit	Abstraktion Handlungen, Abstraktion Geschichtenkonstrukt
13:11	Und dann kommt er zu den (--) zu seinem Haus wieder (--) und dann freut er sich, weil er wieder zu Hause ist. Und er freut sich auch, weil er einmal um die ganze Welt geflogen ist.	Weltreise	Abstraktion Orte, Abstraktion Handlungen
14:10	Hier is er=hier sind noch die Vögel und er sieht schon wieder sein Haus, von der anderen Seite und das heißt, er ist um die ganze Welt. Und da unten ist glaub ich die kleine Katze.	Weltreise	Abstraktion Orte, Abstraktion Handlungen
16:20	Und dann kam er wieder zuhause an, wo die Katze saß und dachte das war nur ein Traum, was aber=was er=was war=was es dann nicht war, weil er dann sah, dass er immer noch an dem Regenschirm hängt und es war immer noch so windig.	Traum von Erlebnissen	Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
16:23	Die Katze fragte den Hund: „Wo warst du so lange? Warst du etwa wo anders spielen?“ Der Hund sagte: „Nein war ich nicht. Der Wind hat mich mit dem Schirm mitgerissen.“ Und die Katze sagte: „Mit welchem Schirm?“ „Na mit dem roten da!“ Die Katze betrachtete den Schirm näher und sa=dachte, mm vielleicht kann ich auch mal so eine tolle Reise wie der Hund machen. Ende.	Wiederholbarkeit	Abstraktion Handlungen, Abstraktion Geschichtenkonstrukt
17:4	Also, der Hund hat den Regenschirm genommen und halt ist der dann damit weggefliegen durch ganz viele Ländern. Durch Ägypten, durch die Antarktis und >räuspert sich< und die ganze Welt. (--) Und halt danach hat die Katze den Regenschirm genommen und ist auch weggefliegen.	Wiederholbarkeit Weltreise	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Handlungen, Abstraktion Geschichtenkonstrukt, Abstraktion Orte, Abstraktion Handlungen
18:11	Und da ist er und da ist die Katze, die versucht jetzt das Gleiche.	Wiederholbarkeit	Abstraktion Handlungen, Abstraktion Geschichtenkonstrukt
23:12	K: Und jetzt geht der Hund wieder und jetzt machts die Katze. I: Was macht die Katze? K: Wahrscheinlich das gleiche wie der Hund.	Wiederholbarkeit	Abstraktion Handlungen, Abstraktion Geschichtenkonstrukt
25:5	Das ein Hund eine große Reise fast um die ganze Welt erlebt, mit einem roten Regenschirm.	Weltreise	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Orte, Abstraktion Handlungen
26:9	Um den Hund, dass der mit dem Regenschirm ne Weltreise gemacht hat.	Weltreise	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Orte, Abstraktion Handlungen
27:8	Äh, um Tiere und um (--) ein Hund, der (--) die Welt erkundet.	Weltreise	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Orte, Abstraktion Handlungen
29:4	Dann (--) is er einmal um die ganze Welt gereist und is jetzt wieder an seinem zu Hause, aber ist immer noch in der Luft bei dem wilden Sturm und die Katze guckt von der Straße wieder nach oben.	Weltreise	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Orte, Abstraktion Handlungen

29:5	Um eine WELTumseglung.	Weltreise	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Orte, Abstraktion Handlungen
33:5	Ähm, dass die Katze das auch mal ausprobieren möchte.	Wiederholbarkeit	Andeutung Handlung abstrahiert, Abstraktion Geschichtenkonstrukt

Badel (2015): Der faule Freund (Original: L'ami paresseux (2014))

- Elaboration lokale Kohärenz

Nr.	Zitat	Reduktion	Generalisierung
6:3	K: Da kommt die Schlange, um ihn zu retten und der Frosch betet. I: Sehr gut. Fällt dir noch etwas ein zu dem Bild? K: Der sieht den Frosch Der ist wohl als Ablenkung gedacht.	beten, Ablenkung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Handlungen
10:2	Und die Schlange schlängelt=schlängelt sich da hin, um den zu holen. Und die machen, der Frosch betet, dass die heile ankommen.	beten	Abstraktion Handlungen
11:4	Und dann geht die Schlange hin, um ihn zu fragen, was zu fragen, oder zu sagen, dass er da weggehen soll. Und die zwei gucken und versuchen die Schlange anzufeuern, damit sie es schafft, bevor der Wagen wegfährt. Und die sind noch ein bisschen aufgeregt, weil der ja dann vielleicht abfährt, der Wagen? Und (---) mehr weiß ich nicht.	anfeuern für Rettung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Handlungen
12:3	Und, dann denken die sich einen Plan aus und wollen das Faultier retten, während sich der Mann sich ablenkt und die Schlange, ähm, kriecht jetzt zu dem Hänger. Und die anderen zwei Freunde, (--) die (--) gucken, ob alles in Ordnung ist, ob der Mann auch grade gar nicht hinguckt.	Ablenkung, Rettungsplan	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Handlungen
13:3	Die Schlange versucht jetzt das Faultier zu retten und die, ähm, drücken die Daumen – also der gibt Daumen hoch und der drückt - >nuschelt< die anderen Tiere. Und der merkt nichts. Oh da ist ein Frosch, der lenkt den wahrscheinlich ab, der Frosch. Und das Faultier schläft immer noch.	Daumen drücken, Rettungsplan, Ablenkung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Handlungen
14:3	Dann guckt der Papagei, ähm, dass die Schlange, ähm, also das der Mensch die Schlange nicht sieht und er, ähm, sagt das ihm vielleicht so mit Handsprache. Und der Frosch guckt so ganz traurig. Also das er hofft, dass das Faultier gerettet wird. Und er betet wahrscheinlich auch, wegen seinen Händchen da.	beten, Rettung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Handlungen
16:2	Das Faultier hängt immer noch da. Die Schlange kriecht in Richtung Wagen, wahrscheinlich haben die dr-, der Frosch, der Pelikan und die Schlange ausgemacht, (--) wie sie sich ihren Freund zurückholen können. Auf dem ersten Bild lenkt der Frosch, den Arbeiter ab, sodass die Schlange das Faultier holen kann.	Ablenkung, Rettungsplan	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Handlungen
26:2	Sooo und hier glaub ich, dass der Frosch jetze de=den Mann ablenken möchte und die Schlange kommt zu Hilfe. Und, ähm, aber (--) das Faultier, der bemerkt nichts.	Ablenkung, Rettungsplan	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Handlungen

Rodriguez (2008): Der Hühnerdieb (Original: Le voleur de poule (2005))

- Elaboration globale Kohärenz

Nr.	Zitat	Reduktion	Generalisierung
1:6	<p>K1: <blättert> <lacht> I: Warum lachst du?</p> <p>K1: Also ich lache gerade wegen zwei Sachen. Der Bär ist gerade da rein gekrochen und kommt gar nicht mehr wieder=wieder da raus und darum zieht der Hase und das Huhn (Hahn) sitzt so verwirrt, als ob das ist „Ah, schönes Kino; ja, schönes Kino“. Und der Bär ist da so eingedrängt und ich finde es auch noch lustig auf der anderen Seite ist er nämlich, der Fuchs in seinen Bau gegangen und spielt da mit dem Huhn ein Spiel, Schach.</p> <p>I: Mhm</p> <p>K1: Anscheinend sind die Freunde und das haben wir ja alle bestimmt nicht vermutet, dass das Huhn und der Fuchs Freunde werden. Ich glaube, wenn die Tiere, also das Huhn, also der Hahn und der Bär und der Hase dann verdutzt gucken, wenn sie dann hier drinnen sind und sehen, dass die ja dann spielen. Dann gucken sie, glaube ich unglaublich: „Ah, die vertragen sich wohl?“ und ich glaube der Fuchs hat noch ein Haustier, weil da krabbelt so einen kleine Maus noch. Das ist die gleiche, <blättert eine Seite zurück> wie hier war. <blättert wieder vor></p>	Freundschaft, nicht vermutet	Reflexion Vorannahmen, Konstruktion komplexe Zusammenhänge
1:11	<p>K: Da spricht das Huhn und sagt: „Es tut ihr leid, dass ich euch das nicht verraten habe“ und jetzt gucken die ganz verärgert über das Huhn. Und dann sind die hier, da gucken die hier nicht hin und kichern und der Bär guckt „Mhm, Mhm; mhm (nachdenklich)“ und dann guckt das Huhn (Hahn) „Ah (erschrocken)“, weil die sich hier gerade drücken</p> <p>K1: Weil der so ein bisschen verärgert guckt, „Musstest du das jetzt unbedingt machen? Konntest du uns das nicht sagen?“</p>	(lange interessante Passage) Wissen über Beziehung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
1:12	Weil das spannend war, ob der das Huhn, ob der Fuchs das Huhn isst und dann war das auch noch ähm ganz verdutzt, dass das die sich vertragen und dass die Freunde sind.	Wertung, Beziehungsänderung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Reflexion Vorannahmen
2:4	<p>K: Der Bär der will da durch krabbeln zu dem Huhn. Und den=den (--) der Fuchs will das Huhn eigentlich gar nicht essen.</p> <p>I: Ne? Doch nicht?</p> <p>K: Nein.</p> <p>I: Woran hast du das gesehen?</p> <p>K: Na das sehen ich doch gerade! Die spielen zusammen. I: Die spielen zusammen?</p> <p>K: Ja.</p> <p>I: Mhm.</p> <p>K: (--) Vielleicht wollte der Fuchs das Huhn eigentlich nur abholen.</p> <p>I: Ja, könnte auch sein, ge?</p> <p>K: Aber er wollte nur nicht, dass der Bär und das Huhn (Hahn) und der Hase das sieht.</p>	Änderung Motiv	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Reflexion Vorannahmen, Konstruktion Motiv
2:6	K2: Und dann sind die bei dem Fuchs zuhause und dann wissen sie, dass der Fuchs eigentlich nicht das Huhn essen will.	Änderung Motiv	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Reflexion Vorannahmen
9:6	Ähm, weil es witzig war und, ähm, auch das Ende war sehr lustig weil=weil, äh, man sonst eigentlich immer denkt, dass der Fuchs immer die Hühner ist und so und aber das war dann nicht so und ja.	Wertung, Änderung Motiv	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Reflexion Vorannahmen

11:6	Es ging um drei Freunde und der Fuchs hat halt ein Huhn=ein Huhn gestohlen. Und da haben die drei Freunde halt probiert es dem Fuchs wegzunehmen. Sind hinterhergelaufen und so und dann war >räuspert sich< ... dann sind sie halt auf eine Insel gesegelt, wo dann=wo dann rauskam, dass, ähm, der Fuchs das Huhn nicht aus ... wegen Hunger sondern wegen Freundschaft sozusagen entführt ,hat und ja.	Änderung Motiv	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Reflexion Vorannahmen, Konstruktion Motiv
12:6	Ähm weil die Tiere gedacht hatten, der Fuchs hat die wirklich entführt. Obwohl dann am Ende rauskam, dass die nur ein Spiel machen wollten oder so.	Änderung Motiv	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Reflexion Vorannahmen, Konstruktion Motiv
13:6	K: Ja also, ich wusste ni, dass der Fuchs.. Ich hätte eher gedacht am Anfang, der frisst die Henne, weil das ja jetzt ni grade die besten Freunde sind und aber jetzt sind die halt Freunde. I: Warum sind die normal nicht so Freunde? K: Naja weiß nicht die Henne, naja der Fuchs, der frisst ja eigentlich die Henne, also hätt ich jetzt so gedacht	Änderung Motiv, Beziehung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Reflexion Vorannahmen
15:6	Also ich fande, dass es einen sehr schönen Hintergrund hat, weil auch wenn man denkt, dass der eine dem anderen Böses will, dann kann es ja auch sein, dass er gar nix Böses von jemanden möchte, dass man erstmal abwarten soll, was man.. was er will.	Wertung, Änderung Motiv	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Reflexion Vorannahmen, Abstraktion Gesamtaussage
16:5	K: Weil das halt interessant war wie, ähm.. Ich hab erst gedacht, damit der also damit der Fuchs, ähm, weil ja hier Hühnerdieb steht, damit er dann das Huhn stiehlt und einfach isst oder so I: Hm. K: Aber ich hab halt nicht gedacht, damit die dann Freunde sind auf einmal.	Änderung Motiv, Beziehung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Reflexion Vorannahmen
16:6	Damit man halt zusammenhalten kann, weil die hatten ja gedacht, ähm, der Fuchs will das Huhn essen und die haben halt zusammengehalten. Die haben nicht gesagt: „Ach das ist uns jetzt egal, das Huhn wird schon selber klarkommen.“ Aber die haben das halt nicht so gemacht, die sind zurückgegangen, also die sind dem hinterhergegangen und haben dem geholfen dem Huhn.	Helfen, Zusammenhalt unter Freunden	Abstraktion Gesamtaussage
17:5	Ich finds allgemein irgendwie spannen, weil man dann wissen will, was aus dem Huhn geworden ist.	Wertung, Spannung durch Ungewissheit	Abstraktion Geschichtskonstrukt
18:5	Na, dass die erst gedacht haben >blättert nach vorn< hier vorne, dass die alle dann aufstehen und alle so, naja so, dass der Fuchs die essen will und dann merken die hier hinten >blättert wieder nach hinten<, dass die eigentlich Freunde werden. Das fand ich spannend.	Änderung Motiv, Wertung, Spannung durch Ungewissheit	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Reflexion Vorannahmen, Abstraktion Geschichtskonstrukt
23:5	Hm, weil es so spannend ist und mit dem Fuchs...ich dachte, dass der Fuchs erst richtig böse wär und das Huhn auffressen will, aber dann war es ja anders [...] und das war so spannend, das hab ich - dass das Buch mir dann gefallen hat.	Änderung Motiv, Wertung, Spannung durch Ungewissheit	Reflexion Vorannahmen, Abstraktion Geschichtskonstrukt
25:7	Das ein Fuchs ein Huhn hm mitnimmt und das eigentlich fressen will, aber die sind dann doch Freunde geworden.	Änderung Motiv, Beziehung	Reflexion Vorannahmen
31:5	K: Ich finde das Buch ist sehr spannend. I: Warum?	Änderung Motiv,	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Reflexion Vorannahmen,

	K: Und weil (--) man dachte erst, dass der Fuchs das Huhn mitnimmt und es fressen will, aber am Ende, ähm, waren die beiden Verliebt und der Fuchs hat das Huhn gar nicht gefressen. Das finde ich dann halt spannend an der Geschichte.	Wertung, Spannung durch Unge- wissheit	Abstraktion Geschich- tenkonstrukt
32:5	Also mir gefällt das (--) ganz doll. Erst ist es, ähm, erst denkt man der, ähm, Fuchs, der ist ganz böse und dann irgendwann >Schul- glocke klingelt, beide lachen< und dann irgendwann weiß man, dass der Fuchs ganz lieb ist und dass das Huhn sich in der Zeit mit dem Fuchs angefreundet hat.	Änderung Motiv, Wertung, Spannung durch Unge- wissheit	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Re- flexion Vorannahmen, Abstraktion Geschich- tenkonstrukt, Reflexion Vorannahmen
33:4	Weil, erst denken die drei, der Hahn, der Hase und der Bär, dass, ähm, der Fuchs will das Huhn entführen und dann essen, aber hinterher wurden sie ja dann doch Freunde.	Änderung Motiv, Be- ziehung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Re- flexion Vorannahmen
34:2	Und dann versucht der Bär durch das Lo=durch den Gang in den Bau von dem Fuchs zu kommen und der Huhn wo das Hühn- chen, äh=äh, wo der Fuchs gerade mit dem ein Spiel spielt. Also der wollte den gar nicht fressen [...] also der wollte diese Henne gar nicht fressen.	Änderung Motiv	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Re- flexion Vorannahmen
36:3	K: Und die sind friedlich zusammen. I: Hmm, hast du noch mehr Gedanken dazu K: Äh, (---) ich glaube, dass die sich oben da richtig Sorgen um das Huhn machen und das Huhn und der Fuchs, die sind glück- lich zusammen. Ich glaube, das sind Freunde jetzt geworden. Und (--) und irgendwie habe ich noch mehr Gedanken, aber ich kann=ich weiß=ich kann die irgendwie nicht erklären. I: Versuch ruhig mal das auszusprechen. K: Also hm die gucken den Mond schon wieder an, dahinten. Und ja, die fragen sich wohl, wo das Huhn ist, ob es dem Huhn gut geht und ja, dem Huhn geht's ganz gut und dem Fuchs auch. Und (--) die wissen ja nicht, dass der Fuchs das Huhn ja nicht auf- fressen möchte. Ich glaube nämlich, dass der keine Freunde hat und deshalb n Huhn genommen hat, damit er n Freund hat.	Änderung Motiv, Be- ziehung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Re- flexion Vorannahmen, Konstruktion Motiv
36:6	I: Wie hat dir denn jetzt das Buch gefallen? K: SEEEEEHR, SEHR, SEHR, sehr, sehr, sehr, sehr, sehr, sehr, sehr gut. I: Und warum? K: Weil am Anfang, ganz vorne, da waren die ja noch alle Feinde und der Fuchs, der wollt ja nur n Freund haben, weil er so ein- sam ist. Als Fuchs, da haben nämlich alle anderen Tiere vor ei- nem Angst und dann fühlt der sich einsam und einsam ist keiner gerne und deshalb hat es mir sehr gut gefallen, weil am Ende da sind die alle Freunde geworden.	Wertung, Änderung Motiv, Be- ziehung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Re- flexion Vorannahmen, Konstruktion Motiv
37:4	Am Anfang waren die Feinde und am Ende waren die Freunde? Und, ähm, das hat so ausgesehen als würde der Fuchs das Huhn fressen wollen und, ähm, (---) den Bären fand ich am lustigsten.	Änderung Motiv, Be- ziehung Freund- Feind	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Re- flexion Konstruktion komplexe Zusammen- hänge, Vorannahmen, Abstraktion Figur
17:5	K: Hm, daraus kann man lernen, dass man aus [...] das aus Fein- den Freunde werden kann.	Änderung Beziehung Freund- Feind	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Ab- straktion Figur, Ab- straktion Gesamtaus- sage
38:2	Das Huhn=aber das Huhn macht es eigentlich Spaß. Ich glaube nicht, dass der Fuchs es auffressen will? Vielleicht hat er nur=vielleicht ist er immer ausgeschlossen, dass niemand mit	Änderung Motiv	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Re- flexion Vorannahmen, Konstruktion Motiv

	ihm spielt. >blättert um< Und jetzt haben sie sich=jetzt ist wieder Nacht und jetzt haben sie sich Lagerfeuer oben gemacht und der Fuchs ist mit dem Huhn wieder eingeschlafen.		
40:4	I: Fällt dir was ein oder? K: (--) Das Fuchs kann auch nett sein. I: Super, genau. K: Der nimmt nicht nur Huhn und frisst, der kann auch nett sein.	Eigenschaft Fuchs	Abstraktion Gesamtaussage
44:5	dass man halt=da kann man halt viel drüber lernen, dass auch andere Tiere sich mögen können oder wenn jetzt eine Frau gibt, die halt nur Frauen, dass die zwei auch zusammen sein können. Das ist halt an sich eine sehr schöne Geschichte.	ungewöhnliche Beziehungen	Abstraktion Gesamtaussage
45:5	K: Weil die böse sind auf den Fuchs, weil die denken, dass es der Fuchs=dass der Fuchs das Huhn fressen wollte. I: Ah okay. K: Und jetzt erklärt das Huhn den dreien hier, dass es=dass der Fuchs nur jemanden zum Spielen haben wollte.	Vorannahmen zum Fuchs	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Reflexion Vorannahmen, Konstruktion Motiv
46:2	K: Und der Fuchs spielt mit der Henne Schach. I: Mhmm. Wie wirkt das für dich? Die Situation? K: Seltsam. Weil eigentlich wollte ja der Fuchs das Huhn auffressen.	Änderung Motiv	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Reflexion Vorannahmen
48:2	K: Der Hase, der Bär und der Hahn, die wollen jetzt den Fuchs in den Fuchsbau rein. Und hier ist wieder so ein Wiesel. Und der Fuchs spielt nur mit dem Hahn, äh, mit dem Huhn, Schach. I: Mhmm. Und wie wirkt auf diese Situation hier auf dich alles gerade? K: Also DIE >zeigt< denken der Fuchs will den Hahn [Huhn] jetzt eben essen, obwohl der Fuchs mit ihm einfach nur Schach spielen will. I: Mhmm. Wie findest du das? K: >schnauft< (--) Ein bisschen blöd jetzt eben für die, weil die wissen das ja nicht. I: Mhmm. K: >blättert< Und hier sitzen=sitzt der Hahn, der Hase und der Bär am Lagerfeuer und (--) hier das Huhn und der Fuchs sind Freunde geworden.	Vorannahmen zum Fuchs	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Reflexion Vorannahmen, Konstruktion Motiv

