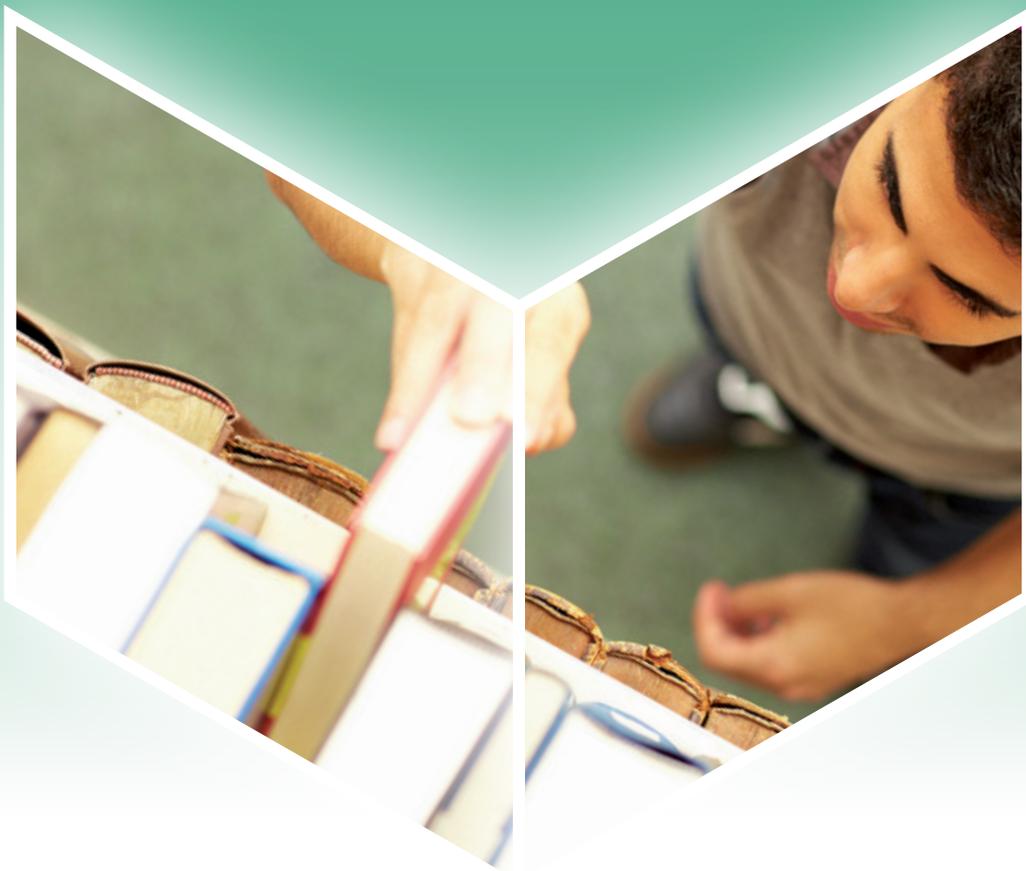


BibTipp!

Mark my words!

Dinge, die du schon immer von Büchern wissen wolltest,
dich aber noch nie zu fragen getraut hast



Leseförderung ist ein gesamtschulisches Anliegen. Die Schulbibliothek kann durch ihre Medienvielfalt individuelle Leseförderung in besonderem Maß unterstützen. **Mark my words!** zielt darauf ab, Techniken des überfliegenden Lesens im Rahmen eines Spiels mit von Schülerinnen und Schülern frei gewählten Büchern zu trainieren. Die Bücher der Schulbibliothek bieten dafür die ideale Grundlage. Ganz nebenbei erhalten die Mitspieler/innen Einblick in das Medienangebot der Schulbibliothek.

Die Idee des Leseanimationsspiels beruht auf Matthew Moores Spielidee BRING YOUR OWN BOOK (vgl.: <https://www.bringyourownbook.com>).



Lesetraining mit Spielcharakter

Lesetechniken und -strategien helfen, einen Text Stück für Stück zu erschließen und Inhalte schneller zu erfassen. Je besser Schülerinnen und Schüler mit den unterschiedlichen Lesetechniken vertraut sind, umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie die jeweils passende Methode für ihr aktuelles Lesevorhaben anwenden können.

