

Schau, ein Kakadu

Der Kakadu
auf Bilderreise
im Belvedere



Pädagogisches
Praxismaterial



Auf die Füße! Reck dich! Los!

Spielanleitung



IDEE:

In diesem Bewegungsparcours geht es darum, die Beine in die Hand zu nehmen und möglichst schnell eine Runde von Kopf bis Fuß und wieder zurück zu drehen. Wer ist am Ende am schnellsten und hat die Nase vorne?

- Wiederholung der Wortschatzfelder „Körper“ und „Bewegung“
- Unterstützung der senso-motorischen Entwicklung
- Förderung von Sozialkompetenz
- Förderung von Regelbewusstsein

Gruppengröße: Das Würfelspiel eignet sich für mindestens drei bis maximal sechs Kinder.

Hinweis: Sie benötigen für das Spiel einen Würfel und eine den Kindern entsprechende Anzahl an Spielfiguren.

UMSETZUNG:

Jedes mitspielende Kind bekommt eine Spielfigur. Wer die höchste Zahl hat, darf beginnen. Ziel des Spiels ist es, die eigene Spielfigur als Erste vom Start in das Ziel zu bringen. Dafür wird im Uhrzeigersinn reihum gewürfelt. Jedes Kind darf mit seiner Spielfigur die gewürfelte

Augenzahl vorrücken. Auf den roten Kakadufeldern darf nochmals gewürfelt werden, und auf den grünen Feldern mit der Feder kann eine Abkürzung genommen werden. Kommt ein Kind mit seiner Spielfigur auf ein Körperfeld, bekommt es eine dafür passende Bewegungsaufgabe gestellt (zum Beispiel: „auf einem Bein hüpfen“, „mit den Fingern schnippen“, „die Augen dreimal hintereinander zukneifen“, „mit den Füßen stampfen“, „viermal in die Hände klatschen“, „mit der Zunge schnalzen“, „die Nase rümpfen“...). Die Anweisungen können entweder von Ihnen kommen oder Sie überlegen sich eine Aktivität gemeinsam in der Gruppe. Nachdem das Kind die Anweisung ausgeführt hat, darf es nochmals würfeln.

ALTERNATIVE:

Anstelle der Körperwahrnehmung durch Bewegung steht bei dieser Variante die Körperwahrnehmung durch Berührung im Fokus der Spielaktivität. Bringen Sie dafür eine Feder mit. Kommt ein Kind mit seiner Spielfigur auf ein Körperfeld, darf es sich ein anderes Kind aussuchen, von dem es ganz sanft an der entsprechenden Körperstelle mit der Feder berührt wird. Schafft es das gekitzelte Kind ruhig zu bleiben und nicht laut loszulachen, dann darf es nochmals würfeln und mit seiner Spielfigur weiterziehen.





Schau, ein Kakadu erzählt ein Märchen.



IDEE:

Der Kakadu ist ganz begeistert von den tollen Abenteuern, die er im Kinderbuch erleben darf! Ja, Bücher sind schon etwas Herrliches, denn jedes ist voller wunderbarer Begebenheiten. Aber warum nicht auch einmal eine ganz eigene Geschichte erfinden? Gemeinsam wird eine spannende, lustige, traurige, verrückte, ... Märchengeschichte ausgedacht und erzählt.

- Animation zum Miterzählen
- Förderung literarischer Produktivität und sprachlicher Abstraktionsfähigkeit
- Entwicklung eines Gefühls für Erzählkonventionen
- Förderung der sprachgebundenen Fantasie

Gruppengröße: Die Übung ist als Gemeinschaftsaktivität im Sitzkreis gedacht. Die mögliche Gruppengröße hängt vom Aufmerksamkeits- und Konzentrationsvermögen der jeweiligen Kinder ab.