Lehman (2004): The Red Book

- Elaboration globale Kohärenz

Nr.	Zitat	Generalisierung 1	Generalisierung 2
1:9	Also, das jetzt immer wer Neues in...also wenn da gekommen ist, dass es so ähnlich war, wie ein Dokumente-Buch. Der schlägt das auf und sieht die Bilder, die wir auch gesehen haben.	Bilder in gefundenem Buch, Funktionsweise Buch	Abstraktion Geschichtenkonstrukt
2:1	K: Und der guckt grad bestimmt auch so mit dem Buch und der auch. Der sieht ihn und der sieht ihn, sozusagen. Der sieht ihn ja auch so, wie er grad guckt. I: Wer sieht jetzt wen auf dem Bild? K: Also er >zeigt< sieht ihn und er >zeigt< sieht ihn. Und er sieht vielleicht auch ein bisschen ihn. Also er sieht sich selbst im Buch. Das finde ich krass. >blättert< Ähm, hier sieht man ihn ja nochmal, wie er am	träumt, was er im Buch sieht	Abstraktion Handlungen, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit, Konstruktion komplexe Zusammenhänge

	Fenster richtig sitzt. Die gucken halt jetzt nicht mehr so erstaunt, die lächeln vielmehr wie eben. Und die Schüler gehen schon raus. Ich glaube er träumt so ein bisschen, dass er das halt nicht sieht. Und hier geht er...sie halt auch sehr, sehr schnell raus und läuft bestimmt jetzt wieder nach Hause und will das Buch weiter lesen.		
2:6	K: Und dann geht das Buch zu und es findet jemand. Und das geht bestimmt wieder so weiter, schätze ich. Dass es einen zweiten Teil davon geben würde. >blättert< Und das nimmt jetzt hier halt jemand mit. I: Was glaubst du, was dieser Junge jetzt in dem Buch sieht? K: Ähm, die Geschichte...also schätze ich. Die Geschichte von den beiden Jungen.	Fortsetzung des Buches	Abstraktion Geschichtenkonstrukt
6:6	K: Jetzt hat's nen anderes Kind das Buch und fährt damit, würd ich sagen, nach Hause oder auch in die Schule...hat aber kein Helm auf und guckt auch sehr grimmig. I: Was glaubst du, was der Junge, der das Buch jetzt mitgenommen hat, in dem Buch jetzt sieht? K: Die beiden. Wie die beiden vielleicht spielen oder auch warten bis noch wer das Buch findet. Das kann halt alles sein, würd ich sagen.	Fortsetzung des Buches	Abstraktion Geschichtenkonstrukt
6:7	Also das Buch war eigentlich ganz schön. Man hat nochmal gesehen...das ist nen Märchen, also wie so ein Märchen.	Märchen	Abstraktion Geschichtenkonstrukt
4:8	Ja, dass der Junge mit den Luftballons zu dem geflogen ist und dass die Bücher irgendwie 'ne Kamera hatten, dass die sich selber gefilmt haben, dass die immer sehen konnten, was der andere macht.	Funktionsweise Buch	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
7:2	Man könnte ja so sagen, dass das von vorne so abfotografiert ist und dann das Buch, was das Kind in der Hand hält, vielleicht reingeklebt wurde.	Funktionsweise Buch	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
9:6	Dass es so ein Junge ist, der halt son Buch hat wo man durch die [...] von einer Stadt zum anderen Ort wandern kann.	Funktion Buch	Abstraktion Gegenstand
10:2	Und dann stellt er sich vor, wie er am Strand entlangläuft und die warme Luft ihn trifft und der das Meer riechen kann und wie es halt ist am Meer. <blättert> Und dann passiert das gleiche halt nur am Strand. Da fand er ein Buch, machte das Buch auf und in dem Buch war die Welt, wo er gerade eben noch war.	stellt sich vor, was er im Buch sieht	Abstraktion Handlungen, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit, Konstruktion komplexe Zusammenhänge
20:5	K: Und das Buch, das das war=wa, ist das hier. I: Das ist das gleiche Buch? K: Ja. Find ich. I: Oh. Das ist ja ne gute Idee. K: Hm. Weil beide Bücher sind ja rot.	gleiches Buch wie tfBb	Abstraktion Geschichtenkonstrukt
25:6	Also ich glaube das ist so ähnlich wie ein Weltatlas? Halt nur, dass es so ein bisschen so anders ist. So ein bisschen (---), hm so ein bisschen (--) Fantasie halt so. (--) Das ist wie so ein Handy in einem Atlas. Das man sich so über die Ferne halt so sehen kann, aber nicht miteinander sprechen kann.	fantastisch, Funktionsweise Buch	Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit, Konstruktion komplexe Zusammenhänge
27:6	K: Das ist sozusagen jetzt wieder diese (---) die Buchseite von dem Mädchen. (--) Und der sieht das Mädchen jetzt in dem Buch. Aber ich weiß auch nicht wieso. I: Achso also wer sieht da jetzt wen? K: Also sie sieht zuerst ihn >blättert auf S. 11/12< (--) und der ist ja hier dargestellt. (--) >blättert zurück auf S. 15/16< Und der sieht sie dann wieder. (--) Sie >zeigt auf Mädchen< sieht ihn >zeigt auf Jungen< und er	Funktionsweise Buch	Abstraktion Geschichtenkonstrukt/ Bildkonstruktion

	sieht dann, in dem Buch (--) wieder sie >zeigt auf Mädchen<, während sie wieder das Buch wieder hält und das kann unendlich weitergehen.		
30:1	Oder hier drin ist eine Kamera?	Funktionsweise Buch	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
32:1	Und dann sieht der Junge >zeigt auf Mädchen< den >zeigt auf Jungen< wie der sich das Buch anguckt. Also es ist sozusagen wie so n (--) Video (-) in dem Buch, sage ich jetzt mal. Dann sieht der eine Junge halt den >zeigt auf Jungen< und der >zeigt auf Jungen< sieht den da drinne.	Funktionsweise Buch	Konstruktion komplexe Zusammenhänge

Pandolfo: Les Artistes (2012) (Tintenspinner (2016))

- Elaboration globale Kohärenz

Nr.	Zitat	Reduktion	Generalisierung
2:7	Die haben sich vielleicht verwundert so gefühlt. I: Ja. K: Weil sie Tinte gemacht haben und vielleicht kennt sie das nicht, weil so ein Tintenfisch ist ja eigentlich im Wasser. I: Ah. >nickt< K: Und eine Spinne am Land und da könnten sie sich verwundert gefühlt haben. I: Ja. K: Und dann hat halt so jeder gezeigt, was er so kann. Und dann hat die, der, die Tinten, der Tintenfisch eben so gezeigt, dass, also der hat halt ein Bild dann von der Spinne gemalt und dann hat die Spinne eben so eine Art wie ein Tintenfisch gemalt. Und dann sind sie in die Mitte ein [bisschen?] gekommen und der, die Spinne hat eben das Gesicht angefasst und dann sind sie vielleicht so befreundet.	Lebensraum, sich gegenseitig vorgestellt	Abstraktion Raum, Abstraktion Handlungen
6:10	Und die Spinne gerade wieder etwas besser ist. Das sie sich so etwas abwechseln, wer der Bessere ist.	Wettbewerb	Abstraktion Handlungen, Konstruktion Zusammenhang
14:1	Als würden die wie so 'nen Wettbewerb machen, wer das Schönste (--) macht.	Wettbewerb	Abstraktion Handlungen, Konstruktion Zusammenhang
18:1	Hmm (--), er macht=er macht das einfach so ge=so geLASSEN, er sagt so: Oh, ich kann das, ich will Dir das jetzt mal zeigen un=oder, ähm, joa. Sie=wie gesagt, sie wei=sie wissen IMMER noch nicht, was sie können und deswegen präsentieren die sich jetzt ihnen gegenseitig ihre Fähigkeiten.	zeigen sich Fähigkeiten	Abstraktion Handlungen
18:7	K: Uff, un' dass es un=dass es zum Beispiel unterm Meer Korallenriffe gibt und so >holt Luft< und naja, sie kommen ja aus verschiedenen Welten. Der Eine muss jetzt wieder zurück und die Andere bleibt da oder mal gucken, was sich jetzt ergibt. (--) Und da=und das=und deswegen haben Beide unterschiedliche Fähigkeiten des [...] und sie haben sich die Fähigkeiten jetzt präsentiert, (--) joah, und >holt Luft< des=und jetzt hat jeder spannende Entdeckungen gemacht. Aus der Sicht des Anderen hat der am Anfang auch nicht alles gekannt und aus der Sicht des=was es überm Meer gibt und der Andere hat aus der Sicht des a=hat aus seiner Sicht auch nicht alles gekannt, das es unterm Meer gibt. Und jetzt haben die sich halt vorgestellt und da=was es unter dem Meer gibt, was es überm Meer gibt und=und de=dass Beide verschieden sind, (--) zwischen denen liegen Welten.	unterschiedlicher Lebensraum, sich gegenseitig vorgestellt	Abstraktion Raum, Abstraktion Handlungen

	<p>I: Ganz genau. K: >holt Luft< Und deswegen sind sie jetzt auch Freunde und (--) joa. (--) Er kennt jetzt 'ne Spinne, er kennt jetzt 'n Tintenfisch und des=und das verbindet beide Welten, das verbindet eigentlich beide Welten.</p>		
18:9	<p>Also, es ging um einen Tintenfisch und eine Spinne, die beide aus verschiedenen Welten kamen und sich dann kennengelernt haben, sich belehrt haben, was es unter dem Meer und über dem Meer gibt und sind dann am Ende Freunde geworden.</p>	Lebensraum, sich gegenseitig vorgestellt	Abstraktion Raum, Abstraktion Handlungen
19:6	<p>Dass sie (---) dass sich die Spinne mit dem Tintenfisch irgendwie anfreundet, das iss'n bisschen komisch. I: Komisch? Warum ist das denn komisch? K: Weil die Spinne ja nich' im Wasser leben kann. I: Richtig. K: Und der Tintenfisch auch nich', ähm, außerhalb vom Wasser.</p>	Lebensraum, Irritation	Abstraktion Raum, Reflexion komplexe Zusammenhänge
21:5	<p>K: Und dann vertragen sie sich wieder und küssen. I: Sehr schön. K: >blättert< Und dann spielen sie wieder miteinander und werden wieder gute Freunde, egal was sie für ein Tier sind.</p>	Beziehung trotz Unterschieden	Abstraktion Figur
22:7	<p>Zuerst wollten sie si=zuerst wollte der Eine besser sein als der Andere und jetzt sind sie eben Freunde geworden.</p>	Wettbewerb, Beziehung	Abstraktion Handlungen, Konstruktion Zusammenhang
22:8	<p>Hm, ich würde ihr erzählen, dass es um 'ne Spinne und 'nen Tintenfisch ging und ja, dass die zuerst keine Freunde waren und sich nur gegenseitig beeindruckten wollten und ja, dann sind sie Freunde geworden.</p>	Wettbewerb, Beziehung	Abstraktion Handlungen, Konstruktion Zusammenhang
23:8	<p>K: Naja, ich würde sagen, dass die erst sich halt getroffen haben und sich dann halt erstmal 'ne Weile angeguckt haben und dann haben sie sich=haben sie halt sowas=also dann wollten sie sich halt zeigen, was sie können und jeder wollte es irgendwie besser machen >holt Luft< und ja. (---) Und am Ende, ja, dann war'n sie Freunde und so. I: Gut. (--) Genau und denkst Du, man kann aus diesem Buch etwas lernen? K: Ja, dass=ähm, dass also Aussehen=dass so=dass das eigen=dass ma=dass das nichts ausmacht, dass man sich trotzdem gern haben kann, so hm.</p>	Wettbewerb, Beziehung, Freunde trotz Unterschiede	Abstraktion Handlungen, Abstraktion Figur, Abstraktion Gesamtaussage
24:5	<p>K: Also das ist mir aufgefallen, dass das ein Unterwassertier ist und das ist ein (--), ähm (--), Landtier. I: Genau K: Und das ist das Komische, das sone kleinen Spinnen nicht so viel arbeiten können (---) aber das könnte die Krake machen (---)</p>	Lebensraum	Abstraktion Raum
27:5	<p>Also da gehts darum um eine Krake und eine Spinne, DIE BEIDEN ein Wettkampf gemacht hat, wer eine Sache besser, als die andere hat.</p>	Wettbewerb	Abstraktion Handlungen, Konstruktion Zusammenhang
30:7	<p>Die haben sich gestritten, welches Bild am besten ist und zum Schluss haben die sich dann eben befreundet, weil die beiden die besten Bilder hatten. Weil die Krake die Spinne gemalt hat und die Spinne die Krake.</p>	Wettbewerb, Beziehung	Abstraktion Handlungen, Konstruktion Zusammenhang
31:9	<p>Das man nicht eh irgendwas macht. Das man nicht sagt, ah du bist schlecht und ich kann das besser und man muss einen Kompromiss finden, dass man alle gut macht. Also einer macht irgendwas gut und andere macht anders gut. Also ich kann nicht so gut Sport. Also ich liebe Sport, aber mach das nicht gut, aber ich kann gut tanzen und andere lachen mich aus, weil ich das nicht kann, aber ich kann was</p>	Wertschätzung der unterschiedlichen Fähigkeiten	Abstraktion Handlungen

	anderes, was anderes gut machen als sie. Also alle können was gut machen.		
32:3	K: Das macht sowas hm, wie sagt man? (-- Wer was besser kann? Also (-- >schaut fragend< I: Ist wie ein kleiner Wettkampf? Meinst du? K: Ja genau, Wettkampf meinte ich.	Wettbewerb	Abstraktion Handlungen, Konstruktion Zusammenhang
33:7	Okay ähm. Ich hatte heute ein Interview. Und das=da ging es um eine Spinne und einen Tintenfisch. Da sollte ich halt dazu erklären. Es war ohne Text das Bilderbuch und ähm ich hab halt erklärt, das sie erst=sie waren erst zusammen nichts so (-- haben=wussten nicht, was sie so machen sollen und dann ist ihnen eingefallen, dass sie ja beide gut was können. Und ja danach haben sie eben das gemacht. Also der Tintenfisch so mit seiner Spuck sowas gemalt. Erstmal war es nur ein Klecks. Dann war es ein Seepferdchen und andre Dinge und ne Spinne. Und dann hat die Spinne auch was gemacht und es ging immer so hin und her und die waren immer auseinander und dann waren sie zusammen und mochten sich, weil sie verstanden haben, sie können beide was gut.	Wettbewerb, Beziehung	Abstraktion Handlungen, Konstruktion Zusammenhang
34:7	Das vielleicht jeder ein Talent hat und ähm jeder eben anders ist.	Wertschätzung der unter- schiedlichen Fä- higkeiten	Abstraktion Handlungen, Abstraktion Ge- samtaussage
38:3	K: Ähm der machte Sachen wie gemalt nur. >blättert< Hm ja. Und dann hier weiß ich nicht mehr. Und hier sagt der Entschuldigung, auch der. I: Und warum sagt der Entschuldigung? K1: Weil sie haben eine wettbew=wettbewe >genuschelt<	Wettbewerb, Beziehung	Abstraktion Handlungen, Konstruktion Zusammenhang

Guilloppé (2005): One Scary Night (Original: Loup Noir (2004))