Am Anfang der Texterschließung steht üblicherweise eine schnelle Orientierungsphase.

Überfliegendes Lesen

Im Schnellverfahren wird geprüft, ob der Text für das Thema bzw. für das Ziel des Lesevorhabens brauchbar ist. Überschriften, Untertitel oder andere Hervorhebungen (z.B. Fettdrucke, Sperrungen, Schrägschrift, Tabellen) geben erste Hinweise auf den Inhalt. Der Blick fällt dabei häufig auf Nomen, die zumeist die wichtigsten Informationsträger sind (Schlüsselbegriffe).

Im vorliegenden BibTipp! wird das Training zum überfliegenden Lesen in einem Leseanimationsspiel verpackt. Schüler/innen müssen dabei querlesen und sich schnell im Text orientieren, um gezielt nach geeigneten Textstellen als Antworten auf eine die Spielrunde bestimmende Kategorie zu suchen. Durch den Wettbewerbscharakter des Spiels wird ganz nebenbei auch die Lesegeschwindigkeit trainiert.

Mark my Words! kann sowohl in Kleingruppen wie auch im Klassenverband gespielt werden.

Skimming (Orientierendes Lesen):

Ich kann schnell herausfinden, wovon der Text im Wesentlichen handelt und entscheiden, ob er für mein Thema/mein Anliegen brauchbar ist.

Ich kann erkennen, wie der Text aufgebaut ist und mir einen Überblick verschaffen.

Scanning (Suchendes Lesen):

Ich kann gezielt Textstellen mit bestimmten Informationen finden.



- Die Schüler/innen trainieren nebenbei ihre Lesefertigkeiten (Querlesen, überfliegendes Lesen, Lesegeschwindigkeit).
- Die Schüler/innen bekommen einen Einblick in das Angebot der Schulbibliothek und werden angeregt, ein Buch für ihre individuelle Lektüre auszuwählen.
(Bitte Zeit für etwaige Entlehnungen im Anschluss an das Spiel einplanen.)
- Die Kreativität der Schüler/innen wird gefördert, sowohl beim Suchen der Textstellen als auch beim Formulieren neuer Aufgabenstellungen (Situationskarten).



Das Spiel ist grundsätzlich mit allen Büchern aus der Bibliothek möglich (siehe Vorbereitung: Wahl der Bücher).

Hier ein paar Tipps aus der aktuellen Literatur für Jugendliche und junge Erwachsene:

Buchtipps



„Die Spiegelreisende“ (Band 1-4) von Christelle Dabos Insel Verlag, 2019-2020

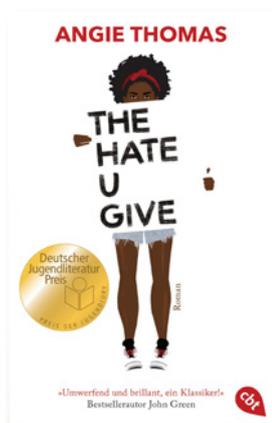
Bd. 1: Die Verlobten des Winters

Bd. 2: Die Verschwundenen vom Mondscheinpalast

Bd. 3: Das Gedächtnis von Babel

Bd. 4: Im Sturm der Echos

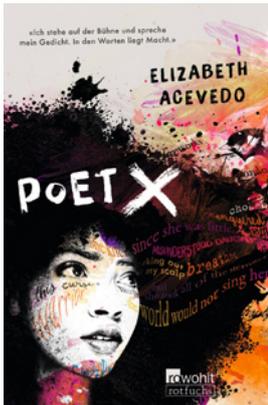
Ophelia ist eine ganz besondere junge Frau. Sie kann Gegenstände lesen und durch Spiegel reisen. Auf der Arche Anima lebt sie inmitten ihrer riesigen Familie und kümmert sich hingebungsvoll um das Erbe der Ahnen bis ihr eines Tages Unheilvolles verkündet wird. Um ihre Familie zu retten geht die junge Heldin an ihre Grenzen und wird in unheilvolle Geschichten verstrickt.