UMSETZUNG:

Erklären Sie den Kindern, dass Sie nun mit Ihnen gemeinsam ein Märchen erfinden wollen und dass Sie ihnen dafür etwas mitgebracht haben. Legen Sie im Sitzkreis alle Bildkarten, die Sie verwenden möchten, auf. Fragen Sie die Kinder, was darauf zu sehen ist, um sicherzustellen, dass die Kinder die entsprechenden Begriffe kennen. Dann darf sich jedes Kind eine Karte aussuchen. Alternativ können Sie die Karten wieder einsammeln und jedes Kind aus dem verdeckten Stapel eine Karte ziehen lassen. Nehmen Sie sich nun ebenfalls eine Karte, die Sie aufgedeckt in die Mitte

legen. Beginnen Sie mit dem Satz „In einem fernen Märchenland lebt ein ...“. Benennen Sie die Figur und umschreiben Sie diese mit den Kindern gemeinsam (Name, groß oder klein, gut oder böse, ...). Setzen Sie dann die Geschichte mit folgendem Satz fort: „Eines Tages trifft (nennen Sie den Namen der zuvor beschriebenen Figur) einen/eine ...“. Jetzt legt das erste Kind seine Karte dazu, und die Geschichte wird mit dem dargestellten Motiv weitergesponnen. Was geschieht bei der Begegnung? Was machen oder erleben die beiden zusammen? So wie der Kakadu im Kinderbuch trifft der/die gemeinsam erfundene MärchenheldIn nun nacheinander auf verschiedene Figuren.

Bei der dadurch entstehenden Kettenerzählung haben Sie die Möglichkeit, unterstützend bei Bedarf nachzufragen, was der/die MärchenheldIn als nächstes tut. Die einfache Struktur erlaubt es jedem Kind unabhängig von seinem Sprachvermögen mitzumachen. Ist das Kind, das an der Reihe ist, bereit, eine ganze Begebenheit zu berichten, bekommt es dafür das Rederecht überlassen. Macht es nur einen Vorschlag oder benennt es einfach nur den Gegenstand auf seiner Karte, ohne selbst zu erzählen, können Sie helfen, indem Sie beispielsweise Fragen stellen oder zwei kurze Varianten für einen weiteren Verlauf der Geschichte anbieten, zwischen denen das Kind, das an der Reihe ist, wählen kann. Dadurch haben alle Kinder ein Erfolgserlebnis, da jede/r Einzelne die Geschichte mitgestalten kann.

Tipp: Verschriftlichen Sie die entstandene Märchengeschichte. Die Kinder freuen sich sicher darüber, wenn Sie sie ihnen zu einem späteren Zeitpunkt nochmals vorlesen, und Sie unterstützen damit die Literacy-Erziehung.





Schau, ein Kakadu fühlt sich mal so und mal so.



IDEE:

Was heißt traurig, glücklich oder wütend? Gefühle zu erklären ist gar nicht leicht, denn sie lassen sich weder anfassen noch herzeigen. Die richtigen Wörter für die Gefühle zu lernen, ist daher ebenfalls keine einfache Sache. Unser Kakadu macht zu jedem Gefühl das passende Gesicht und hilft den Kindern so, den Gefühlen nachzuspüren.

- Erarbeitung und Festigung des Grundwortschatzes zum Themenbereich „Gefühle“
- Förderung emotionaler und sozialer Fähigkeiten
- Entwicklung der Selbstkompetenz, eigene Gefühle und Bedürfnisse mitzuteilen
- Bewusstmachung von Deutungsprozessen

Gruppengröße: Die Gefühlsuhr kann bei verschiedenen Aktivitäten sowohl bei der Einzelförderung als auch in der Gruppe eingesetzt werden.

UMSETZUNG:

Auf der Gefühlsuhr ist der Kakadu in sechs verschiedenen Gefühlssituationen mit der entsprechenden Körpersprache dargestellt. Er ist einmal stolz, wütend, ängstlich, überrascht, er freut sich und ist traurig. Vielleicht verbinden die Kinder und Sie aber auch weitere Gefühlszustände wie schüchtern, aufgeregt oder

glücklich mit den dargestellten Kakadubildern? Dann können Sie gerne diese Begriffe verwenden.