- Elaboration globale Kohärenz

Nr.	Zitat	Reduktion	Generalisierung
1:6	Weil man zuerst dachte, dass der Wolf ihn angreifen wollte, aber dann hat der Wolf ihn doch gerettet. Das war schon sehr spannend.	Änderung Motiv, Wertung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Motiv, Reflexion Vorannahmen, Abstraktion Geschichtenkonstrukt
4:6	Weil am Anfang dachte man ja, der Wolf will dem Menschen was antun. Aber am Ende da hat man gesehen, dass der Wolf den Jungen nur retten wollte.	Änderung Motiv	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Motiv, Reflexion Vorannahmen
5:7	Mir hat das sehr gut gefallen. Ich hab erst gedacht, der Wolf möchte den Mann fressen und der Mann hat einfach einen Schreck bekommen. Dabei war's gar nicht so schlimm. Der Wolf wollte den Mann einfach nur vor dem Baum retten.	Wertung, Änderung Motiv	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Motiv, Reflexion Vorannahmen

7:6	Auf jeden Fall, dass man mutig sein muss und dass man, dass die Tiere auch nicht immer böse sein müssen.	Eigen-schaft Wolf	Abstraktion Figur
12:12	Also ich find se eigentlich schön. I: Und kannst du auch sagen warum? K7: Also weil, erst habe ich so gedacht: Och, die ist ein bisschen chaotisch, weil jetze hier auf der Seite sah sie schon ein bisschen so, sag ich mal gruselig aus. Und dann, wenn man aber hier immer weiter guckt, sieht = sieht der Junge, also läuft immer schneller. So dann verfolgt halt Tim Tim immer noch. Und dann hat man erst hier gedacht: Och, will der den jetzt fressen oder alles so? Der Junge läuft immer noch und hier wird man = wird man halt so erschrocken. Warum beißt der den jetzt an. Und hier sieht man schon, warum frisst der den jetzt nicht? >blättert< Und dann sieht man hier, dass sie sich verbünden. Also dass sich freuen.	Änderung Motiv und Beziehung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Motiv, Reflexion Vorannahmen
19:5	Dass, ähm, (-) ich als erstes dachte, dass der Wolf und die Eule, ähm, hinter dem Jungen hersprangen und ihn fressen wollten. Und danach, obwohl das gar nicht so war [...], die wollten sich nur vertragen.	Änderung Motiv und Beziehung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Motiv, Reflexion Vorannahmen
23:11	Weil, also ich find`s eigentlich ganz gut, weil da kann man [...], weil`s ein schönes Bilderbuch is eigentlich. Weil`s ja auch am Ende richtig schön wird, weil die sich ja dann auch vertagen und der Junge nich gefressen wird. Man denkt ja erst der Wolf frisst ihn, aber es wandelt sich dann doch noch ins Gute um.	Änderung Motiv	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Motiv, Reflexion Vorannahmen
24:5	Es war einmal eine dunkle Nacht, der Mann spazierte im Wald. Er=er sah die Bäume und er lief=und lief=und lief. Danach sehnte [?sah?] er die Eule und rannte schnell weg. Später sah ihn der Wolf und der Wolf hat ihn die ganze Zeit verfolgt. (-) Der Wolf wollte ihn erwischen, aber dann, also man hat gedacht, dass der Wolf mmm den Mann verletzen will, aber der Wolf hat einfach, wollte einfach sein Freund sein. Und so sind sie Freunde, ähm, (-) geworden.	Änderung Motiv und Beziehung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Motiv, Reflexion Vorannahmen
26:4	K: Dann sah er den Wolf und der Wolf sprang auf den Mann. I: Mmm und beobachtest du noch etwas? K: (---) Der Mann schreckt zurück. >blättert um< (---) Der Baum fällt um und ich glaube vielleicht wollte der Wolf den Mann retten. I: Super. Ok, hast du noch mehr Gedanken dazu? K: Der Mann denkt vielleicht, dass der Wolf ihn beißen möchte und böse ist.	Änderung Motiv	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Motiv, Reflexion Vorannahmen
26:5	Ich fand`s eigentlich sehr spannend, weil ich hatte auch erst gedacht, dass der Wolf eigentlich den Mann nur angreifen wollte. Aber dann wo ich das nächste Bild gesehen habe, hab ich mir dann noch so gedacht [...]. Der Wolf wollte halt den Mann nur retten.	Änderung Motiv	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Motiv, Reflexion Vorannahmen
27:4	Das ein Mensch durch den Wald ging anscheinend auf der Suche nach seinem Hund und er dachte er würde von einem Wolf verfolgt werden.	Änderung Motiv	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Motiv, Reflexion Vorannahmen

29:4	Der Wolf rennt los und springt ihn an. Der Junge hat Angst. (--) Aber dann merkt=und dann f=fällt ein Baum um. Er merkt, dass der Wolf ihn nicht essen wollte und nicht angreifen wollte, sondern vor einem Baum retten wollte, der gerade umfällt. Der Junge ist froh, dass er ihn gerettet hat. (--) <blättert um> Der Wolf steht auf und der Junge liegt noch am Boden. Er kann es gar nicht FAS-Sen, dass ein Wolf ihn gerettet hat.	Änderung Motiv	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Motiv, Reflexion Vorannahmen
29:6	In einem Buch geht's darum, dass man im Wald spazieren geht im Winter und (--) dass man (--) nicht vorher urteilen sollte. Er dachte ja, dass er ihn fressen will, der Wolf, aber er wollte ja nur was Gutes und in dem anderen Buch da kann man halt die Welt mal bi=da kann man vielleicht mal andere Tiere, die es hier nicht gibt, auch sehen.	Änderung Motiv	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Motiv, Reflexion Vorannahmen, Abstraktion Gesamtaussage
30:4	Doch da merkte er, dass der Wolf doch gar nicht so böse war, wie er aussah und er umarmte ihn.	Änderung Motiv	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Motiv, Reflexion Vorannahmen
33:2	Dann wurde er von dem Wolf angesprungen. Unser Jerry springt auch alle an. Das ist ein Hund. (--) Oh Gott. Wow. <kichert> <blättert um> Mm und dann oh Gott dann hat er= dann hat der Wolf glaube ich den Mann ermordet. <kichert> <blättert um> Ne doch nicht. <kichert> (--) Dann kam son Vogel und hat ihn gerettet. Also das glaub ich jetzt zumindest. <blättert um> Was? Der Mensch und der Wolf wurden Freunde? I: Du kannst auch nochmal zurückblättern ne. Kannst es dir nochmal genau anschauen. K: <blättert zurück> Okay ähm, aber was das mit dem Vogel auf sich hat, das weiß ich nicht. (--) Okay als=also dann kam ein Vogel u=ich versteh das nicht. (---) Hat der Wolf dann den Vogel gefressen oder wie soll das jetzt sein? <flüstert> Ich versteh das nicht.	Änderung Motiv (Denkprozesse werden stark sichtbar)	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Motiv, Reflexion Vorannahmen, Reflexion komplexe Zusammenhänge
35:3	Na dass der F=also (---) mm (--), dass der Fuchs ähm halt ähm den Menschen beschützen=beschützt hat und der Mensch dachte ja die ganze Zeit, dass der den auffressen will.	Änderung Motiv	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Motiv, Reflexion Vorannahmen

Becker (2013): Journey

- Elaboration globale Kohärenz

Nr.	Zitat	Reduktion	Generalisierung
2:9	Also ich fands schön und dass es halt= er hat seine Fantasie spielen lassen, weil er keine Freunde hatte...und aber man kann ja denken er hat geschlafen und da ist es ja ein Traum.	Traumkonstrukt für gesamte Geschichtenkonstruktion, Brücke Erzählen, Konstrukt fantastisches Erzählen	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit, Konstruktion Motiv, Abstraktion Geschichtenkonstrukt
4:11	Weil...ist ja eigentlich die ganze Zeit mit dem Zauberstift= hat dann die ganze Zeit sowas gemalt und dann..war das ja wie echt.	Schleuse Stift	Abstraktion Geschichtenkonstrukt, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit

7:13	Aber war komisch für mich, dass die mit der Kreide sowas malen konnten und das entstand plötzlich. Ist wie Zauberei.	Magie	Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
16:15	Ja, also das ist ja eigentlich (--) also das ist ja wie ein Märchen. Das sie eben mit der Kreide zusammengefunden haben.	Konstrukt fantastisches Erzählen: Genre als Erklärungsmuster	Abstraktion Geschichtenkonstrukt
21:9	Nur wieso, (---) obwohl es eigentlich klar ist, wieso der Vogel ihr die Tür zeigt, weil sie ja den Vogel gerettet hat, aaaaaabeeer sie kennt ja noch nicht den Vogel. Sie w-weiß nicht wie der Vogel heißt, was der Vogel besonderes kann, (--) er sieht besonders aus. (--) Er hat ne andre Farbe, wie die anderen Vögel und hat hier solche (--) Linien, Streben. Er hat einen langen Schweif. Überall sind Sterne, es ist dunkel. >blättert< Ah. Die Tür (--) und der Vogel. Die Tür ist klein, das heißt, die muss durchkrabbeln. (---) Mh, was könnte hinter dieser Tür sein? Vielleicht andere Vögel? mit ner andren Farbe? (---) Der Vogel ist daraus geflohen, weil er (--) nicht mehr konnte oder so. >blättert< >freut sich< Die Stadt! (--) Aaaaaah! Der Junge, der hat den Vogel gezeichnet und der Vogel, der wurde gefangen, (--) oder so. (---) Der wurde gejagt. (---) Mh. >Pause 12 Sek.< Und ich hab genau am Anfang, wo ich die Stadt gesehen hab, ist mir direkt dieser Leuchtstab ins Auge gefallen.	versucht Erklärungen für Funktion/Bedeutung des Vogels zu finden > dabei wird Denkprozess in besonderem Maße sichtbar (auch viel Indexikalisches)	Reflexion komplexe Zusammenhänge
22:5	Und=und dann (--) winken ihm zwei W=w=wachen zu und fragen: „Wa=wa=was willst du hier?“ und=und=und=sie=und=sie sagte: „Weiß ich nich, w=w=w=weil mei=meine Eltern mei=meine ganze Familie hat keine Zeit, keiner möchte mit mir spielen (--) und da bin ich halt hier und deswegen bin ich hier gelandet.“	Unterscheidung Orte: mit/ohne Zeit für Kind	Abstraktion Raum
26	Am Anfang war ihr langweilig. (--) Und dann, ähm, hat sie ja den Stift und den Vogel gefunden und jetzt ist ihr nich mehr so dolle langweilig. (--) Weil wegen dem Stift und der Vogel ganz viele Abenteuer passieren.	Abstraktion Funktion Stift	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
28:4	Und dann will sie sich, glaub ich, einen Ausgang also in ne andre Welt machen, wo vielleicht Freunde sind oder so.	Unterscheidung Welten: mit/ohne Freunde	Abstraktion Raum
28:6	K: Dann malt sie sich nen Boot mit dem Stift, vielleicht ein Zauberstift oder ein Traumstift. I: Wie kommst du da drauf, dass das ein Zauberstift ist? K: Naja, weil, sie hat sich ja schon die Tür damit gemalt und ist da durchgegangen oder das Boot. Oder sie träumt einfach nur.	Traumkonstrukt für gesamte Geschichtenkonstruktion, Brücke Erzählen, Konstrukt fantastisches Erzählen	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit, Abstraktion Geschichtenkonstrukt
30:11	K: Jetzt ist sie schon wieder in einer anderen Welt. I: Ja. Ok. Woran erkennst du das, dass sie schon wieder in einer anderen Welt ist? >blättert auf S. 30< Naja, da wars ja so grau. Und so. >blättert auf S. 32/33< Und hier ist es jetzt eher so bunt.	Unterscheidung Welten über Farben	Abstraktion Geschichtenkonstrukt, Abstraktion Orte, Abstraktion Farbigkeit

• Elaboration lokale Kohärenz

Nr.	Zitat	Reduktion	Generalisierung
1:2	Hier ist es halt in so ner, na also, in so ner Welt? Und die wo sie von= von ihrem Zimmer hingelangt ist mit einem (---) mit nem Stift oder so was.	Unterscheidung Welten	Abstraktion Orte
2:2	Und dann ist er in einer Fantasiewelt und da wo ein Fluss lang geht und wo Laternen und das sieht für mich aus wie China.	Unterscheidung Welten	Abstraktion Orte, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
4:4	und dann war es wie Zauberei (---) und das Mädchen gang dann in die Tür rein.	Magie	Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
9:2	Und jetzt ist sie in anderen Welt, würde ich sagen, und dort hängen Lampen und Lichter und sie ist in einem großen Wald mit einem Fluss.	Unterscheidung Welten	Abstraktion Raum
10:3	Sie nimmt den Stift und malt eine Tür und rennt dann raus. >blättert um< Dann kommt sie in eine andere Stadt, also Welt. Mit Lichtern. Überall hängen Lichter, ganz viele Bäume.	Unterscheidung Welten	Abstraktion Raum
14:6	Die Wachen freuen sich, dass sie so einen (--) magischen Stift hat.	Magie	Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
21:6	Das ist ja wie ein Traumland.	Traum/Wirklichkeit	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Orte, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
22:3	Dann is=is die dort reingegangen und war in ner anderen Welt (---) wie in einem Traum (--) war sie.	Traum/Wirklichkeit	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Orte, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit

Lawson/Smith (2016): Überall Blumen (Original: Sidewalk Flowers (2015))

• Elaboration globale Kohärenz

Nr.	Zitat	Reduktion	Generalisierung
2:9	Und was ich glaube, warum das hier jetzt nicht mehr bunt ist. Weil ich glaube, das Kind denkt an die Farbe und wenn es an die Farbe denkt, dann wird das bunt.	Gedankenwelt/Farbigkeit	Abstraktion Farbigkeit, Konstruktion komplexe Zusammenhänge
2:25	Ähm, alles, aber ich fand es auch schön wenn das Mädchen, ähm, (---) macht halt die Welt mit ihren Blumen und ihren kleinen Dingen, also die Welt halt bunt. Und das finde ich halt schön, weil die halt komplett grau war.	Symbolik: kleine Dinge > Erklärung Farbigkeit	Abstraktion Farbigkeit, Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Gesamtaussage
3:48 3:50	Naja das Buch, da geht es halt darum das man auch mehr auf die Natur achten soll. Und, ähm, das fällt einem dann halt so auf. Das mit der Natur halt alles schöner ist und besser. (---) Viele sind immer an den Handys und laufen in der Stadt so rum, ohne das sie irgend woanders hingucken. (---) Es fällt mir dann eben so auf und das finde ich halt auch schade das sie nicht so (--) auf das achten.	Abstraktion Grundaussage: Bewahrung der Natur	Abstraktion Gesamtaussage
6:11	Da ist das Mädchen wieder mit den Blumen und da sind überall Pfützen, also bedeutet das, dass es wahrscheinlich vorhin geregnet hat. Und dass das wahrscheinlich die ganze Farbe weggemacht hat.	Erklärung Farbigkeit	Abstraktion Farbigkeit, Konstruktion komplexe Zusammenhänge

6:22	Naja, es ist eher eben ein Bilderbuch, aber irgendwie finde ich das es ein ganz schön schwieriges Bilderbuch ist, weil, ähm, man weiß ja nicht richtig was da passiert ist. Und deswegen kann man sich da nur so Sachen denken, was ich eigentlich auch schön finde. Ähm, ja es ist ein sehr nachdenkliches Buch und ... ja man muss sich da eigentlich die Hälfte dazu eigentlich ausdenken.	Abstraktion Funktionsweise Denkprozesse	Reflexion Ge- schichtenkon- strukt
6:23	Hm, plötzlich ist die Welt bunt. Nur wie? Das kleine Mädchen geht wieder ins Haus und fragt ihren Vater. Der sagt dazu: „Das warst du meine Blume.“ Da freut sich das Mädchen.	Blume als Me- tapher	Abstraktion Ge- genstand
9:11	Dass man halt auch an andere denken soll und denen dann was schenken kann, weil wenn man an den anderen denkt, dann sollte man oder kann man ihm was schenken.	Motiv Blumen verteilen	Abstraktion Ge- samtaussage, Abstraktion Handlungen
10:11	Da kommt, glaube ich, jetzt die Mama raus und hier ist die Katze und hier sind ganz viele Blumen (--). Ich glaub, darum mag sie so viele Blumen, weil auch in ihrem Garten ganz viele Blumen sind (--).	Motiv Blumen verteilen	Konstruktion Mo- tiv
14:14	Weil sie die Blumen schön fand und weil sie den anderen Leuten damit eine Freude machen wollte und (-- die es einfach jetze gut, dass sie das gemacht hat (-- so Blumen gesammelt und gefunden hat um den anderen Leuten zu helfen.	Motiv Blumen verteilen	Abstraktion Handlungen, Konstruktion Mo- tiv
16:12	Achso! Also es gibt hier nur bei den Farben wenige und das meiste ist davon grau. Und ich denke mal, das wurde in den früheren Zeiten (-- gemalt dieses Buch.	Erklärung Far- bigkeit	Konstruktion komplexe Zusam- menhänge
25:10	Also (..), dass das Kind mit anderen geteilt hat und Blumen abgegeben hat. Und, dass irgendwie, dass alles immer schwarz-weiß war. Und, ähm. Also, dass man hm (...) >grübelt< hm. Vielleicht dass man irgendwie, weil ja am Anfang alles schwarz-weiß war und nur sie hat halt da farbig und, dass dann ihr glücklich sein oder irgendwie so, anderen abgegeben hat so in dem sie die Blumen halt verschenkt hat.	Symbol Farbe	Abstraktion Far- bigkeit, Abstrak- tion Handlungen
27:12	Ich find, dieses Bilderbuch ist, ähm, es zeigt halt wie neugierig das kleine Mädchen, oder, äh, generell äh jüngere Generationen sein können.	Abstraktion Hauptaussage: Wahrnehmung im Altersver- gleich	Abstraktion Ge- samtaussage, Abstraktion Figur
27:13	Und mir fällt grade auf, das ist ja, äh, alles schwarz/weiß. Es gibt nur die Blumen und das Mädchen und dann die Tiere oder so sind dann mit Farbe gemalt, damit man sich darauf konzentriert.	Abstraktion Funktion Far- bigkeit Denkprozess	Abstraktion Far- bigkeit, Reflexion Geschichtenkon- strukt