„The Hate U Give“ von Angie Thomas cbl, 2018

Die 16-jährige Starr lebt in zwei Welten: sie wohnt in einem schwarzen Armenviertel einer amerikanischen Großstadt, besucht jedoch eine Privatschule, auf die ihre Eltern sie schicken, um ihr eine Perspektive zu bieten. Als ihr Freund Khalil vor ihren Augen von einem Polizisten erschossen wird, rückt sie ins Zentrum der Öffentlichkeit. Starr realisiert, wie unterschiedlich die beiden Welten sind und muss sich entscheiden: soll sie ihre Stimme erheben und erzählen, was wirklich geschehen ist oder schweigen. Beides hätte ernsthafte Konsequenzen für sie und ihre Familie.

Die Autorin beschreibt die Perspektivlosigkeit der Jugendlichen in Garden Heights sowie die Angst vor Polizeigewalt, zwei Themen, die aktueller denn je sind. Ein Buch gegen Intoleranz und Rassismus.



„**Poet X**“ von Elizabeth Acevedo

Rowohlt Taschenbuch, 2019

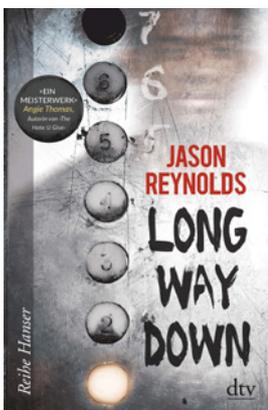
Ein in Versen erzählter Roman über die 15-jährige Latina Xiomara aus Harlem. Sie hat ihre Worte immer für sich behalten, so wie ihre strenggläubige Mutter es von ihr verlangt. In ihrem Viertel übernehmen stattdessen Fäuste das Reden. Doch X hat Geheimnisse: ihre Gefühle für Aman aus ihrer Klasse; ihr Notizbuch voller Gedichte, das sie unter ihrem Bett versteckt – und ein Slam Poetry Club, der all diese Geheimnisse ans Licht bringen wird. Denn auf der Bühne bricht Xiomara schließlich ihr Schweigen und verlangt, von allen gehört zu werden.



„**Morgen ist Woanders**“ von Elisabeth Etz

Tyrolia, 2019

Jakob ist 17 und hält es zuhause nicht mehr aus. Denn da ist auch Mart, der Arzt und Partner seiner Mutter, der alles im Leben richtig gemacht hat und nur das Beste für seinen Stiefsohn will. Jakob verlässt sein Zuhause, nimmt eine zweite Identität an und findet dank der Couchsurfing-Community regelmäßig neue Schlafplätze in der eigenen Stadt. Er will die Schule abschließen und lebt fortan zwischen zwei Identitäten: Jakob und Jeremy. Was als emotionale Reaktion beginnt und zunächst große Freiheit verspricht, wird nach und nach zu einer sozialen sowie ganz persönlichen Herausforderung.



„**Long Way Down**“ von Jason Reynolds

dtv, Reihe Hanser, 2019

Will ist entschlossen, den Mörder seines Bruders zu erschießen. Er steigt in den Fahrstuhl, die Waffe im Hosenbund. Er ahnt noch nicht, dass die Fahrt ins Erdgeschoss sein Leben verändern wird. Er denkt an Menschen aus seiner Vergangenheit, und was er mit ihnen erlebt hat. Es sind Erinnerungen und Geschichten voller Gewalt, Hass, Ohnmacht und Rache. All diese Menschen sind tot. Und Will muss sich fragen, was das für sein Leben bedeutet. Als er im Erdgeschoss ankommt, ist er sich nicht mehr sicher, ob er seinen Bruder tatsächlich rächen wird, weil es »die Regeln« so wollen. Oder kann er den Teufelskreis der Gewalt durchbrechen?