Die Gefühlsuhr lässt sich bei verschiedenen Aktivitäten einsetzen, um gemeinsam Situationen und Szenen aus dem Kinderbuch sowie den Begleitmaterialien zu besprechen. Die Kinder dürfen dabei die Gefühlsuhr auf die Abbildung einstellen, die ihrer Meinung nach am besten dazu passt. Wissen die Kinder, wie das dargestellte Gefühl heißt? Ist dieses Gefühl schön oder unangenehm? Woran erkenne ich, wenn jemand glücklich oder traurig ist? Können die Kinder einmal das Gefühl selbst darstellen? Vielleicht sind auch nicht alle Kinder der gleichen Meinung, denn Gefühle sind sehr unterschiedlich. Manches Kind hat vielleicht Angst vor einem Hund, während ein anderes sich über die Begegnung freut und das Tier gleich streicheln möchte?

WEITERE AKTIVITÄT:

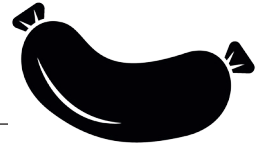
Stellen Sie die Uhr auf ein bestimmtes Bild ein und besprechen Sie gemeinsam mit den Kindern, was dem Kakadu geschehen sein könnte, damit er sich gerade so fühlt. In welcher Situation haben sich die Kinder auch schon einmal so gefühlt? Machen Sie dabei den Anfang und erzählen Sie, wann Sie sich einmal glücklich, traurig, wütend, ... gefühlt haben.

Anschließend können Sie mit den Kindern Gefühlscharade spielen.





Schau, ein Kakadu gestaltet ein Buch.



IDEE:

Der arme Hund im Bild muss ganz starr vor dem Wurstteller warten. Wie gut, dass der Kakadu vorbeigekommen ist und ihm ein Stückchen Wurst zu fressen bringt. Doch schon fliegt er auch wieder weiter, und wir erfahren gar nicht, wie die Geschichte mit Caesar zu Ende geht. Hat er noch immer Hunger oder legt er sich nun satt und zufrieden für ein Schläfchen nieder? Vielleicht haben ja die Kinder Lust, ein eigenes Bilderbuch zu Caesar und seiner Geschichte zu verfassen?

- Vertrautheit mit Büchern
- Entwicklung eines Gefühls für Erzählkonventionen und -sequenzen
- Förderung der sprachgebundenen Fantasie

Gruppengröße: Diese Aktivität ist etwas betreuungsintensiv und sollte daher immer nur mit ein paar Kindern gleichzeitig gemacht werden. Es wäre jedoch schön, wenn über mehrere Tage verteilt alle Kinder in der Gruppe die Gelegenheit bekommen könnten, ein Buch anzufertigen.

UMSETZUNG:

Über Bücher gibt es einiges zu wissen. So hat ein Buch einen Umschlag mit einem Titel und meist den Namen des/der AutorIn darauf. Und es besteht aus mehreren Seiten, die von rechts nach links geblättert werden. Auf jeder nächsten Seite wird etwas Neues und Spannendes erzählt. Mit diesem Wissen ausgestattet, haben die Kinder sicherlich Freude daran, ihr eigenes kleines Buch zu gestalten. Besprechen Sie in einer gemeinsamen Kinderbuchrunde, wie Bücher ganz allgemein aussehen und wie sie zu handhaben sind. Erklären

Sie nun den Kindern, dass sie ihr eigenes Buch gestalten können. Bringen Sie dafür für jedes Kind ein bereits fertig gefaltetes Büchlein mit. Mit größeren Kindern können Sie das Buch vielleicht auch schon gemeinsam basteln.

Ausgehend von der Seite im Buch können die Kinder nun Caesars Geschichte weitererzählen, indem sie auf jede Seite ein neues Ereignis aus dem Leben des Hundes malen. Vielleicht geht er ja, jetzt, wo er satt ist, in den Park, trifft dann seine Freunde zum Spielen und legt sich am Abend müde und zufrieden zum Schlafen in sein Körbchen? Die Geschichte muss aber nicht unbedingt von Caesar handeln. Die Kinder können, wenn sie möchten, auch eine ganz andere Geschichte erfinden oder ihren eigenen Tagesablauf schildern. Unterstützen Sie die Kinder, indem Sie sich für sie einzeln Zeit nehmen und im Gespräch bei der Ideenfindung eventuell kleine Anregungen geben. Achten Sie im Gespräch darauf, die Sequenz an Ereignissen, die die Kinder sich ausdenken, auch verbal zu strukturieren. Verwenden Sie dazu temporale Hauptsatzverbindungen wie „dann“ oder „danach“.

