

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Fantasiereisen mit Zauberdi und Zauberdu

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhaltsverzeichnis

	<u>Seite</u>
Vorwort	
Anleitung	4
1. Gartengruppe	6
2. Küchengruppe	13
3. Spielzeuggruppe	19
4. Freundegruppe	25
5. Himmelgruppe	28
6. Badezimmergruppe	31
7. Nachtgruppe	38
8. Basteln einer Fantasiepuppe	42-47
Bildquellenverzeichnis	48

Vorwort

Liebe Erzieher/in, liebe Eltern und Großeltern,

Kinder lieben es zu spielen, zu fantasieren, zu erzählen und erzählt zu bekommen. Dieses Buch präsentiert eine Technik, die das Kind in die Rolle eines Erzählkünstlers, Zuhörexperthen und Gestalters schlüpfen lässt.

Das Buch „Zauberdi und Zauberdu“ verfolgt das Ziel, Kinder anzuleiten, ihre eigene Fantasie zu nutzen, sich in Szenen oder verschiedene Rollen hineinzusetzen und diese weiterzuerzählen.

Dadurch sollen Kinder im Kindergartenalter stärker in kreative Prozesse einbezogen werden – mithin nicht nur Geschichten vorgelesen bekommen, sondern selbst erfinden und ausgestalten. Somit sind sie Autor ihrer eigenen Geschichte.

Damit verbunden sind spielerisch versteckte Lernprozesse mit wertvollen Ergebnissen wie selbständiges Handeln, Planen, Anwenden und eine daraus abzuleitende Persönlichkeitsbildung. Ebenfalls trainiert das Kind spielerisch sein Ausdrucksvermögen sowie die Sprachsicherheit und gelangt direkt zur „Kunst des freien Redens“.

Viel Freude mit dem Werk wünschen Ihnen der Kohl-Verlag und

Gabriela Scherenschlicht

Anleitung

1. Zeigen Sie die Geschichte des Geschwisterpaares Ada und Bob ihrem Kind bzw. den Kindern Ihrer Kindergartengruppe oder Klasse und lesen Sie sie komplett vor.

Die Geschichte endet mit „Zauberdi und Zauberdu – in was würdest du dich gern verwandeln?“ Die Kinder können frei wählen, in was sie sich verzaubern wollen. Es ist keine Gruppe oder eine bestimmte Reihenfolge der vorgeschlagenen Gruppen festgelegt. In einigen Geschichten erlebt das Mädchen Ada eine Fantasiereise, in anderen ist es Bob, der sich in Gegenstände und Objekte seines Alltages versetzt.

Nun ist das erste Kind an der Reihe und bekommt als Erzähler die Stoffpuppe (Ada oder Bob). Diese signalisiert, dass das Kind an der Reihe ist und unterstützt es bei seiner Erzählung. Es liegt im Ermessen des Kindes, wie umfangreich und detailliert seine erzählte Episode wird. Wenn das Kind entscheidet, dass es die Rolle des Erzählers weitergeben möchte, sagt es „Zauberdi und Zauberdu“, gibt die Stoffpuppe an das nächste Kind ab und wechselt in die Position des Zuhörers. Nun ist das andere Kind der Erzähler. Es ruft „Zauberdi und Zauberdu“, teilt mit, in was es sich verzaubert hat, und beginnt zu erzählen.

Die Wechsel zwischen Erzähler und Zuhörer können zwischen zwei Personen (Kind – Elternteil) oder innerhalb größerer Gruppen (Kindergartengruppe, Grundschulklasse) erfolgen. Dadurch wird Spannung erzeugt. Wie und was erzählt das nächste Kind? Die Aufmerksamkeit der Kinder erhöht sich.

Sind die Kinder mit den zwei Protagonisten und dem Prinzip des Spiels vertraut, können sie mit der beigegefügtten Anleitung einfach und aus simplen Materialien ihre eigene, individuelle Puppe gestalten. Diese repräsentiert sie während ihrer Fantasiereisen.

2. Die Geschichte unterteilt sich in sechs verschiedene Gruppen, die zwar in der Handlung aufeinander aufbauen, aber auch einzeln vorgelesen werden können.

- ★ die Gartengruppe
- ★ die Küchengruppe
- ★ die Spielzeuggruppe
- ★ die Freundegruppe
- ★ die Himmelgruppe
- ★ die Badezimmergruppe
- ★ die Nachtgruppe

Suchen Sie sich eine Gruppe aus und teilen Sie Ihre Wahl dem Kind/den Kindern mit.