DIE SPIELIDEE

Jeder Mitspieler/jede Mitspielerin wählt ein Buch aus dem Bestand der Schulbibliothek. Mithilfe von Situationskarten wird die Ausgangslage für die aktuelle Spielrunde definiert (z.B. „Ausrede für eine Verspätung“, „Berühmte letzte Worte“ oder „Warum Kängurus die besten Haustiere sind“).



Alle Mitspieler/innen suchen nun in ihren Büchern nach einer (unterhaltsamen) Textstelle, die eine zur Kategorie passende Antwort bietet. Der beste Satz oder die beste Textstelle wird vom Aufgabensteller/von der Aufgabenstellerin bestimmt und der Gewinner/die Gewinner der Runde erhält als Beleg die Situationskarte. Hat ein Spieler/eine Spielerin drei Karten erworben, ist das Spiel zu Ende.

VORBEREITUNG

a) Wahl der Bücher

Das wichtigste Spielmaterial sind Bücher. Die Schüler/innen werden vor Spielbeginn eingeladen, je ein Buch aus dem Bestand der Schulbibliothek zu wählen. Die Wahl kann aufgrund persönlicher Vorlieben der Mitspieler/innen getroffen werden oder auch nach bestimmten Kriterien erfolgen.

Varianten zur Buchwahl:

Variante 1

Die Schüler/innen wählen spontan Bücher aus den Regalen der Schulbibliothek. Das Genre ist dabei nicht weiter wichtig. Egal ob Romane, Sachbücher oder Biografien, in allen Büchern können passende Antworten gefunden werden.

Variante 2

Es wurde bereits (von der Lehrperson, von Bibliotheksmitarbeiter/innen) eine Vorauswahl an Büchern nach bestimmten Kriterien getroffen. Die Schüler/innen wählen vor Spielbeginn ein Buch aus der Selektion. Wichtig dabei ist, dass die Anzahl der vorbereiteten Bücher deutlich über der Anzahl der Mitspieler/innen liegt, sodass noch eine gewisse Wahlfreiheit gegeben ist.

Mögliche Kriterien zur Vorauswahl:

- Neuerscheinungen / Neuheiten in der Schulbibliothek
- Bücher zu einem bestimmten Thema oder Interessensgebiet (z.B. Hexen & Zauberer, Detektivgeschichten, Schule, Coming of Age & Adoleszenz, Freundschaft, Abenteuer, Klimaschutz, fremde Kulturen)
- Bücher, die einem bestimmten Genre zugeordnet sind (z.B. Thriller, Science-Fiction, Dystopien, Krimi, Urban Fantasy, Märchen)

Variante 3

Die Schüler/innen wurden im Vorfeld aufgefordert, ihr Lieblingsbuch von zuhause mitzubringen. Hat ein Mitspieler/eine Mitspielerin kein eigenes Buch mitgebracht, kann schnell mit einem Buch aus der Schulbibliothek ausgeholfen werden.

b) Situationskarten

Für das Verlesen der Kategorien, die die einzelnen Suchrunden bestimmen, muss vor Spielbeginn eine ausreichende Anzahl an Situationskarten vorbereitet werden. Das von **Noris-Spiele** vertriebene Kartenset eignet sich ebenso für den schulischen Gebrauch wie selbst kreierte Kartensets. Im Anhang befindet sich ein fertiges Kartenset zum Ausdrucken. Ein Blanko-Kartenset ist den Arbeitsmaterialien beigelegt.

Beispiele für Situationskarten:

- › Zauberspruch eines Magiers
- › Motto für einen Maturaball
- › Ein Satz, den man im Urlaub nicht hören möchte
- › Eine romantische Liebeserklärung
- › Ausrede, warum man zu spät im Unterricht erscheint
- › Warum man den kleinen Bruder im Einkaufszentrum verloren hat

Ein besonderer Reiz liegt auch darin, die Situationskarten speziell auf die Spielgruppe abzustimmen:

Für Kreative:

Ist genügend Zeit vorhanden, können die Schüler/innen vor Spielbeginn eigene Kategorien für die Situationskarten entwickeln. Die von den Schülerinnen und Schülern eingebrachten Ideen werden in der Schulbibliothek aufbereitet und für weitere Spielrunden zur Verfügung gestellt.