• Elaboration lokale Kohärenz

Nr.	Zitat	Reduktion	Generalisierung
2:17	Und es ist auch komplett grau, hier ist vielleicht noch ein bisschen Farbschimmer und hier am Baum. Ansonsten ist alles grau, man sieht verschiedene Grautöne. Und dann sieht man hier unten noch die Vögel, wie er da liegt. Und ja Blumen auf seinen Bauch hat. Und, ähm, es ist halt jetzt alles bunt. Das Gras ist bunt, der Weg hat Farbe und der Vogel und auch die Bäume. .. Nur hier hat das Kind halt keine Farbe. Und, was ich hier glaube, dass das Kind dem Vogel eine Freude machen will.	Motiv Blumen verteilen schöne Beobachtungen Farbigkeit	Konstruktion Motiv
2:19	Und hier steckt das Kind eine, eine Blume in den Schuh, damit der Mann sich auch freut. Also sie möchte ihm eine Freude machen. Und hier ist schon wieder das ganze Bild bunt komplett. Also die Straße ist halt grau, aber hier ist halt .. Bäume haben halt Blätter und es ist wieder schön.	Motiv Blumen verteilen schöne Beobachtungen Farbigkeit	Konstruktion Motiv
6:1	Also es ist eine graue Stadt, das fällt schon mal sehr doll auf. Und ich glaube, das sollte so grau sein, weil es so ein bisschen Langeweile und keinen Spaß darstellen sollte.	graue Stadt	Abstraktion Farbigkeit
6:15	Aber sie hat davor noch Blumen auf den Vogel gelegt, sowas wie ein Gedenken oder so.	Motiv Blumen verteilen	Konstruktion Motiv
12:15	Weil sie bestimmt ihm helfen möchte, weil sie nett ist und sie- und sie findet das traurig, wenn der Vogel gestorben ist oder so. Und dann findet sie das traurig, so ähnlich wie Beerdigung, wie beim Menschen, da legen die ja auch immer Blumen drauf.	Motiv Blumen verteilen	Konstruktion Motiv
13:13	Ich finde, weil sie das halt schön findet, dass sie Blumen sammelt und das den anderen dann gibt, weil sie dann mehr mehr (--) halt mehr Kinder und so hat, also mehr Freunde sozusagen.	Motiv Blumen verteilen	Konstruktion Motiv
14:9	Mh, dass sie den Vogel geholfen hat, also so, so begraben und dass sie den Vogel gefunden hat.	Motiv Blumen verteilen	Konstruktion Motiv
15:22	Das Mädchen hat allen ne Blume gegeben. Wahrscheinlich sind die Blumen ja ihre Lieblingsblumen gewesen.	Motiv Blumen verteilen	Konstruktion Motiv
20:7	Und dann au=auf dem Weg im Park hat der Junge einen toten Vogel gesehen und hat den dann mit den Blumen sozusagen begraben.	Motiv Blumen verteilen	Konstruktion Motiv
30:1	Es ist eigentlich alles schwarz-weiß, außer die rote Jacke hier >zeigt auf Buch<. Es sind hier so Tauben. Ich glaub, das sind möglicherweise die zwei, äh, Hauptcharaktere. Weil sie die einzige Bunte ist.	Abstraktion Funktion Farbe, Denkprozess	Abstraktion Farbigkeit

Coelho (2015): Boat of Dreams

- Elaboration globale Kohärenz

Nr.	Zitat	Reduktion	Generalisierung
1:23	Ja also, ich hab (--) also ich denke mal, das waren schon auch ein paar Träume? (--) Und vielleicht soll das Buch auch darüber belehren, dass man die Zeit nutzen soll, die man hat, (--) weil sie vielleicht immer vergeht, wie mit der Kerze, die brennt ja auch immer weiter runter.	Abstraktion Gesamtaus- sage: man soll Zeit nutzen, denn sie ver- geht Symbolik Ge- genstand	Abstraktion Gesamt- aussage, Abstraktion Gegenstand
1:24	Ja, (--) dass vielleicht das Boot, was der ältere Mann gezeichnet hat, das da eben all die Träume drin gesammelt wurden, zum Beispiel auch vom Jungen, der hat ja (--) vielleicht hat er ja auch davon geträumt, dass er den Brief gefunden hat und dann sich und die Katze drauf gezeichnet hat. Das kann ja sein.	Funktion Boot Symbolik Ge- genstand, Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Gegenstand, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
2:12	Es geht darum, dass ein Vater seinen Sohn vermisst und dass sein Sohn den Vater vermisst. Der Sohn lebt in der Großstadt und der Vater auf dem Land oder an der Küste und sie vermissen sich ganz doll. (--) Und dann hat der Vater eine Zeichnung von seinem oder ihrem „Boot der Träume“ gezeichnet und er [Junge] hat es dann verwirklicht und so können sie sich halt immer besuchen. Sie können immer wieder zueinander fahren und es war eine ganz ganz schöne Geschichte, fand ich.	Abstraktion Gesamtaus- sage: vermissen sich und finden zueinander Funktion Boot Symbolik Ge- genstand	Abstraktion Gesamt- aussage, Abstraktion Gegenstand
2:5	K: Ich glaube, das ist jetzt ein Traum, weil die Farbe sich verändert hat! Hier >blättert einige Seiten zurück< war ja alles in der Art schwarz-weiß. I: Ja, das ist ein Braunton. K: Ja und hier >blättert zurück auf Seite 40/41< ist es ja jetzt eher so (--) bläulich und so.	Traum Erzählebenen Farbigkeit	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Farbigkeit, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit, Reflexion Geschichtenkonstrukt
3:7	K: Und dann hat er (--) dann waren sie plötzlich (--) oder vielleicht hat der Mann auch geträumt, dass er plötzlich in der Stadt ist. (---) I: In der Stadt als der Junge oder als Beobachter? K: Als der Junge. I: Ja. K: Und dann dort den Brief gesehen hat, da war dann das Boot drauf gezeichnet. Dann ist der Junge, also er, in das Haus reingegangen und hat den Brief aufgemacht. Dann war dann, wie gesagt, das Boot drauf. Dann hat er da was drauf, also was dazu gezeichnet und (---) dann hat er in seinem Traum geträumt, dass er, ähm, mit dem Boot auf die einsame Insel fliegt und dort sich als alter Mann sieht (---) und, ähm, (---) dann können sie sich, äh, lernen sich kennen sozusagen.	Traum Erzählebenen Zeitebenen	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit, Abstraktion Zeit
3:9	Also, dass er wie so eine Zeitreise mit dem Haus gemacht hat, weil das sieht hier wieder so komisch aus mit den Möwen.	Zeitstruktur	Abstraktion Zeit
4:7	K: Jetzt wacht der Junge wieder auf. I: Ja.	Traum Erzählebenen	Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit

	<p>K: (--) Vielleicht war auch alles nur ein Traum. I: Das ist auch eine Möglichkeit. K: Dass der Junge das alles nur geträumt hat. I: Du meinst die ganze Begegnung? K: Ja und auch wie der Mann das gezeichnet hat und am Strand so war.</p>		
5:18	<p>I: Hat dir das Buch gefallen? K: Ja (--), weil ich glaub in dem Buch ist auch eine Lehre drinne, wegen (---) I: Mhm. K: Man soll nicht seine Träume aufgeben.</p>	<p>Abstraktion Gesamtaus- sage: Träume nicht aufge- ben</p>	<p>Konstrukt Fantasie- Wirklichkeit, Ab- straktion Gesamt- aussage</p>
5:19	<p>Ich würde sagen, dass da (--) also in dem Buch geht es um einen Mann und einen Jungen, die sich sehr gut kennen, aber weit voneinander entfernt sind. Sie träumen beide und irgendwie kommen sie in den gleichen Traum, dass das Boot, was der Mann gemalt hat (---) dann zu ihm kommt, dem Jungen und der Katze, und dass sie sich wieder (--) also, dass sie dann sich wiedersehen können und am Ende fliegt das Boot zurück, aber es war alles nur ein Traum. (--) Und dann sieht man am Ende noch die Flasche, wie sie im Wasser weiertreibt.</p>	<p>Traum Erzählebenen</p>	<p>Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit</p>
6:7	<p>Mhmh, dass es (---) dass man in den Träumen immer meistens manchmal was Gutes ist und dass man in den Träumen auch mal jemanden besuchen kann, wiedersehen kann und das man nicht traurig sein soll.</p>	<p>Funktion Traum</p>	<p>Konstrukt Fantasie- Wirklichkeit, Kon- struktion Motiv</p>
8:6	<p>Oder es ist auch nicht sein Zuhause, aber ich weiß es ja nicht und da liegt jetzt ein Brief und der geht jetzt rein. >blättert auf Seite 46/47< Oder es ist einfach nur die Kindheit von dem großen Mann.</p>	<p>Erzählebenen Zeitstruktur</p>	<p>Abstraktion Zeit</p>
8:11	<p>Mhmh (--), der wollte uns damit mitteilen, (--) dass wir auch unsere Fantasie benutzen sollen. Vielleicht war der auch früher ein Erfinder und hat dann auch seine (---) Fantasie benutzt und hat dann halt so (--) versucht so ein Traumboot zu machen. Also jetzt erst entwerfen, dann muss er noch die ganzen Teile, dann hat's vielleicht nicht geklappt und dann hat er es noch hundertmal versucht oder zwanzigmal und dann hat er's halt aufgegeben und hat's dann halt anders gemacht. Er wollte dann nämlich einfach (--), es könnte jetzt auch einfach sein, dass es eine Geschichte ist (--) von einem Mann, der sich das (--) der sich das auch wünscht und der Junge hat halt den Traum erfüllt.</p>	<p>Abstraktion Gesamtaus- sage: Fantasie benutzen</p>	<p>Konstrukt Fantasie- Wirklichkeit, Ab- straktion Gesamt- aussage</p>
10:9	<p>Dass es um einen Mann ging, der wahrscheinlich auf einer einsamen Insel gestrandet war und dann dort allein gelebt hat und der Junge (--) der hat den gesucht und den dann am Ende auch gefunden.</p>	<p>Motiv Begeg- nung</p>	<p>Konstruktion Motiv</p>
12:11	<p>Dass es auch Leute, also auch Leute gibt, die auf der Welt leben, die einsam sind und wenn sie etwas malen oder zeichnen und das dann wegschicken, wie z. B. der Mann jetzt über's Meer mit der Flaschenpost, dass dann andere Leute, die vielleicht auch einsam sind und die gleichen Interessen haben, (--) dann auch sehen: „Ich bin doch nicht ganz alleine auf der Welt“ und dann auch vielleicht demjenigen zurück was schicken und die sich dann vielleicht auch so anfreunden.</p>	<p>Funktion Fla- schenpost</p>	<p>Abstraktion Gegen- stand</p>

16:6	<p>K: Und es könnte ja sein, dass der Junge ja auch, ähm, dass der lebt und, ähm, er stellt sich das nur vor, dass er noch lebt und dann, ähm, geht er halt schlafen und er träumt Mann noch davon, dass der Opa lebt?</p> <p>L: Okay.</p> <p>K: Obwohl er schon gestorben ist halt.</p>	<p>Traum Erzählebenen</p> <p>Funktion Traum</p>	<p>Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit</p>
21:9	<p>Also ich nehm' halt mit, dass halt andere, es können nicht alle zusammen sein, alle Welten. Und dann nehm' ich halt noch mit, dass halt sie sind sehr befreundet und, dass man Freunden auch mal Briefe schreiben soll, nicht immer nur mit dem Handy zu machen, weil nicht jeder ein Handy hat und das ist es schöner, mal Briefe zu schreiben. Und das kostet auch nicht, also nicht so viel wie jetzt Handy oder so.</p>	<p>Funktion Flaschenpost</p>	<p>Konstruktion Motiv</p>
32:8	<p>K: Und der Mann eh der ist halt. Ich weiß nicht, ob er am Ende stirbt oder (--).</p> <p>I: Wie kommst du darauf?</p> <p>K: Weil's am Ende. >blättert< Halt dann is' er so traurig. (--)</p> <p>Und dann (--) träumt er davon. Und dann gehen so Kerzen halt aus. Vielleicht sind das ja auch sein, wie sein Leben und halt am Ende ist es dann halt so.</p>	<p>Symbol Kerze</p>	<p>Abstraktion Gegenstand</p>
33:6	<p>K: Die Flaschenpost schwimmt immer noch im Meer. (--)</p> <p>I: Hast du noch mehr Gedanken dazu?</p> <p>K: (--)</p> <p>Äh, (--) dass er das alle nur geträumt hat und die Flaschenpost die ganze Zeit da geschwommen ist. Und (--) er irgendwann die Flaschenpost dann auch findet, die in den Wellen schwimmt.</p> <p>I: Wer hat das geträumt? Was meinst du?</p> <p>K: Der Junge.</p>	<p>Traum Erzählebenen</p>	<p>Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit</p>
33:8	<p>Und der Junge träumt, dass ein also, äh, findet ein, (--) ja findet einen Brief vor der Tür (--) oder träumt, dass er einen Brief vor der Tür findet. Und (--), ähm, dort ist das drauf das Schiff, was der ähm Seefahrer vorher gezeichnet hatte. (--) Er malt sich und seine Katze darauf und (--) hängt es übers. Bett. Hm. Ja und dann träumt er, dass er zu seinem, hm, zu dem Seefahrer fliegt mit dem Boot und es oder es ist bestimmt der Opa von ihm. Und er fliegt dahin.</p>	<p>Traum Erzählebenen</p>	<p>Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit</p>
35:7	<p>Das ist schön. Ich glaub' das handelt von einem (--) Jungen, der (--) ich glaub' das ist sein Opa und der lebt in einer anderen Welt. Und er reist dort hin.</p>	<p>Welten Erzählebenen</p>	<p>Abstraktion Orte</p>
35:8	<p>Also es geht um einen Jungen, der glaub' ich (--) seinen Opa besuchen will und (--) ihn einen Brief geben will.</p>	<p>Motiv Reise</p>	<p>Konstruktion Motiv</p>
38:6	<p>K: Und er träumt, dass er endlich, dass er mit dem Boot fährt (--) mit seiner Katze, so wie er's gemalt hat. >blättert um< Hat er seinen Opa gesehen, der gestorben ist. Und seine [...]. >blättert um< Und da hat er ihn auch gesehen und hat sich gefreut. >blättert um<</p> <p>I: Super.</p> <p>K: Und er ist angekommen und hat „Hallo Opa“ gesagt. >blättert um< Und er träumt, dass er die Katze vermisst hat und er wollte sie knuddeln. >lacht< >blättert um< (--) Und er hat ihn so sehr vermisst, dass er ähm fast geheult hat, glaub' ich >flüstert<.</p>	<p>Traum Erzählebenen</p> <p>Funktion Traum</p>	<p>Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit, Konstruktion Motiv</p>
38:7	<p>Also er hat das Bild von dem Boot gemalt. Und der Kleine hat das gebaut (--) in seinen Träumen.</p>	<p>Funktion Traum</p>	<p>Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstruktion Motiv, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit</p>

41:7	Dann haben sie geträumt, dass sie den Post zu ihn geflogen sind, die Erfindung gebaut haben und sind dann zu ihn geflogen. Und haben die dann dem Professor übergeben. Und haben dann sich gedrückt. Und das war alles nur n' Traum so.	Traum Erzählebenen Funktion Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstruktion Motiv, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
------	---	--	--

• Elaboration lokale Kohärenz

Nr.	Zitat	Reduktion	Generalisierung
1:5	Dass es vermutlich in einer früheren Zeit spielt, weil er hier noch ein anscheinend Radio oder Fernseher hat und er sieht sehr, sehr alt aus. (--) Außerdem ist da auch sehr sehr viel auch schwarz-weiß.	Zeitstruktur	Abstraktion Zeit
1:19	Auf diesem Bild erkenne ich, dass er vielleicht träumt, zu dem Mann zu fliegen, (---) weil ich unten am Strand den älteren Mann von vorhin wiedersehe (--) und ich glaub, die fliegen jetzt zu ihm (--) in ihren Träumen zumindest. (--) Weiter kann ich auf diesem Bild nichts erkennen, was vielleicht auch noch wichtig sein könnte. [...] Auf diesem Bild sehe ich den alten Mann, der vermutlich denkt, er guckt nicht richtig. >lächelt< Weil er sein selbstgezeichnetes Schiff vermutlich in seinen Träumen entdeckt und vielleicht freut er sich auf, dass es jemand in die Tat umgesetzt hat.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
3:5	Also ich denke mal, er träumt jetzt, weil das alles im Hintergrund so golden aussieht und so weiß.	Traum Farbigkeit	Abstraktion Farbigkeit, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
5:7	Vielleicht denkt er, dass ist seine Flasche aus seinem Traum. Vielleicht hat er geträumt, dass das passiert und dass dann das, was er da drauf gemalt hat, dann richtig kommt.	Motiv Flaschenpost	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit, Konstruktion Motiv
5:14	Da sieht er den alten Mann, vielleicht ist es sein Opa? Und da sieht er das und irgendwie kommt er dann zu dem alten Mann. Vielleicht passiert das auch in Echt. Da wieder die Stich-Beine, überall Steine und da wieder der besondere Vogel. Vielleicht lässt er sich auch im Traum von den Vögeln leiten und die haben beide denselben Traum.	Traum (beide träumen)	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
6:5	Und dann träumt er mit dem Schiff bei den Vögeln mit zu fliegen und mit seiner Katze und er hat sie eben in dem Schiff stehen?	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
7:9	Er träumt jetzt glaube ich, dass er mit seiner Katze auf dem Schiff ist. Das sieht aus, als würde er fliegen.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
8:9	Und jetzt fliegt der halt, der träumt das halt, dass der damit fliegt.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit

9:4	Er träumt im Schlaf, wie er durch den Himmel fliegt mit seinem Schiff und die Möwen sind auch alle wieder da.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
10:5	Dann schläft der Junge und träumt vielleicht dann davon? >blättert eine Seite weiter< Ja, hier träumt er das wahrscheinlich. (--) Und die fliegen gerade, glaube ich? Die Fahne weht nämlich.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
11:4	Dann träumte er, dass er auf dem Schiff ist und mit seiner Katze durch die Welt reist.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
12:11	Dass es auch Leute, also auch Leute gibt, die auf der Welt leben, die einsam sind und wenn sie etwas malen oder zeichnen und das dann wegschicken, wie z. B. der Mann jetzt übers Meer mit der Flaschenpost, dass dann andere Leute, die vielleicht auch einsam sind und die gleichen Interessen haben, (--) dann auch sehen: „Ich bin doch nicht ganz alleine auf der Welt“ und dann auch vielleicht demjenigen zurück was schicken und die sich dann vielleicht auch so anfreunden.	Motiv/ Bedeutung Flaschenpost	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstruktion Motiv
13:4	Vielleicht hat er den mal vor Jahren verloren und jetzt ist er in der Stadt und jetzt hat er eine Flaschenpost geschickt?	Motiv Flaschenpost	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstruktion Motiv
14:4	Dann wird es spät und der Junge schläft >blättert< und träumt davon, dass er wirklich das gemacht hat. Sieht so aus, als wäre das ein Flugschiff.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
15:3	Dann träumt er von sich und seiner Katze, wie er mit dem Schiff fliegt.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
16:3	Er träumt, dass er mit dem fliegenden Schiff wohin fliegt.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
17:4	Und dann träumt er davon, dass er zu >blättert< dem Mann fliegt.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
18:5	Und jetzt träumt er halt, dass er ähm mit den Zugflügeln, mit den Zugvögel fliegen kann mit dem Boot.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
19:10	Und Peter fragt ihn jetzt, warum er den Brief geschrieben hat. >blättert< (-) Und Peter sagt, sagt (--) und Peter sagt (-) alles Gute zum Geburtstag. >kichert< Er hatte alles Gute zum Geburtstag nachträglich, er hatte nämlich gestern Geburtstag Lorenz freute sich und und und und umarmt ihn.	Motiv Brief	Konstruktion Motiv

20:3	Er träumt davon, dass er in dem Boot schläft, ähm steht.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
21:6	Und er träumt, dass er an diesem Boot halt mit der Katze fährt, in diesem fliegendem Boot und ringsherum um ihn sind Möwen. Und es regnet. >blättert um< Und dann fährt der halt weiter und ich glaube, dass er träumt, dass er halt in so 'ne Wunderwelt reinkommt, wo dann halt dieser Mann steht am Meer.	Traum Welten	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit, Abstraktion Orte
22:7	K: Dann stellt er sich vor, wie er über die Wolken, oder in den Wolken, mit dem Boot fährt. I: Träumt der das, oder stellt der sich das nur vor? K: Ich hab' ja am Anfang gesagt, dass er das träumt, also träumt er das.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
23:4	Danach ham, bei dem Schlaf ham sie gedacht, ham sie geträumt, dass sie mit einem Boot durch die Luft fliegen und rings herum sind ganz viele Möwen und der Hintergrund ist gelb. Und das Boot sieht genau so aus, wie er es auch gemalt hat.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
24:5	Und träumt davon, wie er in diesem Fahrzeug durch die, in diesem Fahrzeug durch die Lüfte fliegt, mit seiner Katze.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
25:3	Dann träumt er, dass er mit dem Boot fliegt.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
26:3	Er träumt mit, dass er dieses Schiff hat und dann in dem Himmel ist mit den Möwen zusammen.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
27:3	Jetzt träumt er, dass er einen alten Mann sieht, ganz allein mit der Erfindung.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
28:2	Und er träumt, dass er im Traum so den Schiff, das der Mann gemalt hat, drauf ist mit seiner Katze.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
29:4	Dann träumte sie, dass sie wirklich mit diesem Schiff fahren könnte, mit ihrer Katze.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
30:6	Und träumt. Jetzt träumt er vielleicht, dass er mit dem Boot fährt.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit

31:3	Der sticht mit dem Bleistift auf irgendwas drauf (--), also auf n' Tisch oder so. Oder auf die Karte. Hm. >blättert um< Ich denk mal, dass der sich so ne Anleitung ähm gemalt hat für n' fliegendes Schiff.	Motiv Zeichnung	Konstruktion Motiv
31:7	Jetzt träumt er halt echt davon, dass er, ähm, fliegt.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
32:2	Und da hat er gemalt (--) n' Boot. Bestimmt will er das bauen, glaub' ich.	Motiv Zeichnung	Konstruktion Motiv
32:5	Und träumt vielleicht davon. >blättert um< Ja, träumt davon. Und da is' er auf dem Boot, das fliegen kann?	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
33:2	Und er hat ein (--), äh, (--) Schiff oder (--) Flugzeug gezeichnet eh (--), welches er bauen will (--) aus seinem Haus oder ja.	Motiv Zeichnung	Konstruktion Motiv
33:4	Er träumt, dass er und die Katze in diesem Flugzeugboot fliegen mit ganz vielen Möwen.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
34:4	Er legte sich schlafen und träumte. >blättert um< Davon, dass er, die Katze auf dem Schiff (--) fliegen würden (--), so wie er es gezeichnet hatte.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
35:4	Dann träumt er von dem Schiff mit seinem Kater, dass die durch den Himmel fliegen.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
37:2	Dann hat so n' Traum, wo er so mit seiner Katze auf dem Schiff is' mit ganz vielen Möwen.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
39:2	Und dann träumt er das auch, von den Möwen fliegende Schiff. Und, dass der Junge drauf ist.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
40:3	K: Ach, der träumt das. >blättert um< (--) Das träumt er. >blättert um< (--) >blättert um< [...] (--) Ne der träumt das doch nicht. I: Wie kommst du darauf? K: Na er geht ja zu dem Haus hin.	Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
41:5	Und er träumte, dass sie mit diesem (--) Schiff dahinfliegen, wo er, wo die ganzen Möwen sind und so. Und er=er träumte es nur, deshalb ist es vielleicht so unfarblich.	Traum Farbigkeit	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit, Abstraktion Farbigkeit

Lee (2017): Lines

- Elaboration globale Kohärenz

Nr.	Zitat	Reduktion	Generalisierung
1:12	Das habe ich jetzt auch erst gemerkt, dass ich also, dass das die hiervorne gezeigt haben, dass, ähm, wie das Buch also gezeichnet, der hat das halt, also jemand hat das hier gezeichnet und mir ist das erst aufgefallen bei dem zerknüllerten Papier.	Erzählebene Zeichner	Reflexion Geschichtenkonstrukt, Konstruktion komplexe Zusammenhänge
2:11	Vielleicht, dass die Geschichte jemand aufgeschrieben hat und, ähm, es wird ja dann auch manchmal in der Geschichte zwischendurch, wo war es jetzt. <sucht die Seite im Buch> Ja also hier geht's ja noch, hier kommt ja immer das gleiche Thema und dann auf einmal <blättert auf S.23/24 > fällt sie um, das passt ja auch noch dazu und dann hat er gedacht, ne die Geschichte ist Mist und hat sie vielleicht zusammengeknüllt? Und hat dann (-) vielleicht einfach (-) noch mal geschrieben, naja, das mit den Kindern und hier hat er dann halt nochmal das aufgezeichnet, deswegen sieht man das noch mal alles <verweist auf letztes Bild>.	Abstraktion Papierknüller Erzählebene Zeichner	Reflexion Geschichtenkonstrukt, Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Gegenstand, Konstruktion Motiv, Konstruktion Handlungen
2:12	Also, dass es um ein Mädchen ging, was, ähm, Schlittschuh fahren gegangen ist und halt immer im Kreis gefahren ist und irgendwann richtig dolle aufgedreht war und dann hat sie sich wieder abgeregt und, ähm, wollte dann nach Hause und ist in den Himmel gesprungen, weil sie halt ihre, ähm, Gedanken, weil sie hat ganz fest an ihre Gedanken geglaubt und dann mitten im Flug hat sie nicht mehr so dran geglaubt und ist abgestürzt und lag dann da und dann hat der Schriftsteller gedacht, ne ist Mist und hat, ähm, da ungefähr so weiter gemacht, aber hat sie dann auf ein komplett anderes Thema gebracht. Ähm, und hat zum Schluss das noch mal aufgezeichnet von, ähm, wo die Kinder mit ihr auf dem See gefahren sind.	Ableitung Handlungen, Abstraktion Papierknüller Erzählebene Zeichner Abstraktion an sich glauben	Konstruktion Handlungen, Abstraktion Gegenstand, Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Handlungen
3:11	Ah, und das ist das Ganze. Ach so, vielleicht war das zuerst <blättert auf S. 1/2> ein leeres Blatt und dann hat man das draufgemalt und noch mehr draufgemalt und noch mehr und sie hat sich immer glücklicher dabei gefühlt, bis man gemalt hat, bis sie hingefallen ist und dann hat man das Papier zerknüllt oder so. <blättert dabei alle Seiten bis S. 25/26 durch> Oder versucht wegzuradieren und dann war man nicht mehr zufrieden und dann war das nur noch ein zerknülltes Papier, ja. <blättert auf S. 27/28> Und hier sieht es so aus, als würde sie gleich sich umdrehen und ihre Mütze wieder aufheben, aber die Eisfläche ist nicht mehr so glatt und weiß, sondern richtig zerknüllt.	Abstraktion Papierknüller Erzählebene Zeichner Denkprozess, Verknüpfung der Erzählebenen	Konstruktion Handlungen, Abstraktion Gegenstand, Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Reflexion Geschichtenkonstrukt, Konstruktion Motiv
3:15	K: Also für mich ging es so ein bisschen darum, ja da zeichnet jemand ein Bild und ist dann aber nicht zufrieden mit dem Bild, weil sozusagen er was gemalt hat, was ihm nicht so gefallen hat, dass sie halt stürzt und dann zerknüllt er eigentlich das Bild überlegt sich dann und dann weiß ich nicht genau, wahrscheinlich entweder er überlegt sich ein neues Bild zu malen und dem Mädchen so, oder das ist dann halt so'n bisschen echt, in der echten Welt, stellt er sich vielleicht dann nochmal vor oder er malt halt dem Mädchen wieder andere Personen. I: Das hast du sehr gut erkannt. K: Um sein Bild so zu retten sozusagen.	Abstraktion Papierknüller Erzählebene Zeichner	Konstruktion Handlungen, Abstraktion Gegenstand, Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Reflexion Geschichtenkonstrukt, Konstruktion Motiv,

			Konstruktion Handlungen
3:16	Naja, wo das Bild eigentlich zerknüllt war, und dann war halt wieder der glatte See und jemand anderes kam und dann war das Bild halt nicht mehr zerknüllt, aber vielleicht sollte das auch einfach nur so, war das Bild auch einfach nur so das Gefühl oder die Stimmung des Mädchens. So weil zerknittert und dann wars wieder glatt als der andere kam oder die andere.	Abstraktion Papierknüller Metapher zerknittert = Gefühl	Abstraktion Gegenstand
3:17	Hm. Naja der hat ja sein Bild dann doof gefunden, weil das Mädchen hingefallen ist, also vielleicht sich nicht so ganz so schnell, <blättert das Buch durch> nicht ganz so schnell wegen nem Sturz so nieder kriegen zu lassen, weil die stürzt ja dann und dann ist plötzlich alles blöd, so, aber dann wird der Tag doch noch schön, weil es kann ja auch passieren, dass dann der ganze Tag blöd ist, weil sie hingefallen ist, wird der Tag doch noch schön, ja, weil sie so zusammen mit anderen was macht.	Abstraktion Gesamtaussage: nicht entmutigen lassen	Abstraktion Gesamtaussage
4:6	Und hier ist ein Buch wdrauf ein See gemalt wurde. Ach, das ist das? Ach ne, das ist kein Buch, das sind Blätter, wdrauf jemand gemalt hat. Oben ist das zerknüllte Papier. Ach, das sollte man zusammen denken? (--) AHH, hier ist jetzt, das ist der See, danach kommen immer mehr Bilder, die man hier drinne gesehn hat. Das da oben ist das zerknüllerte Knäul, hier ist der Radiergummi, den Bleistift hab ich nicht gesehn.	Funktionsweise Buch Denkprozesse	Reflexion Geschichtenkonstrukt, Konstruktion komplexe Zusammenhänge
4:7	Es geht um ganz viele Bilder, die zusammen eine Geschichte ergeben, die irgendjemand gemalt hat.	Funktionsweise/Entstehung Buch	Reflexion Geschichtenkonstrukt, Konstruktion komplexe Zusammenhänge
4:8	Das, wart ma, äh, dass man sieht, wie man das gemalt hat, also die einzelnen Schritte so, wie man das gemalt hat.	Funktionsweise/Entstehung Buch	Reflexion Geschichtenkonstrukt, Konstruktion komplexe Zusammenhänge
7:5	Späne, ja vom Radiergummi und das irgendjemand was malen oder schreiben wollte und dann das aber nicht schön fand und irgendwie ein bisschen deprimierter is, weil er's vielleicht schon so oft probiert hat und deshalb das Blatt zerknüllt hat und hingeworfen. Wie der Bleistift da hinten so liegt. <blättert auf S.27/28> Das ist so zerknüllt, vielleicht war das das ja, was vorhin hier drüben auf dem Bild war und man hat's einfach wieder aufgemacht, darum is es jetzt so zerknüllt. Die Geschichte sozusagen.	Abstraktion Papierknüller Erzählebene Zeichner	Abstraktion Gegenstand, Konstruktion Motiv, Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstruktion Handlungen
7:10	Ich mein, wenn man ein Bilderbuch zeichnet, dann kanns natürlich auch sein, dass man an einem Bild ganz lange gearbeitet hat und dass man dann, wenn man ein Detail nicht hinkriegt, dass man dann n bisschen deprimiert ist, dass man das nicht geschafft hat und deshalb find ich es eigentlich nicht verwunderlich, dass da auch mal so'n Bild drin vorkommt, is ne schöne Idee find ich und das passt noch rein. Und hier unten, dass das Blatt dann auch irgendwann zu Ende ist und so gewellt, fand ich auch schön, das gab's bei vielen Bildern.	Abstraktion Konstrukt Buch	Reflexion Geschichtenkonstrukt, Abstraktion Gesamtaussage, Abstraktion Gegenstand
7:11	Dass man nicht sofort aufgeben sollte, wenn man etwas gut kann und dann etwas nicht hinkriegt, genau das ist fast das gleiche, wie hier bei dem Zeichner, der hat auch nicht aufgegeben und hier bei dem Jungen, der hat dann, als er jemand anders gesehn	Abstraktion Gesamtaussage: nicht	Abstraktion Gesamtaussage, Konstruktion

	hat, der auch sehr gut Schlittschuh fahren konnte, hat der halt weiter gemacht und weiter geübt und hatte dann Spaß, daran weiter und hat nicht aufgegeben, weil er was erreichen wollte, wahrscheinlich.	aufgeben, üben Parallele Ebenen	komplexe Zusammenhänge
8:7	K: Ich glaub, das hat, hat auch n bisschen mit dem Stift und dem Radiergummi zu tun, weil der Radiergummi radiert das quasi so weg und der Stift mal so. <blättert auf S. 25/26> AHH, öh, ich glaub, das hat irgendjemand so gezeichnet auf dem Blatt und findet das alles doof und radiert das jetzt wieder weg und kräuselt's zusammen. <blättert auf S. 27/28> Und der da drauf, der ist nicht sehr begeistert darüber. <lacht> Weil der zusammengeknüllert wird. I: Achso. K: Weil er ja dann darin gefangen ist, also.	Abstraktion Papierknüller Erzählebene Zeichner Denkprozess	Abstraktion Gegenstand, Reflexion Geschichtenkonstrukt, Konstruktion Motiv, Konstruktion Handlungen
8:8	Und ich glaub, dass hat irgendein Junge gemalt und dann sind da irgendwie so wie kleine Figuren und die hüpfen dann so umher und fahrn und das hier sieht auch gemalt aus irgendwie.	Zeichner	Reflexion Geschichtenkonstrukt
9:5	ja und dann findet Timmi halt, dass er das nicht so gut gemacht hat und ich glaube jetzt kommt das er, >blättert um auf S. 22/23< ja und dann zerknüllt er sein Papier und dadurch erwacht dann , sag ich mal, Oskar wieder zum Aufpassen, weil er jetzt eingesperrt ist, sag ich mal und ist jetzt noch wütender >blättert um< und dann denkt sich Oskar, dass Tim, dass ein bissl besser machen könnte und dass er nicht gleich wieder alles hinwerfen sollte, weil es ja so gut angefangen hat und ja (--), dann sieht er halt, das macht es wieder auf und er sieht halt, dass man die ganzen Bögen nicht mehr sieht und dass da der wütende und gleichzeitig traurige Oskar sitzt der gar nicht mehr Eislaufen will. (---) Und ja, dann will er halt wieder in seiner Geschichte den Oskar glücklich machen und macht dann weiter	Abstraktion Papierknüller Erzählebene (auf besondere Weise verbunden) Zeichner sehr elaborativ/narrativ	Konstruktion Motiv, Abstraktion Gegenstand, Konstruktion komplexe Zusammenhänge
9:10	Ja, am Anfang also auf der ersten Seite musste ich erst mal von hinten (---) musste ich auch erst mal kapieren, was das ist, wenn ich dann vorgegangen bin, hab ich dann auch endgültig kapiert, dass da jemand Eis läuft, ich hab auch erst mal, (---) wo war das, >blättert< hab das hier nicht verstanden, dass das ein Papierknödel sein soll und ja, das hab ich gut erkannt, ja mehr eigentlich nicht. Aber das hier war am schwierigsten zu erkennen erst mal am Anfang.	Reflexion Denkprozesse	Reflexion Geschichtenkonstrukt
11:3	K: Vielleicht bedeutet es ja für den Künstler, der das Buch gemacht hat, der vielleicht damit zeigen wollte, dass er es selber gemacht hat, also der hat es selber gemalt. I: Und wenn er es zerknüllt hat, was würde es dann bedeuten? K: Dass er es nicht schön fand.	Abstraktion Papierknüller Erzählebene Zeichner	Reflexion Geschichtenkonstrukt, Abstraktion Gegenstand, Konstruktion Motiv
12:5	Radiergummi und von dem Radiergummi das, was sie radiert hat. Sie könnte ja radiert haben und dass ihr das Bild nicht gefallen hat und, das sie das Papier dann geknüllt hat. Das sie jetzt hier auf die Seite, dass sie sich, dass sie, sie könnte ja hier alles wegradiert haben., zusammengeknüllert haben und (---) >blättert auf S. 24/25< jetzt wieder aufgefalten haben und hier was Neues drauf malen.	Abstraktion Papierknüller Erzählebene Zeichner	Reflexion Geschichtenkonstrukt, Abstraktion Gegenstand, Konstruktion Motiv, Konstruktion Handlungen