Ist die Entscheidung zum Beispiel auf die Küchengruppe gefallen, lesen Sie die Geschichte vor, die in der Küche spielt. Danach werden die Kinder gefragt, was ihnen zu einer Küche einfällt. Viele Ideen tauchen auf, die nun zum Verwandeln und für die zu erfindenden Erzählungen genutzt werden können. Nachdem Sie den Spruch „Zauberdi und Zauberdu – in was würdest du dich gern verwandeln?“ ausgesprochen haben, reichen Sie einem Kind die Stoffpuppe. Haben die Kinder schon ihre eigenen Puppen angefertigt, können sie auch diese in die Hand nehmen.

Das Kind ruft wiederum „Zauberdi und Zauberdu“ und verwandelt sich z. B. in einen Topf und erzählt seine Geschichte aus dieser imaginierten Sicht. Es wird genau so verfahren, wie unter Punkt 1 beschrieben.

Anleitung

Diese Gruppeneinteilung vereinfacht es den kleineren Kindern, Verwandlungen zu kreieren und davon zu erzählen.

3. Mithilfe der Spielpuppen kann das Kind auch völlig allein ohne Betreuungsperson oder Spielkameraden die Fantasiereise „Zauberdi und Zauberdu“ antreten. Die Puppe kann somit stellvertretend für die erzählende Person stehen oder auch für die zuhörende Person. Zusätzlich erschaffen die Puppen eine Ich-hab-dich-lieb-Position, die bei dem Kind die Lust zum Sprechen und Fantasieren während des Alleinseins anregt. Die Puppe, ob Ada oder Bob, wird somit zu einer engen Vertrauensperson.
4. Stellen Sie vor jedem Spiel/Erzählbeginn sicher, dass die Kinder genügend gegessen und getrunken und sich vorher an der frischen Luft bewegt haben. Warum das wichtig ist? Ganz einfach: Ein Kind, das hungrig oder durstig ist, wird seine Aufmerksamkeit nicht auf ein Spiel lenken können. Es wird sich mit den eigenen Bedürfnissen beschäftigen und somit als unruhig und unkonzentriert auffallen. Daher sollte, bevor ein gemeinsames Spiel gestartet wird, gefragt werden, ob bei den Kindern alles in Ordnung ist oder ob ein Kind noch etwas ansprechen oder sagen möchte.

Weitere Nutzungsmöglichkeiten

Jede in der Geschichte auftretende Sachgruppe verbirgt ein oder mehrere Spielideen, die zusätzlich nach dem Vorlesen und Erzählen/Zuhören zu Hause oder im Kindergarten bzw. in der Vorschule weiterentwickelt werden können.

Beispielsweise motiviert die Serviette aus der Küchengruppe die Kinder zum Basteln. Die Kinder bekommen eine Serviette und falten die Formen, die in der Geschichte beschrieben werden, nach. Zusätzlich ertasten und fühlen sie das Papier und erlangen Finger-spitzengefühl.

Bei genauem Lesen stellt man fest, dass zahlreiche Spielerlebnisse in der Geschichte eingebaut sind, die in den verschiedenen Gruppe auftauchen und förmlich dazu einladen, gespielt zu werden.

Buchrücken

Das Buch „Zauberdi und Zauberdu“ bietet eine unerschöpfliche Quelle von Anregungen und Möglichkeiten zum spielerischen Lernen und dem fantasievollen und freien Miteinander, ohne Bewertungen und Kommentare.

Die Protagonisten Ada und Bob können bei ihren imaginären Verwandlungen in zahlreiche Gegenstände, Lebewesen und Naturphänomene begleitet werden. Sie motivieren schließlich dazu, die eigene Fantasie zu nutzen und die Handlung fortzuführen.

Dabei wird der Dreischritt „Vormachen“, „Erklären“ und „Zeigen“ angewendet, damit die gemeinsame Zeit für alle Mitspielenden ein Gewinn wird. Nutzen Sie die Spielanregungen, probieren Sie alles aus, denn Sie haben hiermit einen Partner an Ihrer Seite, der Sie und das Kind über viele Jahre hinweg begleiten wird.

Gartengruppe

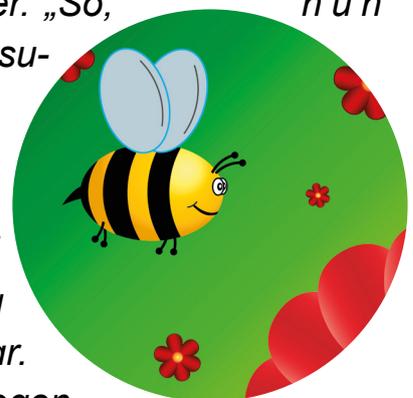


Ada steht an dem großen Fenster im Wohnzimmer und schaut in den Garten. Sie betrachtet die Blumen, die von dicken Hummeln umflogen werden, und stellt sich vor, wie es ist, als Hummel in die Blumen hineinzufiegen und von dem süßen Nektar zu naschen. Sie bekommt sofort Appetit auf den Nektar und überlegt, wie sie es anstellen kann, eine Hummel zu sein. Sie lauscht dem fröhlichen Summen der fleißigen, gelb-braunen Wesen. Sie macht beide Augen zu und sagt: „Zauberdi und Zauberdu“. Dann öffnet sie ihre Augen wieder.