Fordern Sie die Kinder auf, sich zudem einen Titel für ihre Geschichte zu überlegen, den sie anschließend zusammen auf den Umschlag schreiben. Vergessen Sie dabei nicht, auch den Namen des/der VerfasserIn anzugeben.

Die entstandenen Büchlein können in der Leseecke aufbewahrt werden, und wer möchte, kann seine Geschichte immer wieder einmal Ihnen und/oder anderen Kindern zeigen und erzählen.

Tipp: Laden Sie die Kinder aus Familien mit nicht deutscher Muttersprache ein, einmal Bücher von zu Hause mitzubringen. So haben die Kinder die Gelegenheit, auch andere Schriftkulturen kennen zu lernen.





Kunterbuntes Frühlingstreiben

Spielanleitung



IDEE:

Ist der Frühling endlich da? Unser Kakadu kann es gar nicht erwarten, dass seine allerliebste Jahreszeit endlich ins Land zieht. Und tatsächlich, die ersten Blumen sprießen bereits, und ein zarter Frühlingsduft liegt in der Luft. Doch Moment! Da hat wohl das oftmals launische Frühlingswetter etwas Unordnung ins Bild gebracht.

- Erarbeitung und Festigung des Grundwortschatzes zum Themenbereich „Jahreszeiten“
- Dialogisches Sprechen
- Üben von Ortsangaben

Gruppengröße: Diese Aktivität kann mit der ganzen Gruppe gemacht werden.

UMSETZUNG:

Bringen Sie das Poster an der Wand an oder legen Sie es in einem Sitzkreis so auf, dass alle Kinder es gut sehen können. Erklären Sie, dass es sich bei diesem Bild um das Frühlingsgemälde handelt, das dem Kakadu im Kinderbuch so gut gefällt. Leider hat allerdings das stürmische Frühlingswetter so manches aus den anderen

drei Jahreszeiten in das Bild geblasen. Können die Kinder die Dinge entdecken und den anderen Kindern erklären, wo sie genau zu sehen sind? Vielleicht haben ja schon alle die Kastanien auf dem Weg, den Badeanzug im Baum, den Schneemann auf der Wiese oder den Schwimmreifen im Fluss gefunden? Zeigen Sie auf den jeweiligen Gegenstand und beschreiben Sie nochmals mit Worten, wo er sich im Bild befindet.

Überlegen Sie anschließend gemeinsam mit den Kindern, welcher Gegenstand besser zum Herbst, Winter oder Sommer passen würde.

WEITERE AKTIVITÄT:

Geben Sie in einen Sack verschiedene weitere Gegenstände (zum Beispiel: Handschuh, Kerze, Sandspielzeug, Sonnenbrille, Regentiefel, ...). Die Kinder dürfen nun reihum in den Sack greifen und versuchen, diese zu ertasten ohne hineinzuschauen. Welche Gegenstände haben die Kinder erkannt? Holen Sie nun die Gegenstände heraus, schauen Sie sich diese gemeinsam mit den Kindern an, und benennen Sie die Objekte. Besprechen Sie anschließend, welche Dinge zu dem Frühlingbild oder vielleicht doch besser zu einer anderen Jahreszeit passen.





Nur die Ruh, Kakadu!

Spielanleitung



IDEE:

Da staunt der Kakadu nicht schlecht. So viel Aufregung in dieser feinen Gesellschaft – und das alles wegen ein paar Spielfiguren. Vielleicht möchten ja die Kinder einmal ebenfalls ein über hundert Jahre altes Brettspiel ausprobieren und herausfinden, welche vielfältige Gefühle sich dabei erleben lassen?