12:7	Weil, ja ich hab mir die Frage gestellt, weil das nicht zusammen passt, das ist schon mal so, aber das hat nicht dazwischen reingepasst, finde ich.	Reflexion Denkprozesse	Reflexion Geschichtenkonstrukt
13:8	Und hier sieht man auch, dass es nicht schlimm ist, wenn man mal ein Ausrutscher passiert oder...und dadurch find ich halt auch cool, weil wenn einmal was passiert kann man traurig sein, aber wenn man dann sich wieder freut, dass zum Beispiel auch anderen passiert, das Buch oder das Buch zeigt auch, dass man üben muss, finde ich und dann kann mans. Weil er ja hier hat, ist ganz viel Schlittschuh gelaufen konnte er richtig gut, nur in der Luft Pirouette	Abstraktion Gesamtaussage: Fehler können passieren, man muss üben	Abstraktion Gegenstand, Abstraktion Gesamtaussage
16:5	K: Also da passiert es, dass er sich halt schlimmer verletzt. Dass er sich halt ganz schlimm verletzt und das Oskar dann den Hund auf die Eisbahn schickt und dass halt er ganz schlimm verletzt ist und dass er ins Krankenhaus muss. Also, Drama... I: Drama K: Drama, Palama und ja >blättert auf S. 22< und hier sehe ich was, was wahrscheinlich auch zur Geschichte gehört und zwar, dass er seinen Traum grad zerknüllt.	Abstraktion Papierknüller: Metapher: Traum zerknüllt	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Reflexion Geschichtenkonstrukt, Abstraktion Gegenstand, Konstruktion Motiv
21:4	Und hier drauf ist ein zusammengeknüllter Zettel und ein Radiergummi und ich glaube das hat jemand die ganze Zeit gemalt und, ähm, hat das jetzt, weil es ihm nicht gefallen hat, zusammengerollt.	Abstraktion Papierknüller Erzählebene Zeichner	Abstraktion Gegenstand, Reflexion Geschichtenkonstrukt, Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstruktion Handlungen
22:6	Ja, hier an der Seite fehlt irgendwie was, irgendwie. Ja und sie hält sich irgendwie den Fuß oder so. (--) >blättert um< (---) Ah, ach so, das war alles nur ein Bild, okay, und da hat sie es halt oder derjenige, also der Maler hats dann wieder zusammengeknüllt, weil er es wahrscheinlich nicht so schön fand am Ende und konnte es halt nicht wieder alles wegradieren. >blättert um< Und dann, wurde das Bild von irgendjemandem wieder aufgemacht.	Abstraktion Papierknüller Erzählebene Zeichner Denkprozesse	Abstraktion Gegenstand, Reflexion Geschichtenkonstrukt, Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstruktion Handlungen
23:9	Und jetzt ist es das Papier, also das sind ganz viele Papiere und jetzt hat man wieder ein neues Bild gemalt. Da ist die Eisscholle mit dem Wald und ja. (--) Vielleicht heißt das, ähm, er hat ganz viele Bilder gemalt. Immer=immer von der Situation und das war jetzt hier ist das jetzt das Bild hier sind halt so Menschen und Hunde drauf und hier ist es jetzt so leer. Der hat sich das, der hat sich die Figuren vielleicht vorgestellt. [...] Naja, man malt halt immer verschiedene Bilder und dann fand man es vielleicht irgendwann nicht mehr schön und hat es dann, ähm ja, zusammengeknüllt und hat ein neues gemalt.	Abstraktion Papierknüller Erzählebene Zeichner	Abstraktion Gegenstand, Reflexion Geschichtenkonstrukt, Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstruktion Motiv, Konstruktion Handlungen
24:4	K: Das ist nen Felsbrocken, glaub ich, und hier ist, ah ne, also das Blatt wurde zusammengeknüllt. Weil es, glaub ich, nicht so gut war und man konnte es auch nicht mehr radieren. Das sind die ganzen Radierfäden. Und ja. Ne, ich glaube jetzt, was das war, das waren alles die Bilder hier von dem, glaube ich. I: Das, was wir davor gesehen haben, sind die Bilder von dem? Ah okay.	Abstraktion Papierknüller Erzählebene Zeichner	Abstraktion Gegenstand, Reflexion Geschichtenkonstrukt, Konstruktion komplexe Zusammenhänge

	<p>K: Das glaube ich. I: Wieso denkst du das? K: (--) Weil, ähm, ja am Anfang war hier so nen Stift hier und das leere Blatt >blättert vor zu der Seite< und jetzt halt sind da Dings, als wenn man gemalt hätte, und dann hier ist halt das Blatt, wens einem nicht gefällt, dass man es zusammenknüllt. >blättert zu nächsten Seite< Jetzt ist das von Innen so und die ist traurig (--) das hier sie, ich, weil sie, dass sie nicht mehr weitergemalt wird, glaub ich, und halt weil sie keine Freunde hatte glaub ich, weil jeder brauch Freunde.</p>	Denkprozesse	menhänge, Konstruktion Motiv, Konstruktion Handlungen
25:5	<p>Und so wurde das Buch erfunden. Also, glaube ich jetzt, weil das das letzte Bild war. Bei dem letzten, ähm, bei dem letzten Bild, glaub ich. (--) Ja. I: Kannst du mir das noch erklären? K: Also, da hat die das eben, die das ganze Buch eben so auf dem Papier gemalt (--) und so ist das Buch entstanden, glaub ich. I: Wie kommst du darauf das sie das gemalt? K: Weil, ähm, nen Bleistift und nen Radierer dabei sind und das gerade auf so nem eingegrenzten Papier ist und dahinter sind auch ganz viele Bilder und dann hat sie das eben alles geknickt und hats dann alles in einen reingepackt, in das erste Bild und dann hats sies zusammengetackert.</p>	<p>Abstraktion Papierknüller Erzählebene Zeichner Entstehung Buch</p>	<p>Abstraktion Gegenstand, Reflexion Geschichtenkonstrukt, Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstruktion Handlungen</p>
27:5	<p>K: Da sind so (--) Risspuren und da ist viel wegradiert, also weg. >blättert um< Oh (--)! Das Papier war die Eisfläche und dann (--) und die Malerin, die das gemacht hat, die wollte nicht, dass das Mädchen hinfällt und deswegen hat sie es vielleicht zerknüllt und alles wegradiert. Vielleicht sind deswegen hier so Lücken. >blättert zurück< Weil hier ist das Mädchen ja noch fröhlich. Da guckt sie dann auch schon wieder nicht so. Da dreht sie sich so ganz schnell bestimmt. Dann ist sie hingefallen. Da sieht man auch, da schreit sie wahrscheinlich. Da liegt wieder der Stift und der Radiergummi und das zerknüllte Blatt. Und was soll das sein? I: Was könnte das denn sein? K: Vielleicht von dem Radiergummi, weil wenn man jetzt so radiert, dann gehen da ja immer so komische Sachen ab. >blättert um< Das ist das zerknüllte Blatt von Innen wahrscheinlich, (--) weil da sind ja so Falten und so Striche und dann ist da das Mädchen. I: Fällt dir noch etwas auf, wenn du dir das Blatt hier anguckst? K: (--) Das Mädchen guckt nach seiner, ihrer, also nach der Mütze. (---) Vielleicht die, derjenige, der das gemalt hat, ist vielleicht die Figur und danach war das hier da, und dann war halt das, als derjenige klein=ein Kind war, und dann ist er so hochgesprungen, und dann ist er gelandet, aber dann ist er hingefallen und dann war das ein Schreck für ihn, das wollte er aufzeichnen. >blättert im Buch< Weil am Anfang war ja noch alles gut, also da war das Blatt noch leer. Und hier am Ende, da ist es zusammengeknüllt.</p>	<p>Abstraktion Motiv für die Zeichnung (Situation aus der Kindheit) Erzählebene Zeichner</p>	<p>Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstruktion Motiv, Abstraktion Zeit</p>
27:7	<p>Sie hat alles, also, die hat alles aufgezeichnet und sich dann halt eine Geschichte ohne Wörter ausgedacht, also vielleicht, also aufgemalt. (--) Weil am Anfang war sie noch ganz, wars alles noch ganz leer und es hat sich immer mit den Linien gesteigert und dann noch mehr und noch mehr und noch mehr und noch mehr. Da sind auch viele wieder, da auch, da guckt sie wieder so also so ko= mhm, sie überlegt hin- und her ob sie das wirklich</p>	<p>Abstraktion Papierknüller Erzählebene Zeichner Denkprozesse</p>	<p>Reflexion Geschichtenkonstrukt, Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Ge-</p>

	<p>machen will und dann macht sie es. Dann vielleicht ist hier ja unter dem, also neben dem Blatt, der Mann, weil da prallt sie ja dann wahrscheinlich, ich denke sie prallt dann mit dem zusammen und dann, ähm, hilft er ihm auf. (--) Und dann hilft der Mann dem wieder auf und ja. Da sind >blättert im Buch< bei dem liegt der Mann auch dann am Boden und sie guckt ganz erschreckt. >blättert weiter< Aber ich frag mich, was das, also wieso sie das zusammengeknüllt hat. (--) Das Blatt. (--) Vielleicht wollte sie nicht, dass es dem Kind passiert, dass das Kind hinfällt, deswegen hat sie es zusammengeknüllt. [...] Einfach dieses zerknüllte Papier, weil: Was bedeutet das jetzt? Hat das was mit dem Mädchen zu tun? Und hat das was mit (--) der Geschichte zu tun? Was wird da jetzt passieren? Geht es dem Mädchen nicht mehr gut? Muss der Krankenwagen kommen, muss die Polizei kommen? Ist irgendwas mit ihren Eltern? Das weiß man ja nicht.</p>		<p>genstand, Konstruktion Handlungen</p>
28:3	<p>K: Ein zerknüllt, vielleicht eine zerknüllte Zeitung? (---) Nee, ein gemaltes Blatt Papier, was dann nicht so schön aussah und das hat man zusammengeknüllt. I: Warum denkst du ist das plötzlich da? K: (--) Naja, weil hier siehts ja >blättert vor< so wie gemalt aus und das einem dann nicht mehr gefallen hat, weil das sieht so aus wie Papier, was zerknüllt ist. (--) Das ist ein Stift und das ist ein Radiergummi.</p>	<p>Abstraktion Papierknüller</p>	<p>Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Gegenstand, Konstruktion Motiv, Konstruktion Handlungen</p>
29:7	<p>Ach so, dass wer ein Bild gemalt. Ein Bleistift und Raditzscher. Und der Raditzscher hat wahrscheinlich die weißen Stellen da reingemacht. (---) Ist gut gemalt. Wahrscheinlich ist das ein Künstler, weil der hat ja noch andere Bilder da. (--) Am Anfang war das ein weißes Blatt, wo der, äh Raditzscher und äh, der Stift, ähm, draufgelegen haben und dann sind=ist immer mehr dazugekommen und immer mehr und am Ende war dann dieses schöne Bild. (--) Das ist wie so ne Geschichte. (12sec) Das ist nen zugefrorener See. (--) Das ist aber ein bisschen, ähm, ein bisschen, ich sag mal doof geworden, die Vögel da noch reinzumachen, weil die fliegen ja schon im Herbst oder vorm, na Spätsommer, die fliegen ja da schon alle los, in den Süden. Und wenn das jetzt hier Winter ist und alles zugefroren ist und schon überall Schnee liegt und da fliegen jetzt= jetzt erst die Vögel in den Süden los, das wäre ein bisschen dumm. (---) Das ist wahrscheinlich die, äh, Späne vom Raditzscher und vom Spitzer. Hier die, wenn man den Bleistift wieder angespitzt hat, die Rückstände vom Holz. Joa.</p>	<p>Erzählebene Zeichner Denkprozesse</p>	<p>Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Reflexion Geschichtenkonstrukt</p>
29:8	<p>Also wahrscheinlich ging es so um einen Künstler, der hat eben so ne Geschichte gemalt, also das war wahrscheinlich, sag ich jetzt mal, seine Unterschrift. Und dann ging es los. Also erst hat er so nen Mädchen gemalt mit nem Strich dahinter und den Schatten eben. Dann hat er, so wie es gerade Eis läuft und die Striche, also wie sie davor schon Eis gelaufen ist, wo sie noch nicht auf dem Bild war. Dann diese, waren wahrscheinlich (---) einfach so dick gemalt, die Logik versteh ich eher da auch nicht, warum er das da so dick gemalt hat. Ja. Hier hat sie ihn, ist sie ganz schnell wahrscheinlich und, äh, ist eben so komisch mit den, äh, Schuhen ganz eng zusammen. Hier hat der es eben auch gut gemacht, mit den Pirouette drehen, da hat sie so und dann hier weiter, und dann sieht man auch richtig die roten Farben. Aber wie er die gemacht hat? Wahrscheinlich hat er sich da noch einen anderen Stift dazu genommen. Dann hat er nochmal gezeigt, also was sie alles kann und macht, mit rückwärts und so.</p>	<p>ganze Geschichte aus Sicht des Künstlers nacherzählt Abstraktion Papierknüller Erzählebene Zeichner</p>	<p>Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Reflexion Geschichtenkonstrukt, Abstraktion Gegenstand, Konstruktion Handlungen</p>

	<p>Dann hat er sie hier gezeigt, wo sie ein bisschen komisch guckt, aber wahrscheinlich ist das eher Konzentrations-, ähm, komisch-gucke und die fährt jetzt eben auch. Dann hat er nochmal gezeigt, dass das wahrscheinlich in so nem Stück drin ist, die machen ja, also die Eiskunstläufer machen oder die Eiskunstläufer machen ja auch immer so ne kleine Show und das gehört wahrscheinlich dazu, wie so trauern. Da zeigt er sie, wie sie, also wo sie wahrscheinlich ihre, ähm, sich überschätzt hat und dann hingeflogen ist. Das sehen wir hier. Mh, (---) da sieht man auch an dem Mund, dass sie so, na wie sagt man, vielleicht auch weint. Sieht man jetzt nicht an den Tränen, aber vielleicht am Mund und das hier könnte sein, er hat sich vermalt oder (--) er hat das Ganze, er hat das zusammen=zu so einem, ähm, das ganze Bild zu einem Papierknüll zusammengeknüllt, weil er sich vermalt hat und hats so in den Papierkorb getan und hat dann ein Neues gemacht. Oder hats wieder aufgefaltet und dann hat er es wieder aufgefaltet und dann hat er weitergemalt, dass eben mit dem Raditzscher noch so verbessert. (--) Dann hat er hier so und mit dem Raditzscher und so gezeigt, wo das hier hingeflogen, also (--) hingefallen ist und sie gerade dabei ist so und sie dann so guckt, weil dann ist sie nicht mehr die einzige und sucht dann Freunde und dann kommen noch andere dazu. Und, äh, dann sind eben ganz viele dazugekommen und, äh, spielen zusammen, helfen sich und dann am Ende, also am Ende wo schon ein paar gehen, aber ein paar noch dableiben und am Ende machen sie dann, wie nennt man das? Schlange.</p>		
30:4	<p>Also es für mich jetzt so rübergekommen, dass hier halt so gemalt hat und hat immer nur eine Person gemalt und dann hat er das Blatt zerknüllt und dann hat er was viel Froheres gemalt. Mehrere Menschen und ja.</p>	<p>Abstraktion Papierknüller Erzählebene Zeichner</p>	<p>Abstraktion Gegenstand, Konstruktion Handlungen</p>

• Elaboration lokale Kohärenz

Nr.	Zitat	Reduktion	Generalisierung
1:7	<p>K: (--) Das hier sieht so aus, als ob jemand gerade was gemalt hat und es ihm nicht gefallen hat und hat versucht, es wegzuradiieren und es ging nicht und hat es dann in den Müll geschmissen oder so und erst mal zerknüllt.</p>	<p>Abstraktion Papierknüller</p>	<p>Abstraktion Gegenstand, Konstruktion Handlungen</p>
3:1	<p>Es wirkt auf den ersten Blick ziemlich leer. Also man sieht ein Blatt, ein Bleistift und ein Radiergummi. Und es ist auch alles mit Dunkel und Hell gezeichnet, sodass man das hier erkennt. Hier ist noch ein weißer Strich und hier ist ein Schatten und auch der Radiergummi hat ein Schatten, das Blatt nicht, aber das Blatt sticht auch nicht so raus. Also wenn man das jetzt so aufblättert, dann sieht man zuerst den Bleistift und Radiergummi, weil der Rest weiß ist. (-) Ja es sieht ziemlich echt auch aus, auch der Bleistift hier, mit hier so alles gezeichnet wie bei nem echten Bleistift, die ganzen Linien, alles nachgezeichnet und auch der Radiergummi, der ist an manchen Stellen schon ein bisschen abradiert, hier und da.</p>	<p>Gestaltung</p>	<p>Reflexion Geschichtenkonstrukt</p>
3:13	<p>Und hier ist noch ein Bild von dem Wald, wo die Kinder weg sind, dann ist es nämlich richtig grau, weil die Kinder machen so die Farbe rein, die machen das alles so glücklich.</p>	<p>Gestaltung Metapher Farbe</p>	<p>Reflexion Geschichtenkonstrukt, Abstraktion Farbigkeit</p>

9:1	Dass er sich da ein bisschen auspowern will., weil er wütend ist und dass er da Spaß dran hat sich immer zu bewegen und das er, dass man ihn nicht mehr halten kann wenn er da Eis läuft. (--) Manchmal geht es mir auch so, nur dass ich es nicht mit Eis laufen mache und ja, dann denke ich, dass er hier ganz viel Lust hat und kann er nicht mehr halten.	Motiv Eislauf	Konstruktion Motiv
13:3	Das ist vielleicht eine doppelte Pirouette, (--) er hat ganz schöne Sprungkraft, so hoch wie er springt.	Wissen Eislauf	Konstruktion komplexe Zusammenhänge