Bei Interesse können die Schüler/innen ihre Ideen auch auf der Noris-Facebook-Seite (www.facebook.com/NorisSpiele) teilen. Mit etwas Glück finden die Ideen Eingang in die nächste Auflage des Spiels.

c) Zeitmessung

Um dem Spiel Schwung zu verleihen, kann ein Zeitlimit zur Suche in den Büchern vereinbart werden (siehe detaillierte Spielbeschreibung). Zur Zeitmessung eignet sich die Stoppuhr-Funktion am Handy ebenso wie eine in Spieleboxen übliche Sanduhr.

LOS GEHT'S

Alle Mitspieler/innen nehmen mit ihrem Buch in der Schulbibliothek (im Klassenzimmer) Platz. Die Situationskarten werden auf einem Stapel verdeckt auf den Tisch gelegt, die Sanduhr/das Handy zur Zeitmessung ist bereitgestellt.

➤ Referee verliert Situationskarte

Jener Schüler/jene Schülerin mit dem kürzesten Buchtitel übernimmt in der ersten Spielrunde die Rolle des Referees: Er/Sie zieht die oberste Karte des Stapels und liest die Kategorie für die aktuelle „Skimming & Scanning“-Runde vor.

➤ Mitspieler/innen suchen Textpassage

Alle Mitspieler/innen suchen nun in ihren Büchern nach unterhaltsamen Textstellen (ein einzelnes Wort, ein halber Satz, ein ganzer Satz, eine längere Passage), die eine passende Reaktion auf die vorgegebene Situation darstellen. Wenn eine/r der Spieler/innen eine passende Stelle gefunden hat, ruft er/sie „STOPP“. Der Referee aktiviert die Zeitmessung und der restlichen Gruppe bleiben noch 60 Sekunden (oder je nach Altersgruppe auch länger), um ebenfalls einen geeigneten Satz bzw. eine gute Textpassage zu finden.



Ein Beispiel zur Veranschaulichung:

Situationskarte: Ein Werbespruch für eine elektrische Zahnbürste

Textpassage: Eine Schülerin findet im „Mann ohne Eigenschaften“ von Robert Musil folgende Textstelle: „...den befreienden Geschmack des Lebens selbst auf der Zunge zu fühlen...“

Damit hat sie gute Chancen, die aktuelle Runde für sich zu entscheiden!

➤ Beste Textpassage wird ermittelt

Sobald die Minute vorbei ist, werden die Sätze bzw. Textstellen reihum vorgelesen. Jene Mitspieler/innen, die keine passende Textstelle gefunden haben, passen oder schlagen ihr Buch spontan an einer willkürlichen Stelle auf und verlesen den erstbesten Satz, auf den ihr Blick fällt. Der Schiedsrichter/die Schiedsrichterin entscheidet schließlich über den besten Textbeitrag und überreicht dem Gewinner/der Gewinnerin der aktuellen Runde die Situationskarte als Beleg.

➤ Nächste Runde

Wer die Runde gewonnen hat, übernimmt nun die Rolle des Referees und das Spiel geht von vorne los.

➤ The Winner Is

Sobald ein Spieler/eine Spielerin drei Situationskarten erhalten hat, endet das Spiel und der/die Gewinner/in wird ermittelt.

In einer 50-Minuten-Einheit lassen sich je nach Gruppengröße sechs bis acht Spielrunden durchführen. Das Ende des Spiels bzw. die Ermittlung des Gewinners/der Gewinnerin muss je nach Zeitkontingent den Umständen angepasst werden.

Situationskarten ✂

Letzter Satz
eines Krimis

BibTipp!

Warum man den
kleinen Bruder im
Einkaufszentrum
verloren hat

BibTipp!

Ungewöhnliche
Durchsage in der
U-Bahn

BibTipp!

Werbeslogan für ein
Haarshampoo

BibTipp!

Thema für
ein Referat oder
eine VWA

BibTipp!

Warum die
Lieblingmannschaft
das Match
verloren hat

BibTipp!

