

Entdecken Sie die Meisterwerke des Belgischen Comic-Zentrums

Für Kinder von
6 bis 12 Jahre



1 EINFÜHRUNG



Die Meisterwerke des Belgischen Comic-Zentrums

Das Belgische Comic-Museum ist eine Einrichtung, die die wertvollsten Schätze der belgischen Comic-Geschichte in ihren Archiven aufbewahrt und ausstellt. Bei diesen Schätzen handelt es sich um Original-Zeichnungen der Comicbuch- und Comicheft-Autoren. Aber es sind die Comic-Leser, die die Comics zum Leben erwecken... Ohne die Vorstellungskraft der Leser, wäre die Comic-Kultur nicht so lebendig!

Entdecke mithilfe dieses Fragebogens belgische Comic-Klassiker, aber auch andere Comics, die vielleicht weniger bekannt, aber dafür umso überraschender sind!

Ohne Phantasie gäbe es keine Comics!

2 FRAGEN



Frage 1

Schau Dir jetzt die Ausstellung 'Die Kunst des Comics' an und bestaune die vielen Original-Zeichnungen der Comic-Zeichner. Du kannst auch ihre Arbeitsunterlagen und einige Entwürfe sehen. Wie nennt man die fertige Seite eines Comicbuchs?

- a. Bildreihe
- b. Bildscheibe
- c. Bildtafel
- d. Bildplatte



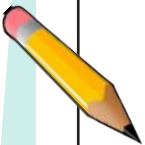
Frage 2

In derselben Ausstellung wirst Du auch verschiedene Arbeitsunterlagen finden, die die Zwischenstationen auf dem Weg zu einem fertigen Comicalbum darstellen. Kannst Du sie in die richtige Reihenfolge bringen?

Farbbild/Coloring – Inhaltsangabe – Tuschezeichnung – Skript – Cover - Bleistiftvorlage

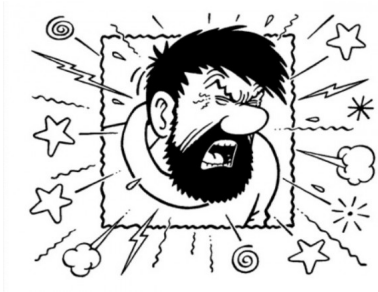
Frage 3

Ein Experiment von Professor Balduin Bienlein ist schief gelaufen und die Detektive Schulze und Schultze haben ihren Schnurrbart verloren! Wie kann man die beiden auseinander halten? Versuche, sie nachzuzeichnen. Kleiner Tipp: Bei einem kräuselte sich der Schnurrbart, der andere hatte einen geraden Schnurrbart.



Frage 4

Wenn Kapitän Archibald Haddock wütend wird, geht dies immer mit unnachahmlichen Konfrontationen und bildhaften Beschimpfungen einher. Die unten stehenden Ausdrücke sind durcheinander geraten. Kannst Du sie wieder richtig zusammen setzen?