Lee (2003): Mirror

- Elaboration globale Kohärenz

Nr.	Zitat	Reduktion	Generalisierung
2:2	Ja, also wenn ich jetzt die Geschichte an den Bildern beurteilen könnte, könnte ich mir das so vorstellen, dass sie irgendwie in die Vergangenheit gereist ist und dass dann sie zum Beispiel doppelt gibt, weil hier zweimal dasselbe Bild ist?	Reise in Vergangenheit	Abstraktion Zeit
2:6	Weil, ähm, ach NEE. Das könnte auch so sein, dass sie dann wieder in die Zukunft quasi zurückreist, weil dann immer weniger von den zwei Personen da ist.	Reise in Zukunft	Abstraktion Zeit
3:11	K: Mmh... Es war einmal ein Mädchen, das war ganz traurig, weil es keine Freundin hatte, dann war plötzlich ein Zauberspiegel da und, ähm, sie hat Grimassen gezogen? Und erst war sie ganz schüchtern, aber dann hat es ihr Freunde gemacht und sie hat quasi eine Freundin gefunden (--) und und, ähm, (--) dann sind, haben sie die Seiten getauscht, also die Realität ist ins Spiegelbild gekommen und das Spiegelbild ist in die Realität gekommen und dann hat das Spiegelbild, ähm, also dann haben sie sich gestritten, weil das (--), weil die Realität, die jetzt im Spiegelbild, also im Spiegel ist, nicht das Gleiche gemacht hat, wie (--) das Spiegelbild, das jetzt in der Realität ist? (--) Und... I: Hm... >zustimmend< K: Ähm, und das Spiegelbild, dass dann halt in der Realität ist, hat dann den Spiegel zerschlagen und dann war sie wieder alleine, also das Spiegelbild?	Magie Abstraktion Spiegelseiten/Welten	Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit, Konstruktion Motiv, Abstraktion Gegenstand
4:15	K: Dass ein Mädchen sich im Spiegel gesehen hat, dann so ein bisschen gespielt hat und dann hat sie sich irgendwie eingebildet, dass der Spiegel sich bewegt? Und der hat irgendwas anderes gemacht und ist mit dem Spiegel verschmolzen und ganz zum Schluss war sie so sauer, dass sie den Spiegel kaputtgemacht hat. I: Okay. Ja und... K: Ich konnte mir das jetzt ganz zum Schluss nicht so richtig erklären, dass der Spiegel sich auf einmal mitbewegt hat.	Abstraktion Spiegelseiten Denkprozess	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
6:14	K: Also auf dem anderen Bild hier da ist es in den Spiegel rein und auf dem anderen Bild hier. I: >fällt ins Wort< Ja. K: Da ist es in den Spiegel rein und da war es dann bei dem anderen, beim Nächsten, da waren die beiden dann nicht mehr da, da waren beide in dem Spiegel drinnen.	Raum hinter dem Spiegel	Abstraktion Orte, Konstruktion komplexe Zusammenhänge

	I: Hm. >zustimmend< K: Nichts war mehr draußen und dann hat sie ein anderes Gesicht gehabt und sie aus dem Bild wieder raus, also aus dem Spiegel.		
14:11	Dass ich, äh, mich selber praktisch nicht, äh, verachten soll also nicht, dass ich [...]. Ich bin nicht hässlich, ich bin auch nicht perfekt. Jeder Mensch ist halt so, wie [...] er halt ist und das ist auch schön so meistens.	Abstraktion Gesamtaussage: Selbstwertschätzung	Abstraktion Handlungen, Abstraktion Gesamtaussage
19:17	Ja, also hier sind ja dann Scherben. Vielleicht war das auch immer von der die Fantasiewelt und dann wurden eben ihre Träume zerstört, keine Ahnung. Wenn sie aufwacht oder so.	Welten Fantasie/Traum-Wirklichkeit	Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit, Abstraktion Orte
19:18	Man kann lernen, dass man sich nicht nur streiten sollte als Freundinnen, weil damit auch Freundschaft kaputt geht, damit wollten die das zeigen.	Abstraktion Gesamtaussage: Verhalten zu anderen	Abstraktion Handlungen, Abstraktion Gesamtaussage
20:9	Das Mädchen ist vielleicht alleine und möchte jemanden zum Spielen haben und dann spielt sie sozusagen mit sich selbst am Spiegel und tanzt. Und dann macht der Sp, wird der Spiegel eben zur Freundin und dann wird er für sie echt und dann schmeißt sie ihn um.	Motiv: Suche nach Freundschaft Funktion Spiegel Personifizierung Spiegel	Konstruktion Motiv, Abstraktion Gegenstand, Konstruktion komplexe Zusammenhänge
21:7	Oder es war ein Spiegel, ein verzauberter Spiegel.	Abstraktion Doppelung	Abstraktion Gegenstand, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
21:10	K: Sie ist traurig und sie ist, aber auch weil sie niemanden mehr hat zum Spielen. >blättert auf Seite 44,45< Der Spiegel ist kaputt gegangen (--), weil (--) ja vielleicht hat sie auch gesagt: „Geh zurück in dein Spiegel“, und dann hat sie es einfach, also den Spiegel so kaputt gemacht, damit sie ja nicht erst wiederkommt. >lacht< I: Okay. K: >blättert auf Seite 46,47< Und dann merkt die, dass es doch eine falsche Entscheidung war jetzt und auch Ärger kriegt jetzt, weil sie ihn kaputt gemacht hat.	Reflexion eigenes Verhalten	Konstruktion Motiv, Konstruktion komplexe Zusammenhänge
21:11	Ja ich denke schon, dass man niemanden gleich, ähm, sofort wegschicken soll, sondern mit ihm darüber reden soll, nicht gleich also darüber reden soll, dass es nicht halt nicht so alles nachmachen soll. (--) Also erst Reden und dann Handeln.	Abstraktion Gesamtaussage: Verhalten zu anderen	Abstraktion Handlungen, Abstraktion Gesamtaussage
23:2	K: Also dass, man sieht hier bei den Seiten auch das das hier alles gespiegelt ist. I: Aha. K: Da unten ist zum Beispiel jetzt der Schatten. >zeigt auf schwarzen Fleck am unteren Rand< >blättert zurück auf Seite 16,17< Das ist alles, ähm, gespiegelt.	Abstraktion Doppelung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
23:6	Ähm, ähm, wie gesagt ich denke es geht um ein Spiegel und wahrscheinlich, ähm, (--) >blättert auf Seite 36,37< streitet sie sich grad mit dem Spiegelbild, oder es kann auch sein das es ihre Zwillingsschwester ist >blättert auf Seite 38,39< das kann auch sein. Aber ich glaube, es geht um einen=um ein Spiegel was, ähm, seine Gefühle halt spiegelt.	Funktion Spiegel: Gefühle spiegeln	Abstraktion Gegenstand, Abstraktion Handlungen, Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Gesamtaussage

23:11	Ich glaub, dass sie in den Spiegel rein wollte, halt zu einer >blättert< halt anderen Welt. Und, AAH, ich glaub=ich glaub es geht darum, dass halt das Mädchen halt Tanzen möchte und halt trotzdem alleine ist und halt dann nicht tanzen kann, und deswegen geht sie halt in ihr Spiegelbild und dann bei den Spiegelbild ist sie halt in einer anderen Welt, wo halt eine Tanzschule ist wo sie halt Tanzen kann. >blättert< Glaube ich.	Welten in anderer Welt Traum vom Tanzen verwirklichen Denkprozess	Abstraktion Orte, Konstruktion komplexe Zusammenhänge
23:12	K: Also, ich glaube=ich glaube, wahrscheinlich wenn sie durch den Spiegel geht, reist sie durch so ne Dimension das wird dann nicht angezeigt, also das dacht ich mir da, das hat mich aber nicht gesagt das, sondern einfach dann Weiß ist bis sie dann wieder raus kommt halt. Für eine Zeit bleibt sie dann im Spiegel, reist da durch bis sie dann in die andere Welt kommt. Wahr=WAHRSCHEINLICH, darf ich blättern? I: Ja. K: >blättert auf Seite 26,27< Wahrscheinlich, ähm, ist das dann nicht mehr der Spiegel sondern das ist dann sozusagen das Spiegelbild wurde dann lebendig weil sie dann durch die Zeit gereist ist halt nicht durch die Zeit halt an ein anderen Ort gereist ist und deswegen kam dann halt, ähm, ein anderes Mädchen was das Spiegelbild war und hat sich halt genauso benommen wie sie bis, ähm, bis dann halt das passiert ist zum Beispiel.	Welten Zeitreise	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Zeit, Abstraktion Orte
24:7	Sehr gut, weil wenn du halt keine Freunde hast, dann kannst du dich einfach vor dem Spiegel stellen und hast dann halt fast wie ein Freund >blättert< nur das er nicht real ist, also echt.	Motiv: Suche nach Freundschaft Funktion Spiegel	Konstruktion Motiv, Abstraktion Handlungen, Abstraktion Gegenstand
25:4	Und dann, ähm, >lacht< (--) >lacht<, ähm, es ist kein Spiegel mehr! Ähm, dann (--), ähm, was hat sie dann gemacht? Sie ist kein Spiegel mehr. Jetzt hat sie ein Bild an den Spiegel dran geklebt. >blättert auf Seite 32,33< Und (--) jetzt (--) hat, und jetzt ist ein Geist im Bild und verändert sich. >blättert auf Seite 34,35< Dann (--) geht sie weg vom Spiegel und der Geist ist wütend, weil sie weg vom Spiegel geht.	Abstraktion Veränderung Spiegel	Abstraktion Gegenstand, Konstruktion komplexe Zusammenhänge
27:7	Hmm, naja ganz am Anfang war die halt langweilig oder traurig und dann hat sie etwas Spaß gehabt? Und, ähm, jetzt ist sie wieder traurig, weil sie ihren Spaß praktisch (-) ins Leere geschoben oder kaputt gemacht hat, jetzt ist sie halt wieder traurig, weil sie es kaputt gemacht hat.	Metapher: Spaß/Freude weggeschoben ins Leere	Abstraktion Handlungen, Konstruktion komplexe Zusammenhänge
27:8	Ich denke, es war mehr so ein (--), na also es war schon ein Spiegel, das hat man ja an den Scherben gesehen. Aber, ähm, dass es dann zwei Mädchen waren und unterschiedlich könnte es sein, dass, ähm, es wirklich zwei Mädchen waren? Oder dass sie sich das so in Gedanken halt vorgestellt hat und wirklich die ganze Zeit in der Ecke saß.	Welten Fantasie/Traum	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
31:7	Dadurch, dass die sich eh die ganze Zeit bewegt haben, also fast gleich bewegt haben, (--) dann ist=könnte sein, dass das das Spiegelbild ist. [...] Mir ist gerade was aufgefallen. Das ist ja auch das Spiegelbild.	Abstraktion Doppelung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
31:9	Hm, darum, dass am Anfang noch einsam war, eine Freundin haben wollte und dann hat sie sich vielleicht so	Motiv: Suche nach Freundschaft	Konstruktion Motiv, Abstraktion Gegenstand, Abstraktion Handlungen

	ein Spiegel, ähm, -bild, hm, oder so einen Spiegel gefunden und hat dann im mit ihrem Spiegelbild sich beschäftigt und hat dann die als Freundin benutzt. (--)	Funktion Spiegel	
33:6	ich glaub die schlafen gerade oder träumen das und schlafwandeln!	Abstraktion Doppelung	Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
33:8	K: Ich glaub da war die ganze Zeit ein Spiegel! I: Ehrlich? K: Ich glaub, dass sie halt das die ganze Zeit nachgemacht und auf einmal ist der Spiegel weg gewesen gegangen und dann war auf einmal die gleiche Person, dann war der Spiegel wieder da und dann ist der Spiegel zerbrochen? Und dann war sie weg.	Abstraktion Spiegel	Abstraktion Gegenstand, Konstruktion komplexe Zusammenhänge
34:5	Oh nein. Alles in schwarz-weiß. (--). Und sie sieht sich im Spiegel. (--). Vielleicht hat sie das alles nur geträumt?	Abstraktion Doppelung Welten Traum-Wirklichkeit	Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
34:7	Vielleicht war das jetzt alles in ihrer Fantasie und dann ist sie (--). wenn sie dann auf der nächsten Seite ist, ist sie dann wieder da.	Abstraktion Doppelung Welten Fantasie-Wirklichkeit	Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
35:7	Ich find das Buch COOI? ähm auch schön? (--). Ähm es, ähm, hat=es man weiß nicht, was man da richtig sagen soll? Weil, äh, es sieht aus=es kann ein Spiegel sein, wo sie sich rein=also wo sie sich so Bewegungen macht und sich=es sich widerspiegelt? Oder sie hat es eigentlich nur ein Mal einstudiert und machen es synchron geübt und=oder es sind Schwestern. Also Schwestern sind das halt. Und bei=bei dem schwarzen Raum kann es sein, dass ne Zauberin sie irgendwo hingebracht hat, wo sie eigentlich nicht sein sollte? Und man weiß eigentlich so gar nicht, was hier richtig passiert.	Denkprozess Erklärung für doppeltes Mädchen/sichtbare Phänomene	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
36:4	K: Dass hier ne unsichtbare Wand ist und die eine ist da eingesperrt und die andere will sie so raus, ähm, befreien und ja. I: Hmhm. Mal sehen. K: >blättert um< Jetzt ist die, ähm, in so nem Bild gefangen, glaube ich? I: Wie ist die denn in das Bild reingekommen? K: Öhm, vielleicht (--). wegen der Pantomime? Ähm, (--). weil (--). weiß ich gar nicht. Ähm, warte, vielleicht haben die irgendwas gemalt und dann ist sie aus Fantasie da reingefallen und jetzt ist sie im Bild drin und jetzt (--). jetzt ist das alles ein bewegliches Bild, wo sich die, ähm, (--). ja, (- -) oder es ist ein Spiegel wo die sich bewundern gegenseitig, wie sie guckt und ja. Ich glaube das ist ihr Spiegel. (--). Und hier ist der Spiegel zerbrochen? Und wenn der Spiegel zerbrochen ist, bringt das halt dann Unglück?	Welten Fantasie/Wirklichkeit Denkprozesse Erklärung für doppeltes Mädchen/sichtbare Phänomene Elaboration Vorwissen	Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit, Konstruktion komplexe Zusammenhänge
36:5	K: Und alles und ich glaube die ganze Geschichte ging, ähm, dass sie sich ne Schwester gewünscht hat vielleicht? I: Ja? K: Und (--). ja, dass sie die ganze Zeit an die Schwester gedacht hat, dass sie genauso gleich ist und dass sie dann immer das gleiche gemacht haben zusammen, und ja und jetzt ist sie wieder in Wirklichkeit da und jetzt hat sie keine Schwester halt.	Motiv: Suche nach Freundschaft/Geschwister Funktion Spiegel	Konstruktion Motiv, Abstraktion Gegenstand

• Elaboration lokale Kohärenz

Nr.	Zitat	Reduktion	Generalisierung
3:1	K: Jetzt erschreckt es sich? Weil vielleicht hier ein Spiegel ist? I: Hm... >zustimmend< K: Und das ist dann das Spiegelbild?	Abstraktion Doppelung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
4:7	Ne, es sieht einfach genau gleich aus, aber es ist halt keine Spiegelachse	Abstraktion Spiegel	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
4:9	Vielleicht einfach nur eine Erscheinung? oder... irgendwas, was sie sich nur einbildet?	Abstraktion Doppelung	Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
4:11	Vielleicht träumt sie das alles auch nur?	Abstraktion Doppelung	Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
4:12	Sieht aus wie ein Foto. Hier guckt sie komisch und das ist ein Foto. (--) Vielleicht ist das doch ein magischer Spiegel, aber ich denke eher es ist eine Einbildung.	Abstraktion Doppelung	Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
5:3	K: Das Mädchen ist (--) in einer Hälfte? I: Okay (--) und wie ist das passiert? K: (--) Weil der Spiegel in der Mitte ist?	Abstraktion Doppelung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
6:1	K: Jetzt erschreckt sich das Kind. I: Vor was? K: Vor (--) ihr selber? I: Hm... >zustimmend< Okay. K: (---) Das glaube ich, dass sie in den Spiegel guckt und denkt „Huch was ist denn mit mir passiert?“	Abstraktion Doppelung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
6:5	K: Und es ist aber kein Spiegel mehr, weil sie gleichrum sind I: Okay und wie ist das passiert? K: Sie ist aus dem Spiegel raus und jetzt ist der Spiegel weg? I: (--) also sind jetzt beide aus dem Spiegel raus? Oder nur eine? K6: Ne, beide sind aus dem Spiegel raus.	Abstraktion Spiegel	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
6:12	Ich vermute, das Mädchen ist da reingegangen, da ist der Spiegel kaputt gegangen und jetzt entweder ist das Mädchen in ihr drinnen oder es ist nicht mehr da [...].	Abstraktion Spiegel	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
14:1	Also sie sieht da, ähm, sehr verzweifelt oder auch sehr traurig aus, ähm. >blättert um< Sieht sie sich da vielleicht im Spiegel? Äh. Bin ich ein bisschen überfordert.	Abstraktion Doppelung Denkprozess	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
14:8	Ah. Eh (--) jetzt ist sie nicht mehr immer gleich auf beiden Seiten, sondern ihr Spiegelbild macht praktisch dann immer was anderes als sie eigentlich jetzt macht. >blättert um< Kann das ein bisschen vielleicht doch die Zwillingsschwester ist und das versucht so nachzumachen?	Abstraktion Spiegel	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
15:3	Jetzt, ich glaub das ist so wie Spiegelbild, glaub ich.	Abstraktion Doppelung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
15:5	K: Ich frag mich, was da man sehen soll. Ich seh da gar nichts, nur leeres Blatt. I: Okay. K: Einfach nur Stille.	Abstraktion leere Seite: Stille Denkprozess	Reflexion Geschichtenkonstrukt
15:6	K: Hä, ist doch nicht ihr Spiegelbild. >holt Luft< Da tanzt sie weiter. Hier macht sie nen Kreis. >blättert um< Hier tanzt sie och wieder. >holt Luft< Weißt du, irgendwie fällt mir was auf. I: Was denn?	Denkprozess Veränderung Spiegelprinzip	Konstruktion komplexe Zusammenhänge