Schlimmster
Schlussmach-Satz

BibTipp!

Ausrede, warum
man die Hausübung
nicht hat

BibTipp!

Situationskarten ✂

Warum Kängurus die besten Haustiere sind

BibTipp!

Wohin die nächste Klassenfahrt gehen soll

BibTipp!

Berühmte letzte Worte

BibTipp!

Wikipedia-Eintrag, der noch geschrieben werden sollte

BibTipp!

Was man nicht in der Hosentasche finden möchte

BibTipp!

Titel meiner Autobiografie

BibTipp!

Warum die Schulbibliothek der schönste Ort der Welt ist

BibTipp!

Das schlimmste Geburtstagsgeschenk

BibTipp!

Situationskarten ✂

Warum man nie genug
Bücher besitzen kann

BibTipp!

Titel des Videospiele,
das ich gerne
entwickeln würde

BibTipp!

Warum die Welt
untergehen wird

BibTipp!

Wie ich die Welt rette

BibTipp!

Das perfekte
Verbrechen

BibTipp!

Beginn eines
Liebesgedichts

BibTipp!

Warum ich die beste
Wahl für den Job bin

BibTipp!

Satz zur Begrüßung
von Außerirdischen

BibTipp!

Situationskarten ✂

Slogan für deine neue
politische Partei

BibTipp!

Satz, der den Zustand
deines Zimmers
beschreibt

BibTipp!

So überlebst du eine
Zombie-Apokalypse

BibTipp!

Nebenwirkungen eines
neuen Medikaments

BibTipp!

Refrain des nächsten
Sommerhits

BibTipp!

Meine Grabinschrift

BibTipp!

Was man besser
nicht auf eine
Geburtstagskarte
schreibt

BibTipp!

Satz, den man vom
Arzt nicht hören will

BibTipp!

Prompt cards ✂

Catchy prom
night slogan

BibTipp!

My favourite
magic spell

BibTipp!

Things no one wants
to hear on holiday

BibTipp!

Why you should
avoid social media

BibTipp!

A romantic
wedding vow

BibTipp!

Why I failed
my last test

BibTipp!

Slogan for a
candy bar

BibTipp!

Things not to say
on a first date

BibTipp!

Prompt cards ✂

Why alligators are
the best pets ever

BibTipp!

Most important rule
for little brothers
or sisters

BibTipp!

Best shampoo
advertisement slogan

BibTipp!

Why I lost my little
brother in the mall

BibTipp!

Best topic for my
next presentation

BibTipp!

Worst break up lines

BibTipp!

Famous last words

BibTipp!

Why I forgot to
pick up my little
brother from
baseball practice

BibTipp!

Prompt cards ✂

Where to go for our
next class trip

BibTipp!

Reasons why your
spouse won't listen
to you

BibTipp!

Why my favourite club
ruined my life

BibTipp!

A Wikipedia-entry
I would like to write

BibTipp!

Why I missed to do
my homework

BibTipp!

What you've always
wanted to say to your
sports teacher

BibTipp!