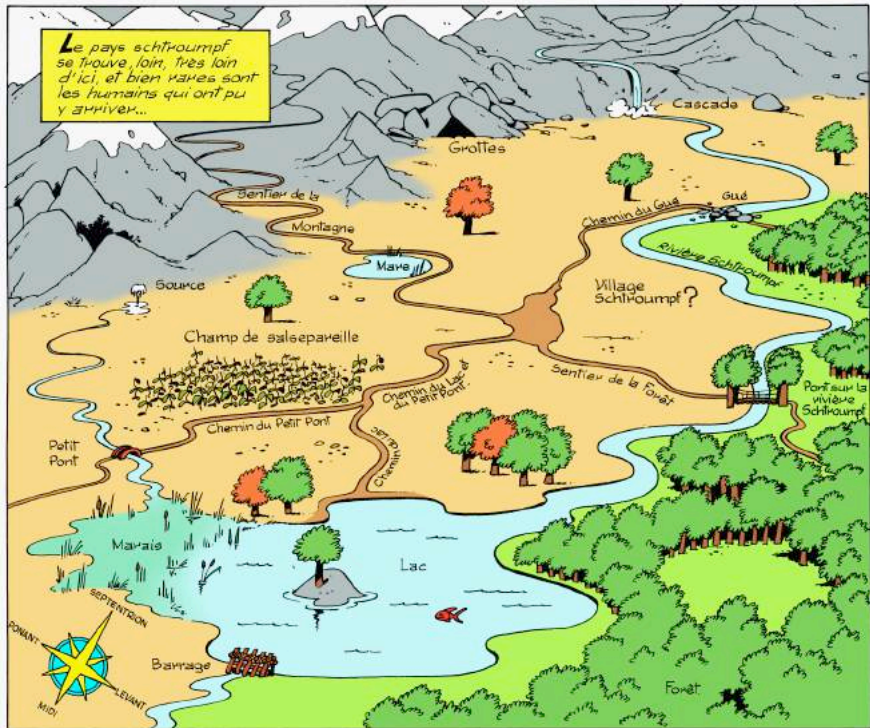


Schnapp
Süßwasser
Quartals
Flaschen
Pfeffer
Anthropo
Knast
Hatschi
Kürbis
Diplo
Söldner
Schweißfuß
Sauf
Höllen

säufer
bratschen
indianer
phagen
geist
seelen
dokus
teufel
säcke
hähne
bratschi
eule
ologe
matrosen

Frage 5

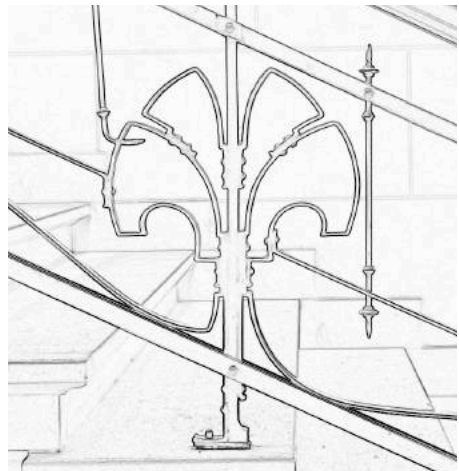
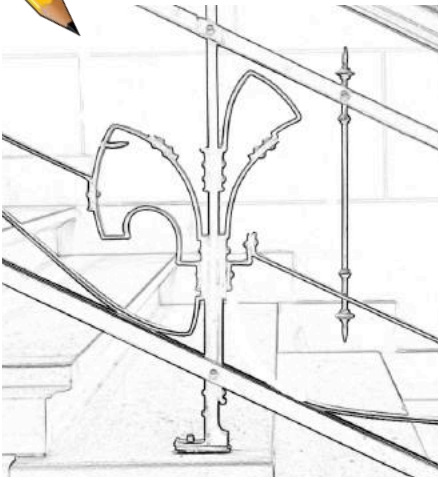
Gargamel hat Schlumpfhausen mit einem bösen Fluch belegt. Jetzt hat sich das Dorf der Schlümpfe in Luft aufgelöst. Um ihr Dorf wieder aufzubauen, brauchen die Schlümpfe Deine Hilfe. Kannst Du ihre neuen Häuser zeichnen?





Frage 6

Der Architekt des Gebäudes, der berühmte Victor Horta, hat auch das Treppengeländer in den verschiedenen Etagen entworfen. Er ließ sich dafür von einer Blume inspirieren. Die Blume auf dem Bild unten wurde teilweise wegradiert. Kannst Du sie vervollständigen?



Frage 7

Hier siehst Du die Einbände unterschiedlicher Original-Versionen des berühmtesten Suske und Wiske-Albums 'Die Insel Amoras'.

Ordne sie nach ihrem Erscheinungsdatum.

Für Spezialisten sind die Original-Ausgaben von Comicalben am wertvollsten. Auf ersten Blick kann man erkennen, wie sich die Titelbild-Zeichnung von Ausgabe zu Ausgabe verändert hat. Einige Elemente findet man aber auf allen Einbänden... Um welche handelt es sich?



.....

.....

.....

.....

.....

.....



Frage 8

So, jetzt vertief Dich in die Comic-Lektüre! Geh runter in den Lesesaal und bewundere die schönen Bücherregale... Sie waren schon hier, als das von Victor Horta entworfene Gebäude noch ein Stoffgeschäft war. Im Lesesaal findest Du auch Übersetzungen unserer belgischen Comic-Bücher in verschiedene Sprachen. Kannst Du den Namen von Gaston Lagaffe auf Dänisch herausfinden? Viel Glück.

Danke für's Mitmachen!



Kolophon

Übersetzung: Katrin Büchler

Formatierung: Delphine Vandenbranden

© Brussels Museums - 2016

1 website,
100 museums



Jeux-parcours et carnets ludiques
dans les musées Bruxellois

Zoektochten en spelboekjes in
de Brusselse musea

Treasure hunts and other activities for
children in the Brussels' museums



brussels
museums.be

www.museesdebruxelles.be
www.museavanbrussel.be
www.brusselsmuseums.be