	<p>K: Zum Beispiel. Die hier. >blättert zurück< Warte wo war das nochmal? >zeigt auf Seite< Ab hier sehen die immer anders aus. Also das Mädchen hat den Kopf weiter unten als das.</p> <p>I: Okay.</p> <p>K. >zeigt auf Seite< Und hier tanzt die SO und die so.</p>		
15:7	<p>K: Ähm (--) jetzt versucht die hier sie wahrscheinlich wegzuschubsen oder so. >blättert um< Ach nee, die muss so ne Wand da wegschubsen. Ah ja, sie hat das Papier zerrissen.</p> <p>I: Was für ein Papier?</p> <p>K: Naja das Buch. Das hat sie zerrissen. Warte. Hier auf der Seite >blättert zurück< da hat sie das Papier zerrissen.</p> <p>I: Achso.</p> <p>K: Jetzt sind die nicht mehr zusammen.</p>	<p>Erklärungsmodell sichtbare Phänomene</p> <p>Denkprozesse</p>	<p>Abstraktion Handlungen</p>
19:2	<p>Und hier sehe ich, ähm, wie sie sich im Spiegel sieht denke ich Mmh. (--) Oder wie oder ob sie Zwilling hat (--) naja es sieht irgendwie so aus als ob sie erstmal so erschrocken ist.</p>	<p>Abstraktion Doppelung</p>	<p>Konstruktion komplexe Zusammenhänge</p>
19:8	<p>Das sieht ja cool aus (--) jetzt schweben die zwei irgendwie (--) da hinter ist so ein cooles Muster [...], man würde jetzt denken wie in so einer Fantasiewelt.</p>	<p>Welten: Fantasie-Wirklichkeit</p>	<p>Abstraktion Orte, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit</p>
19:10	<p>Hier ist nichts mehr zu sehen. Vielleicht ist sie jetzt unsichtbar und ich sehe sie nicht mehr.</p>	<p>Abstraktion Leere</p>	<p>Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit</p>
19:14	<p>Und auf einmal wird die hier ganz schwarz. Es sieht so aus, als ob das so ein riesiges Tor hier ist. [...] Ja also wo sie dann durchgehen muss, in eine komische neue Welt. Und die ist ganz allein. Sind sie beide jetzt so entsetzt darüber, was jetzt passiert ist. (--) Also sie gucken auch ganz erschrocken.</p>	<p>Abstraktion Welten</p>	<p>Abstraktion Orte</p>
19:15	<p>Jetzt ist sie doch ein bisschen traurig, dass sie sich gestritten haben und denkt jetzt über alles nach.</p>	<p>Motiv Emotionen</p>	<p>Konstruktion Motiv</p>
20:2	<p>Wenn man jetzt aber die Mädchen hier so sieht, dann sehen die irgendwie wie Zwillinge aus jetzt, oder als wenn da ein Spiegel wäre den sie an sich halten.</p>	<p>Abstraktion Doppelung</p>	<p>Konstruktion komplexe Zusammenhänge</p>
21:1	<p>Ähm, dass das Mädchen traurig ist (--) wegen zum Beispiel einer schlechten Note in der Schule. Ähm ja (--) >blättert auf Seite 6,7< Ähm, dass jemand kommt die sie nicht kennt oder sehr mag und sich erschrocken und erfreut sozusagen fühlt.</p>	<p>Motiv Emotionen</p>	<p>Konstruktion Motiv</p>
23:7	<p>Zum Beispiel vielleicht, ähm, hier auf diesem Bild gefällt sie sich selber nicht und deswegen ist sie halt wütend und traurig. >blättert auf Seite 42,43< Zum Beispiel erschrocken, vielleicht hat sie auch, ähm, Angst wenn sie vielleicht vor Publikum tanzt, das da sehr viele Leute sind. Ob=ob sie vielleicht, ähm, was falsch machen könnte.</p>	<p>Motiv Emotionen</p>	<p>Konstruktion Motiv</p>
23:8	<p>Und dann ist der Spiegel, ähm, vielleicht zerbrochen und sie ist halt >blättert auf Seite 46,47< alleine und weiß nicht was sie machen soll. Vielleicht hat sie auch keine Freunde und deswegen macht sie halt immer alles mit dem.</p>	<p>Motiv Emotionen</p>	<p>Konstruktion Motiv</p>
24:1	<p>Sie guckt in den Spiegel, weil die zwei hier sehen genau gleich aus und hier >zeigt auf Buchpfalz< kann halt so ein Spiegel sein und dann kann und dann sieht sie sich.</p>	<p>Abstraktion Doppelung</p>	<p>Konstruktion komplexe Zusammenhänge</p>
25:1	<p>Das Mädchen guckt sich im Spiegel an.</p>	<p>Abstraktion Doppelung</p>	<p>Konstruktion komplexe Zusammenhänge</p>

27:1	Das sieht aus wie als wäre ein Spiegel in der Mitte oder wie, ähm, Zwillinge und sie ist halt aufgeschreckt? Vielleicht weil sie ein Geräusch gehört hat und sich jetzt sieht?	Abstraktion Doppelung Motiv Handlung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstruktion Motiv
27:5	Jetzt sind es 2 Mädchen? I: Ja. K1: Ähm (--). Da könnten Zwillinge sein? Mit den gleichen Gedanken? (--) Oder sie kann sich teleportieren [...].	Abstraktion Veränderung Spiegel	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
29:3	K: Und, da denke ich vielleicht, dass das Kind sich jetzt freut. I: Mh? (---) K: Vielleicht weil's seine Angst überwunden hat?	Motiv Emotionen	Konstruktion Motiv
29:4	K: Und das sieht so aus, als würde das Kind in den Spiegel reinspringen? I: Mhmh. K: Vielleicht. I: Ja. K: Und wollte da drin versinken? Also in den Spiegel.	Motiv Handlung	Konstruktion Motiv
29:5	K: Jetzt ist es im Spiegel drin? I: Mhmh. K: Aber das andere Spiegelbild auch. Vielleicht in ner anderen Welt oder so?	Welten Abstraktion Leere	Abstraktion Orte
31:1	Und da sieht sie so aus, als wäre sie hier ein Spiegelbild von ihr so? Oder n Klon.	Abstraktion Doppelung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
34:1	Hier ist sie erschrocken, weil sie sich nochmal sieht? Im Spiegelbild?	Abstraktion Doppelung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
35:1	Ähm, hier sehe ich zwei Mädchen? Ähm, das=ich glaube das sieht in den Spiegel? das ist erschrocken, weil sie sich doppelt sieht und kennt das vielleicht nicht?	Abstraktion Doppelung	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
35:6	K: Und hier sehe ich nur eine leere Seite, weil hier sollte eigentlich die Schwester stehen? Und (--) ich glaube, die Schwester kommt nicht mehr wieder? I: Okay? Was denkst du wo die hin ist? K: Die ist vielleicht hier irgendwo in den=in=vielleicht war das ein Zauberspiegel, ist da vielleicht reingegangen in ne andere Welt? Vielleicht ist sie auf ein anderen Kontinent? Oder auf nen anderen Planet?	Welten Abstraktion Leere	Abstraktion Orte, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
36:1	Und jetzt, ähm, jetzt denken die gerade an ihre Fantasie? Und spielen etwas in ihrer Fantasie? Und lassen den Gedanken freien Lauf.	Fantasie- Wirklichkeit	Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
36:2	So, hier auf dem Bild sehe ich nur weiß, als ob was passiert wäre, wie im Film? Wenn mal ne kurze Stelle weiß ist und dann auf dem nächsten Bild passiert wieder was?	Abstraktion Leere	Konstruktion komplexe Zusammenhänge

Chernysheva (2015): Die Rückkehr (Original: O regresso (2014))

- Elaboration globale Kohärenz

Nr.	Zitat	Reduktion	Generalisierung
12:9	Ich glaube, dass die Frau auch früher das Kind von dem Zwerg war und dann ist sie irgendwann wo anders hingezogen und wollte jetzt zurückkommen, das steht ja vorne drauf. Und dann, ich glaube der Zwerg hatte sie größer gemacht und jetzt hat er sie auch wieder kleiner gemacht. (---)	Ursache Größe: Magie, früher-heute	Abstraktion Zeit, Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit
15:6	Weil die Suppe sie (--) so ne Art verzaubert, hat, weil sie haben ausversehen mal das Mädchen, als sie noch klein war hat sie ausversehen was verschüttet und die Mutter hat, hats auf einmal gegessen und dann haben die Rollen getauscht. Das Kind wurde groß und die Mutter wurde klein und die haben das wieder richtig gebogen. Und jetzt ist es so.	Erklärung Größe: Magie	Konstrukt Fantasie-Wirklichkeit, Konstruktion komplexe Zusammenhänge
20:1	Naja, ich denke, dass das Mädchen, also das ist ja viel größer als das Haus da und ich denke, sie hat einmal ihr Zuhause verlassen und war erstmal ganz fröhlich und dann hat sie gemerkt, dass das doch nicht so schön war ohne ihr Zuhause und dann ist sie zurückgekommen und alles ist irgendwie kleiner geworden und alles irgendwie schlimmer und sie kann halt nicht mehr drin wohnen, weils für sie viel zu klein ist.	Motiv Rückkehr	Konstruktion Motiv
20:2	Also, wie ich ja schongesagt hab, das Mädchen wollte halt verreisen, also irgendwo weg von zuhause, in der Hoffnung, dass sie irgendwas ja, ähm, entdecken kann, also was Neues und hat sich erstmal richtig drauf gefreut.	Motiv Reise/Weggehen	Konstruktion Motiv
20:6	Ähm. (---) Und (---). Da ist (--) irgendein, ein kleiner Junge, der hat (--) ihren Hut auf, also von der Frau und isst gerade was, also versucht gerade zu essen, aber ist viel zu klein für den Tisch. (--) Und (--) die Frau guckt halt auf ihn und isst halt einen Apfel und hat da einen Kochtopf >lacht<. Kocht wahrscheinlich noch was. >blättert um< (---) Ja, also (---). Ich glaube der kleine Junge ist jetzt doch das Mädchen, das früher so war, mit dem Kleid. >lacht< Und. Vielleicht ist das ja die Vergangenheit, wenn die Oma zurückdenkt. Oder das Mädchen ist halt so groß geworden. (--) Und (--) trifft dann halt auf einmal ihre Oma und jetzt ist halt die Vergangenheit, wo das kleine Mädchen, wo das Mädchen da rumkrabbelte unter dem Essenstisch.	Abstraktion Größe Erzählebenen Zeitkonstrukt Denkprozess	Abstraktion Zeit, Konstruktion, komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Figur
20:7	Ja, also ich denke, (---) dass, ähm, (---) weil, ich denke ja, dass das Mädchen geträumt hat und dass es dann auf einmal irgendwie, in die Vergangenheit zurückgekommen ist und dann wieder ein kleines Mädchen war. Für mich ist das so.	Traum/Wirklichkeit Erzählebenen Zeitkonstrukt	Abstraktion Zeit, Konstruktion, komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Figur
22:7	Also ich weiß jetzt nicht, welche von den beiden Menschen, ähm, die Größe hat, wie wir sie haben, aber, wenn das unsere Größe wäre, dann würde ich denken, dass da ein Riese kommt, den wo, den wo der Riese mal die Großmutter geholfen hat. Oder umgekehrt. Ähm. Und. Die Großmutter kocht jetzt halt ein bisschen was zu Essen und (---) im Haus ist halt auch alles ziemlich alt bei ihr. Ja. >blättert um< (---) Ui. (---) Also ich glaub jetzt haben die die	Erklärung Größenänderung Denkprozesse	Konstruktion komplexe Zusammenhänge

	Größen geändert, jetzt haben sie quasi getauscht und ähm (---) dass das das, ähm, der kleine Mensch quasi, sich groß verwandelt hat und umgekehrt. Und (---) lustig eigentlich.		
22:11	Also ich find das cool, also ich finds schön, dass es sowas halt gibt, dass, das sich das Kind wieder wie ein Kind fühlt.	Abstraktion Grundaussage Zeitkonstrukt	Abstraktion Gesamtaussage, Abstraktion Zeit, Abstraktion Figur
22:12	Also sie kehrt quasi in die Kindheit zurück, weil sie kommt aus dem Bus und dann fährt sie halt zurück zu ihrer Mutter und da wird sie halt klein wieder, wie ein Kind.	Abstraktion Grundaussage Zeitkonstrukt	Abstraktion Figur, Abstraktion Zeit, Konstruktion komplexe Zusammenhänge
23:8	Oh, dann hat er doch Hut. (--) Oh, dann hat. (--) Moment, (---) ist das die von vorhin? (---) Ähm. (---) >blättert zurück< Aber das ist hier ein Junge. Und jetzt ist es. Das kapiert ich nicht. Ok, dann ist der Junge vielleicht aufgestanden und weg mit seinem Kissen oder es war ein Hut, das ist, ok. >blättert zurück< Ist das eine Rätselgeschichte? >blättert umher< Also hier ist es auf jeden Fall ein Junge, wenn ich mich da nicht verguck. >blättert umher<. Ja die haben andere Frisuren. Ähm (--). Ja, er hat glaub doch Hut oder das gleiche Kostüm an wie die andere da. (--) Vielleicht weil das auch der Sohn ist. (---) Oder Zwillinge. Und, da haben die das gleiche an, nur, dass der eine noch klein ist. Ja, und die Schwester ist groß, aber ja (--) hat er auf jeden Fall diesen Hut auf, hier ist die Oma grad, und isst oder kocht. >blättert um< So. (---) Ok, dann ist das doch ein Mädchen das von vorhin und ähm, es ist grad kleiner geworden und umarmt grad die Oma.	Erklärung Größenänderung Denkprozesse	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
24:6	Also entweder liegt es an der Suppe oder am Geruch halt, weil der Geruch halt irgendwie was zaubernd ist und deswegen ist sie jetzt so geschrunpft, oder (--) ja, das denk ich halt wärs und der Bus muss ja auch, also was mir noch aufgefallen ist, weil der muss ja relativ groß sein, weil sie hat ja schon in den Bus rein gepasst. Deswegen muss die Stadt ja richtig groß sein eigentlich.	Erklärung Größe Magie	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Konstrukt Fantasiewirklichkeit
26:4	Hm, (---) die war halt am Anfang groß und die Frau war halt ganz klein irgendwie und so. Dass es halt nicht wirklich auf die Größe darauf ankommt, wie groß der andere Mensch ist (--) irgendwie.	Abstraktion Gesamtaussage: innere Werte Abstraktion Größe	Abstraktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Gesamtaussage
27:2	Jetzt denkt sich vielleicht die Oma: „Ach was du für ein riesiges Mädchen geworden bist.“	Abstraktion Größe	Abstraktion komplexe Zusammenhänge
27:4	Dass man nie zu groß und nie zu klein zum Liebhabenden ist.	Abstraktion Größe	Abstraktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Gesamtaussage
37:4	Und, ähm, die kleine Dame war ja vielleicht erst sehr groß und da könnte man sagen das, wenn man klein ist sollte man sich nicht so fühlen weil manche Menschen sind ja groß oder auch klein und ja (--).	Abstraktion Gesamtaussage: innere Werte Abstraktion Größe	Abstraktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Gesamtaussage

38:3	Ähm, es könnte aber auch sein, dass sie vielleicht klein geworden ist, wie ich halt gesagt hab, dass die Oma gekocht hat und sie sich halt alles wieder zurück vorgestellt hat, dass es [das Buch] eigentlich von da hinten anfängt und zurück geht. >blättert< Also, dass es von hier [letzte Seite] anfängt, hier weiter geht und sie sich halt alles zurück erinnert [...] und dass sie [die Mutter] jetzt froh ist, dass ihr Kind wieder klein ist.	Abstraktion Größe Zeitkonstrukt Geschichtenkonstrukt	Konstruktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Zeit, Reflexion Geschichtenkonstrukt
40:1	Ja mir hat erstens gut gefallen, dass die Tochter erst mal nach Hause kam und die Eltern nicht gesagt haben: „Du bist aber ganz riesig geworden“ und nicht gesagt haben: „Du passt ja gar nicht auf den Tisch, jetzt kannst du nicht mit essen“, sondern dass sie sie angenommen haben wie sie ist und das hat mir erst mal gefallen. Dass ähm es gibt zum Beispiel Kinder, die sagen: „Oh du siehst aber nicht schön aus“, die dann was ganz anders sehen, die gucken nur auf das Äußere und nicht auf das Innere und das hat mir eigentlich ganz gut gefallen. Was mir zum Beispiel nicht gefallen hat (--) mir hat eigentlich alles gefallen.	Abstraktion Größe Abstraktion Gesamtaussage: innere Werte	Abstraktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Gesamtaussage
40:2	In der Geschichte geht es darum, dass ein Mädchen verweist ist, dass sie zwischendurch im Wald durchfährt mit dem Bus, dass sie nach Hause kommt und sieht, dass das Haus klein ist und dass die Mutter kommt und sie umarmt und das Mädchen ja riesengroß ist und (--) das Mädchen (--) wird nicht abgelehnt, sondern wird angenommen wie sie ist und (--) das wars.	Abstraktion Gesamtaussage: innere Werte	Abstraktion komplexe Zusammenhänge, Abstraktion Gesamtaussage

• Elaboration lokale Kohärenz

Nr.	Zitat	Reduktion	Generalisierung
1:7	I: Ok was denkst du wie es passieren kann, dass die auf einmal so klein wird? K: ZAUBEREI!	Erklärung Größe: Magie	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
5:6	K: Weil, vielleicht hat sie einen (-) Zaubertrank getrunken? I: Einen Zaubertrank? K: Weil die ja da was vermischt hat.	Erklärung Größe: Magie	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
19:6	Weil das, wie so ein Zaubertrank ist. Oder sowas.	Erklärung Größe: Magie	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
22:2	Und da steigt halt die Frau aus und da hinten ist ein Baum und ein Haus, wo der Fleck grün ist. Naja wo es steht, also quasi wie ein Funken Hoffnung, würde ich jetzt denken.	Abstraktion Farbe: Hoffnung	Abstraktion Farbigkeit
22:10	Also beim Hut würde ich denken, die hat ihr den Hut vom Kopf genommen und da ist sie gewachsen. Und sie geschrumpft. Und oder, und die Suppe halt, dass sie irgendwie eine magische Suppe ist.	Erklärung Größe: Magie	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
23:7	Ähm. Na gut. Ja kann sein, dass die, sowas wie. (--) Da gabs mal sonen Film mit so Cookies iss mich, und dann ist die so groß geworden. Und, ähm. Zauberer von Oz oder sowas ähnliches.	Erklärung Größe: Magie Elaboration: Intertextualität	Konstruktion komplexe Zusammenhänge
23:9	So, dass sie vielleicht nicht so anders sind, sondern dass die irgendwie groß und klein wird und so, dann denke ich, dass ist nur so ne Vermutung, dieses im Fenster da, dass ist nicht sowas wie son, Muster im Fenster, so als würde gerade eine Person so	Erklärung Größe: Magie	Konstruktion komplexe Zusammenhänge

	ausm Fenster gucken und würde gerade einen Zauberer spielen, weil man denkt, dass wäre wie so ein Hut. Ja. Das ist schon komisch sich das vorzustellen. Und der macht die vielleicht groß und klein. Kommt drauf an, was die will.		
--	--	--	--