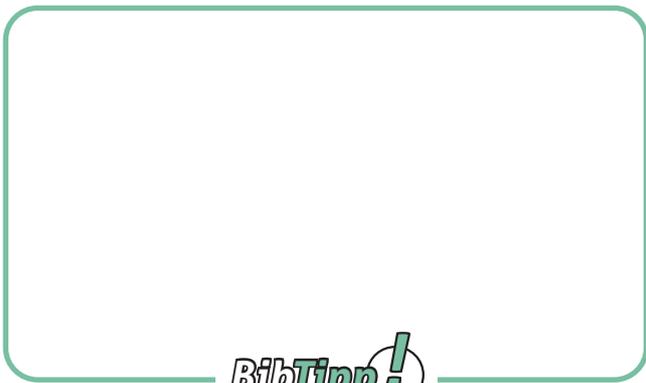
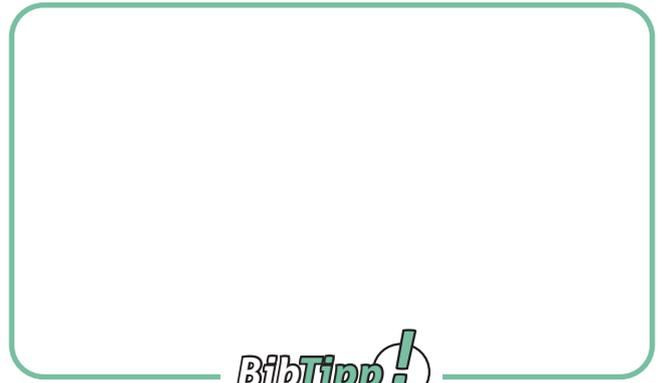
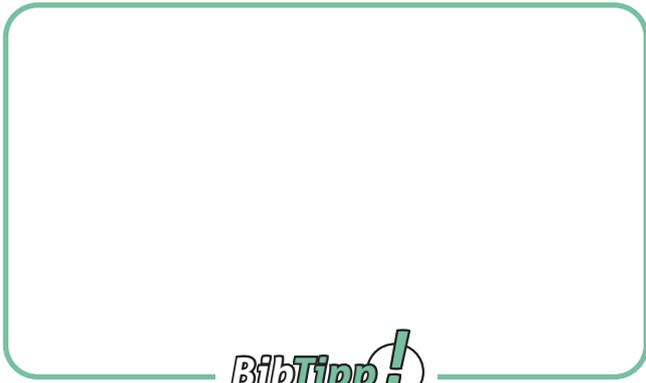
The worst birthday
present

BibTipp!

My pet's first sentence
if it could speak

BibTipp!

Blanko-Kartenset ✂



SO GEHT'S AUCH

- **Büchertausch:** Die Schüler/innen verwenden in jeder Spielrunde ein anderes Buch. Nach jeder Runde werden die Bücher an den jeweils rechten Sitznachbarn weitergereicht.
- **Referee:** Die Rolle der Schiedsrichter wird ausschließlich vom Lehrer/von der Lehrerin (von der Schulbibliothekarin/vom Schulbibliothekar) besetzt.
- **Selbst kreierte Aufgaben:** Die Schüler/innen erfinden eigene Aufgaben für die Situationskarten.
- **Teams:** Die Schüler/innen treten in Teams an. Jedes Gruppenmitglied arbeitet mit seinem eigenen Buch, aber es wird nur eine Textpassage aus der Gruppe für die aktuelle Runde ins Rennen geschickt. Diese Variante ist besonders geeignet für größere Klassen oder Spielgruppen.

➤ Einsatz im Fremdsprachenunterricht

Für den Fremdsprachenunterricht müssen die Situationskarten entsprechend adaptiert werden.

Für den Englischunterricht (empfohlen ab der 8. Schulstufe):

- [Prompt Cards](#) zum Ausdrucken
- Original-Spiel von [Gamewright](#)
- [Scholastic-Edition:](#) wurde für die Altersgruppe der 6-bis 12- Jährigen konzipiert. Eine entsprechende Sprachkompetenz (Kompetenzniveau A2-B1) ist jedoch erforderlich, um die Spielanforderung erfüllen zu können.



➤ Buchpräsentationen: (Zeitaufwand: mindestens 1 Doppelstunde)

Die Schüler/innen verwenden nur ein Buch im Spielverlauf. Nach ein paar Spielrunden werden sie aufgefordert, ihr Buch nun etwas genauer zu untersuchen und es nach einer kurzen Vorbereitungsphase der Gruppe vorzustellen.

Allgemeine Diskussionsfragen, die zu (fast) jedem Buch passen:

- Wie ist dein erster Eindruck von dem Buch?
- Wovon könnte das Buch handeln?
- Wie könnte sich die Geschichte weiterentwickeln?
- Welche Themen könnten im Buch aufgegriffen werden?
- Gibt es Besonderheit in der Gestaltung des Buches?
- Gibt es eine Textpassage, die du gerne vorlesen möchtest?

Im Idealfall haben Schüler/innen im Anschluss an die Buchpräsentationen noch ausreichend Zeit, um Bücher in der Schulbibliothek auszuleihen.