„Schwupp, mein Zauber wirkt.“ Ich bin eine dicke, fleißige Hummel. Am wichtigsten sind meine Flügel. Die will ich als erstes ausprobieren. Ich bewege erst den einen, dann vorsichtig den anderen. Es funktioniert, ich fliege und drehe eine kleine Runde durch den Garten. Behutsam lande ich weich auf meinen Füßen und schaue sie mir genauer an. Die sind so anders. Die haben ja winzige Haken an den Rändern. Bestimmt sind sie da, damit ich mich besser an den Blumen festhalten kann. Das probiere ich gleich aus. Festgehakt sitze ich sicher auf einem Blütenblatt. Prima, freue ich mich und streiche mit einem Fuß nach hinten über meinen Po und fühle meinen gefährlichen Stachel. „Uihh, ist der spitz – wie eine Nadel. Wenn ich wütend bin, steche ich damit zu“, protze ich und halte meinen Po in die Höhe.

„Aber ich will lieber Nektar sammeln“, summe ich. Stolz strecke ich meine Fühler aus, bewege sie wie Antennen hin und her. „So, nun will ich umherfliegen und mir eine schöne Blüte suchen“, rufe ich. Summend fliege ich los.

Die rote Blume, die riecht nach besonders gutem Nektar. Ich steuere auf die Blüte zu und lande auf ihr. Ich stecke meinen Kopf tief hinein, trinke gierig mit meinem besonders langen Rüssel den Nektar. „Wie lecker“, schwärme ich. Um mich herum fliegen



Gartengruppe



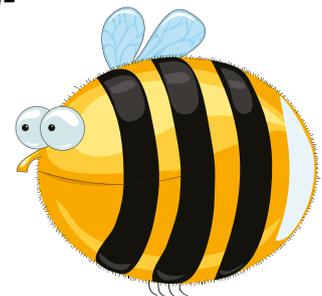
viele andere Hummeln. Sie sprechen mich an, stelle ich erstaunt fest, und hebe meinen Kopf neugierig zu ihnen hinüber.

„Hallo“, ruft eine besonders dicke Hummel. „Hast du schon von den Tulpen dort drüben probiert?“, fragt sie freundlich.

„Die haben sehr guten Nektar.“ „Hallo, nein, aber danke für den Tipp“, antworte ich ihr und sehe, dass noch eine Hummel in meine Richtung fliegt. Sie sagt: „Dort unter dem Brombeerstrauch ist unser Zuhause. Dort sammeln wir uns nach getaner Arbeit.“

„Oh gut, danke für den Hinweis“, rufe ich und fliege weiter zu einer schönen gelben Tulpe. Dort angekommen schaukele ich in der Blüte hin und her und bade in ihrem süßen Saft. Mein dicker, pelziger Bauch ist mit gelbem Pollenstaub überzogen. Ich streife den Pollenstaub mit meinen Vorderbeinchen an die Hinterbeine ab. An ihnen hängen schon große Vorratsaschen, die mit Nektar gefüllt sind. „Ich habe schon Nektar für fast einen vollen Honigtopf an meinen Beinen hängen. Ich bin eine sehr fleißige Hummel“, lobe ich mich und hebe ab in die Lüfte. Schwer geworden durch den gesammelten Nektar brumme ich dahin. „Wie anstrengend das ist, so viel Nektar herumzutragen“, beschwere ich mich.

Wie eine dicke Kugel mit seitlichem Propeller gleite ich von einer Blume zur anderen. Hier sind die schönen Tulpen, die mir die freundliche Hummel empfohlen hat, erinnere ich mich und setze zur Landung an. „Tatsächlich, hier schmeckt der Nektar noch besser!“



Müde macht mich das Naschen und Sammeln. Erschöpft lege ich mich in die Blüte. Gemütlich schaukele und wiege ich mich hin und her. Ein Geräusch lässt mich neugierig werden und ich setze mich auf, schiebe die Blütenblätter auseinander, um zu sehen, was da los ist. Da rutscht und robbt etwas über die Wiese. Ich strecke, um besser sehen zu können, meine Fühler weit aus. Jetzt erkenne ich, dass es eine Schnecke ist, die mühsam mit ihrem Haus über die Wiese kriecht.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Fantasiereisen mit Zauberdi und Zauberdu

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