- Unterstützung von Emotionsverständnis und -regulation
- Förderung von Sozialkompetenz
- Förderung von Regelbewusstsein
- Üben von Ausdauer und Geduld

Gruppengröße: Das Spiel ist für drei bis vier Kinder konzipiert.

Hinweis: Sie benötigen für das Spiel einen Würfel und vier Sets von Spielfiguren in Gelb, Rot, Blau und Grün.

UMSETZUNG:

KLASSISCHER SPIELVERLAUF:

Jedes mitspielende Kind bekommt ein Set an Spielfiguren, die es auf eines der vier Eckfelder stellt. Danach wird reihum gewürfelt. Wer die höchste Zahl hat, darf beginnen.

Nun würfelt jedes Kind dreimal. Wer eine Sechs hat, darf mit einer seiner vier Spielfiguren ausrücken und die Figur auf das S(tart)-Feld stellen. Dann darf das Kind nochmals würfeln und mit der Spielfigur die entsprechende Augenzahl vorrücken. Im Uhrzeigersinn wird so der Reihe nach weitergewürfelt. Jedes Kind hat dabei wieder drei Versuche, um eine Sechs zu würfeln und damit eine seiner Spielfiguren in Umlauf zu bringen. Ist mindestens eine der eigenen Spielfiguren im Umlauf, so wird nur einmal gewürfelt und mit einer der Spielfiguren auf der Spielstraße weitergegangen.

Ziel ist es, mit allen Figuren auszurücken und sie möglichst schnell in die Zielreihe zu bringen. Kommt eine Figur auf ein bereits besetztes Feld, wandert die dort stehende gegnerische Spielfigur zurück in seine Startecke und kann erst mit einer erneut gewürfelten Sechs ins Spiel zurückgebracht werden.

EMPFEHLENSWERTE ALTERNATIVE:

Für eine kooperative Spielvariante können Sie drei Kinder gegen den Kakadu antreten lassen. Dabei übernehmen Sie den Part des Kakadus. Sie können dafür eine entsprechende Handpuppe mitbringen oder auch in die Figur schlüpfen, indem Sie beispielsweise die Schnabelmaske aufsetzen. Der Kakadu bekommt die vier gelben Spielsteine. Die Kinder dürfen sich jeweils ein Figurenset in einer der übrigen Farben aussuchen. Ziel ist es, dass die Kinder noch vor dem Kakadu ihre drei Sets in ihre jeweilige Zielreihe bekommen. Im Unterschied zur ersten Variante dürfen rote, grüne und blaue Spielsteine auch gleichzeitig auf einem Feld stehen. Nur die gelben Spielsteine des Kakadus können andere Figuren rauswerfen oder von ihnen rausgeworfen werden.

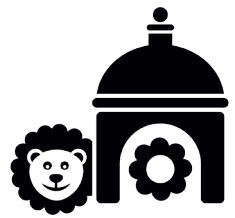
In Ihrer Rolle als Kakadu haben Sie so die Möglichkeit, bestimmte Spielsituationen gleich zu kommentieren und entsprechende Gefühle durch Worte, Gestik und Mimik auszudrücken (zum Beispiel: „Huraaa, ich freu mich! Ich habe endlich eine Sechs!“ oder „Oh, nein! Wie ärgerlich! Ich war schon fast am Ziel, und jetzt muss ich zurück an den Start!“, „Das gibt es nicht, wieder keine Sechs! Ich bin schon ganz ungeduldig! Ich möchte endlich auch ausrücken!“, „Schade, jetzt habe ich verloren. Ein bisschen enttäuscht bin ich schon, denn eigentlich wollte ich gewinnen. Aber das gemeinsame Spielen mit euch hat mir trotzdem viel Spaß gemacht.“). Animieren Sie so die Kinder, ebenfalls Bemerkungen zum Spielverlauf zu machen und ihre Empfindungen auszudrücken. Geben Sie durch den Kakadu ein Vorbild, wie mit Niederlagen im Spiel umgegangen werden kann. Zeigen Sie so, dass das Gewinnen ein tolles Erfolgserlebnis ist, aber Verlieren können eben auch dazu gehört. Damit unterstützen Sie die Kinder, Verständnis für die Akzeptanz und Einhaltung von Regeln im respektvollem Umgang miteinander zu entwickeln.

Tipp: „Nur die Ruh, Kakadu!“ geht auf eine Variante des indischen Spiels Pachisi, die es schon seit über hundert Jahren in Europa gibt, zurück. So wie das Brettspiel Schach im Gemälde handelt es sich um ein Gesellschaftsspiel mit einer sehr langen Tradition, das sich noch heute größter Beliebtheit erfreut. Der Spielplan bietet den Kindern demnach die Gelegenheit, einen absoluten Spieleklassiker kennen zu lernen. Bei Kindern, die noch keinerlei Erfahrung mit Brettspielen haben, kann es allerdings ratsam sein, zunächst den Umgang mit Würfel und Spielfiguren nahezubringen. Vielleicht gibt es in Ihrem Kindergarten entsprechende sehr einfach gehaltene Gesellschaftsspiele für den Einstieg.





Schau, ein Kakadu spaziert durch den Schlossgarten.



IDEE:

Schöne und interessante Geschichten lassen sich überall finden und erfahren. Und so ist nicht nur das Schloss voller wunderbarer Erzählungen, sondern bereits im Schlossgarten verbergen sich allerhand Sprechansätze, die darauf warten, entdeckt zu werden. Unter dem Motto „Erzähl mir von dir!“ sollen die Kinder dazu animiert werden, ausgehend von den Motiven im Garten von sich selbst zu berichten. Dabei kommt es bewusst zu einem Rollenwechsel: Nicht mehr der/die Erwachsene erzählt den Kindern die Geschichte im Kinderbuch, sondern die Kinder schlüpfen in die Erzählerrolle.

- Spontanes freies/dialogisches Sprechen auf verschiedenen Niveaustufen
- Raum, sich selbst als erzählenswert zu erleben
- Förderung des autobiografischen Gedächtnisses

Gruppengröße: Der Erzählgarten ist für die Einzelförderung oder als Aktivität in kleinen Gruppen gedacht.

Hinweis: Der Einsatz einer Handpuppe ist sinnvoll!

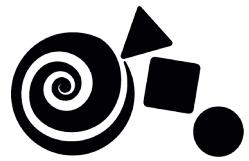
UMSETZUNG:

Diese Aktivität bietet sich an, wenn die Kinder das Buch und die Geschichte bereits kennen. Gemeinsam wird die erste Kapitelseite betrachtet, besprochen, was die Kinder dort sehen und in Erinnerung gerufen, dass sich der Kakadu hier gerade auf in das Schloss macht. Nun wird den Kindern der Gartenplan gezeigt und erklärt, dass der Kakadu ihre Hilfe benötigt, da er leider den Weg zum Schloss vergessen hat. Damit es bei dem gemeinsamen Spaziergang nicht langweilig wird, freut sich der Kakadu, wenn die Kinder mit ihm etwas plaudern und von sich erzählen. Auf ihrem Weg treffen sie auf unterschiedliche Gegenstände und Figuren, die als Sprechansätze dienen. Dabei können Sie den Kindern je nach gegebener Sprachfähigkeit einfache Fragen stellen (z.B. „Mmmh ... unser Kakadu liebt Schokolade! Isst du auch gerne Schokolade?“) oder sie zum Berichten und Erzählen anregen (z.B. „Ups ... unser Kakadu hat gerade eine Feder verloren. Hast du auch schon einmal etwas verloren oder irgendwo liegen lassen?“)





Schau, ein Kakadu spielt „Schnapp die Form“.



IDEE:

Im Kinderbuch schnappt sich der Kakadu – „schwuppdwupp“ – eine goldene Spirale. Das können die Kinder doch sicherlich auch! Gemeinsam wird „Schnapp die Form“ gespielt und herausgefunden, wer sich in der Runde die meisten Formen schnappen kann.

- Vokabeltraining zum Basiswortschatz „Formen“
- Schulung der Konzentrations- und Reaktionsfähigkeit
- Kooperatives Lernen

Gruppengröße: Das Spiel lässt sich mit zwei bis maximal vier Kindern spielen.

UMSETZUNG:

Alle Karten werden unter den mitspielenden Kindern aufgeteilt. Diese legen ihre Karten verdeckt vor sich auf einen Stapel. Nun dreht das erste Kind seine Karte um und legt es in die Kreismitte. Dabei sagt es „Schnapp ...“. Dann drehen der Reihe nach die Kinder jeweils eine Karte von ihrem Stapel um und legen sie auf der Anfangskarte aufeinander. Sobald ein Kind dieselbe Form-/Farb-Karte wie die Anfangskarte auflegt, gilt es „... die Form!“ zu rufen. Das Kind, das am schnellsten gerufen hat, bekommt den gesamten in der Mitte aufgelegten Kartenstapel und darf nun von seinen verdeckten Karten eine Karte aufdecken, wobei es nicht vergessen darf, „Schnapp ...“ zu sagen. Wer bemerkt, dass nicht „Schnapp ...“ gesagt wurde,

bekommt die bis dahin aufgelegten Karten. Wichtig: Beim Kartenumdrehen darf nicht bereits unter die eigene Karte geschaut werden, denn das wäre den anderen MitspielerInnen gegenüber nicht fair! Es wird so lange weitergespielt, bis alle zuvor ausgeteilten Karten gespielt wurden. Gewonnen hat, wer die meisten erpielten Karten besitzt.

Im Spielgespräch wiederholen die Kinder somit ganz automatisch den Formenwortschatz. Gleichzeitig sind jedoch die sprachlichen Kompetenzen nicht entscheidend für den Spielerfolg, was somit auch Kindern mit weniger guten Deutschkenntnissen Freude am Mitspielen erlaubt.

ALTERNATIVE:

Für eine sprachlich etwas anspruchsvollere Spielvariante kann das Kartenspiel als Quartettspiel verwendet werden. Dabei werden die Karten gut gemischt und unter den mitspielenden Kindern aufgeteilt. Hat ein Kind bereits ein vollständiges Formenquartett, darf es dieses vor sich auflegen. Das Kind, das beginnt, darf nun ein beliebiges anderes Kind in der Runde nach einer bestimmten Karte fragen. Wenn dieses die Karte hat, muss es sie hergeben, und das Kind, das das Spiel begonnen hat, darf weiterfragen. Wenn das Kind die Karte nicht besitzt, darf es seinerseits ein Kind in der Runde nach einer bestimmten Karte fragen. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten vollständigen Quartette besitzt.

Tipp: Die Spielkarten können, nachdem die Regeln erklärt und verstanden wurden, als Freiarbeitsmaterial im Gruppenraum zur Verfügung gestellt werden.





Schau, ein Kakadu trägt eine Krone.



IDEE:

Das Rederecht ist eine besondere Sache! Denn dabei gilt es, zuzuhören und nicht zu unterbrechen. Die Krone zeigt, wer gerade das Rederecht hat und wem die gemeinsame Aufmerksamkeit geschenkt wird. Gleichzeitig hilft die magische Krone ihrem/ihrer TrägerIn vielleicht auch gegen Nervosität und unterstützt so beim Sprechen.

- Sprechmotivation
- Unterstützendes Rollenspiel (Kinder schlüpfen in Erzähler- oder Sprechrolle)
- Gesprächserziehung (Rederecht respektieren)

Hinweis: Die Krone dient als Begleitmaterial. Sie bietet demnach keine eigene Aufgabe, sondern kann bei diversen Übungen zusätzlich eingesetzt werden.

UMSETZUNG:

Sie können bei verschiedenen Aktivitäten, wie beispielsweise „Spaziergang durch den Schlossgarten“, „Die Schätze in meinem Schloss“ oder dem „Märchen erzählen“, jeweils das Kind, das an der Reihe ist und das Rederecht übertragen bekommt, die Krone aufsetzen lassen. Sie kann aber auch bei Einzelförderung von dem jeweiligen Kind während des gemeinsamen Lesens des Kinderbuches oder einzelner Aktivitäten getragen werden.





Schau, ein Kakadu liest vor.



IDEE:

Im Kinderbuch ist der Kakadu ganz angetan vom menschlichen Körper. Vieles ist bei ihm sehr ähnlich und manches auch ganz anders. Doch er möchte die beiden im Bild nicht weiter stören und fliegt schnell weiter. Da freut er sich natürlich, dass er nun mit den Kindern gemeinsam die Gelegenheit bekommt, nochmals ganz genau herauszufinden, was einen Vogel von einem Menschen so unterscheidet.

- Einführung, Erweiterung und Festigung des Wortfeldes „Körper“
- Förderung der (eigenen) Körperwahrnehmung und somit auch
- Unterstützung der Entwicklung eines Selbstbildes

zudem:

- Förderung des Interesses für Schriftkultur
- Ermöglichung erster Leseerfahrungen mit der lateinischen Schrift (waagrecht, rechtsläufig, Leerzeichen zwischen Wörtern, ...)
- Sensibilisierung und Motivation für Lese- und Schreibkompetenz

Gruppengröße: Diese Aktivität kann als Einzelförderung oder in einer kleinen Gruppe gemacht werden.

Hinweis: Der Einsatz einer Handpuppe ist sinnvoll!

UMSETZUNG:

Ausgehend von der Seite im Kinderbuch kann mit den Kindern thematisiert werden, dass der Kakadu so gerne mehr über den Körper erfahren würde, aber das Paar beim Kuseln nicht weiter stören möchte. Klappen Sie also leise das Buch zu und erklären Sie, dass Sie dem Kakadu extra etwas mitgebracht haben.

Zunächst wird das Bild mit dem Mädchen und dem Kakadu besprochen. Dabei entdecken die Kinder

gemeinsam mit Ihnen im Gespräch Unterschiede und Ähnlichkeiten. Für den Kakadu sind natürlich viele Wörter ganz neu: Haare, Lippen, Finger, ... all das kennt er bisher nicht, und er freut sich, diese neuen Wörter zu lernen. Gleichzeitig ist der Kakadu auch stolz darauf zeigen zu können, was er alles hat: Federn, Krallen, einen Federschopf und einen Schnabel ...

Fragen Sie die Kinder immer wieder nach ihrem Aussehen („Und welche Augenfarbe hast du? Hast du lange oder kurze Haare? Sind deine Ohren auch durch die Haare verdeckt oder kann man sie sehen?“). Lassen Sie die Kinder dabei zusätzlich die betreffenden Körperstellen am eigenen Körper zeigen. So können Sie auf spielerische Art den Wortschatz zum Körper einführen und erweitern.

WEITERE AKTIVITÄT:

Anschließend oder auch zu einem späteren Zeitpunkt können Sie die Gedichte lesen. Die Übung erlaubt es, an das bereits bestehende Interesse der Kinder für Buchstaben und Schrift anzuknüpfen und erste Leseerfahrungen zu sammeln. Es ist ratsam, diese Aktivität als Einzelförderung anzubieten.

Betrachten Sie zunächst mit dem Kind gemeinsam das Leseblatt. Was ist zu sehen? Hat das Kind eine Idee, was dort geschrieben sein könnte? Erklären Sie nun, dass Sie gemeinsam den Text lesen wollen und das Kind auch tatsächlich mitlesen kann.

Das Kind folgt dabei mit dem Finger Wort für Wort dem vorgelesenen Text, spricht an den Bildstellen die entsprechenden Begriffe selbst laut aus und vervollständigt, wenn möglich, den Reim am Ende eines jeden Satzes. Lesen Sie das Gedicht mit dem Kind mehrmals hintereinander. Vielleicht kann es sich auch schon ein paar Textpassagen merken und ganze Zeilen mitsprechen. Wenn das Kind möchte, können Sie anschließend oder zu einem späteren Zeitpunkt auch das zweite Gedicht zusammen lesen.