➤ Dialogarbeit „Bücher im Gespräch“:

Für diese Folgeaktivität kommen ausschließlich Bücher der erzählenden Literatur zum Einsatz. Daher beschränkt sich auch die Buchauswahl im Spiel „Mark my words!“ auf literarische Werke, wobei jeder Schüler/jede Schülerin mit nur einem Buch arbeitet. Die Bücher werden zwischen den Spielrunden nicht getauscht, um eine größere Vertrautheit mit dem gewählten Buch zu erzielen.

In Partnerarbeit soll im Anschluss an das Spiel eine Art „literarischer Dialog“ mithilfe der Originaltexte entwickelt werden. Die Schüler/innen wählen aus ihren Büchern Textpassagen, um einen Dialog entstehen zu lassen. Schüler B reagiert dabei auf den Text von Schülerin A und umgekehrt. Der Originaltext kann im Dialog leicht adaptiert werden, um die Sprachrichtigkeit zu gewährleisten (grammatikalische Strukturen, Satzzusammenhang, ...). Der so entwickelte Dialog wird schriftlich festgehalten. Während Schüler B nach einer Antwort sucht, notiert Schülerin A ihre Textstelle und umgekehrt. Nach 15 Minuten werden die Ergebnisse vorgestellt:

- Mündlicher Vortrag des Dialogs (zur Einleitung werden die dem Gespräch zugrunde liegenden Bücher kurz vorgestellt)
- Ausstellung „Bücher im Gespräch“: In der Bibliothek werden die verschriftlichten Dialoge gemeinsam mit den Originaltexten ausgestellt.

Beispiel:

Schüler A arbeitet mit Friederike Mayröckers „Das Herzerreißende der Dinge“, Schülerin B verwendet Alois Hotschnigs „Ludwigs Zimmer“.



Schüler/in A

Suche nach einer geeigneten Textpassage in deinem Buch, um das Gespräch zu eröffnen und lies deinem Partner/deiner Partnerin die entsprechende Textstelle vor. Warte nun auf die Antwort, notiere währenddessen deine Textstelle auf dem Arbeitsblatt „Bücher im Gespräch“ und scanne schließlich dein Buch erneut nach einer passenden Reaktion. Wenn notwendig, ändere den Originaltext leicht ab, um angemessene Satzstrukturen und einen grammatikalisch korrekten Dialog zu entwickeln. Fahre fort, bis der Dialog beendet ist.

Schüler/in B

Antworte A jeweils mit einer passenden Textstelle aus deinem Buch. Während du auf die Antwort deines Partners/deiner Partnerin wartest, notiere die von dir gefundene Textstelle auf dem Arbeitsblatt „Bücher im Gespräch“. Du kannst die Textstellen auch leicht adaptieren, wenn es die Situation erfordert. Achte darauf, angemessene Satzstrukturen und einen grammatikalisch korrekten Dialog zu entwickeln. Fahre fort, bis der Dialog beendet ist.

BEISPIELDIALOG

Autor/in, Titel: **Friederike Mayröcker, Das Herzerreißende der Dinge**

Autor/in, Titel: **Alois Hotschnig; Ludwigs Zimmer**

MAYRÖCKER MEETS HOTSCHNIG



M: Es gibt tausend Arten von Liebe.

H: Entfernungen, Unmöglichkeiten sind für mich immer lustvoll gewesen.

M: So dass das Zukünftige Vergangenheit wird und das Kommende schon Erinnerung ist.

H: Das Erschrecken beim Eintreten der Wunscherfüllung.

M: Wenn ich mir etwas nicht vorstellen kann, tritt es auch nicht ein.

H: Eine Marionette, mit der keiner spielt.

M: Ich musste mich auf seine Hände konzentrieren, um ihn lieben zu können.

H: Wir suchen Heimat in einem Menschen und finden sie nicht.



BÜCHER IM GESPRÄCH

Bücher, die diesem Dialog zugrunde liegen:

Autor/in, Titel: _____

Autor/in, Titel: _____

A:

B:

A:

B:

A:

B:

