

LIEBE LESERIN, LIEBER LESER,

Kitas sind Orte der Begegnung und zugleich Erfahrungsräume. Sie ermöglichen Kindern, in der Auseinandersetzung mit sich und anderen ihre Potenziale zu entfalten: Kreativität und Fantasie zu entwickeln, Erfahrungen und Wissen zu sammeln, Vorlieben und Abneigungen zu entdecken – sich Weltwissen anzueignen. In Ihrer täglichen Arbeit begleiten Sie die Kinder ein Stück auf diesem Weg des Entdeckens, indem Sie ihnen Erfahrungen ermöglichen, die an ihre Lebenswelt anknüpfen. Und wie kann das besser gelingen als mit Geschichten und Figuren, die die Kinder bewegen und zum Fragenstellen anregen? In Bilderbüchern erfahren Kinder von kleinen und großen Dingen, erleben Fantastisches und Realistisches, Nachdenkliches und Lustiges – sie entdecken die Welt mit Bilderbüchern.

Die Kinder können durch Projekte und Angebote, die sich auf Bilderbücher und ihre starken Charaktere beziehen, eigenaktiv und mit allen Sinnen die Welt erschließen. Indem die Kinder malen, bauen, basteln, forschen, sich bewegen, Fragen stellen und Antworten finden, ihre Kita und ihre Umwelt entdecken, lernen sie ganzheitlich mit allen Sinnen. Mit diesem Projektheft möchten wir Sie bei Ihrer Arbeit unterstützen. Die Projektideen und Angebote knüpfen immer wieder an die Bilderbücher »Der Gruffelo«, »Das schönste Ei der Welt«, »Karni und Nickel«, »Wenn die Ziege schwimmen lernt« und »Für Hund und Katz ist auch noch Platz« an – und ermöglichen Ihnen, ausgehend von der Geschichte – mit den Kindern darstellerische Zugänge zum Buch und zum Theaterspielen zu erleben und kennen zu lernen.

ZUM AUFBAU DES PROJEKTHEFTES

In einem einleitenden Kapitel erhalten Sie eine kurze Einführung in den Themenschwerpunkt »Theaterspielen in der Kita«. In den darauffolgenden Projektkapiteln finden Sie zu den Bilderbüchern »Der Gruffelo«, »Das schönste Ei der Welt«, »Karni und Nickel«, »Wenn die Ziege schwimmen lernt« und »Für Hund und Katz ist auch noch Platz« kreative Projektideen und Angebote. Zu jeder Projektidee erfahren Sie auf einen Blick, wel-

che pädagogischen Ziele Sie mit dem jeweiligen Projekt erreichen können, für welches Alter und wie viele Kinder sich die Projektideen eignen, wie lange die Vorbereitung und die Durchführung des Projektes dauern und welche Materialien Sie benötigen. Tippkästen geben Ihnen weitere Anregungen für die Umsetzung in der Praxis. Die Zeitangaben können nur ungefähre Informationen sein, denn letztendlich kommt es darauf an, wie viele Kinder an dem Projekt teilnehmen und wie viel Zeit Ihnen im Tagesverlauf zur Verfügung steht. Ebenso können die Altersangaben nur Anhaltspunkte sein, denn Sie kennen Ihre Kinder am besten und wissen, über wie viel Vorerfahrung die Kinder beim Spielen, Bauen und Sich-Bewegen verfügen.

Die Gruppengrößen werden unterschieden nach:

- KG = Kleingruppen, also 2 bis 10 Kinder
- GG = Großgruppen, also 10 und mehr Kinder

Auf den Seiten 62 und 63 finden Sie eine Übersicht der einzelnen Projekte, in der die Ziele nochmals genannt werden und in der Sie auf einen Blick sehen, welche Bildungsbereiche die Ideen und Angebote noch fördern.

Möchten Sie sich tiefergehend mit den Themen der Hefte beschäftigen, finden Sie auf Seite 64 weiterführende Literatur.

Nun wünschen wir Ihnen viel Vergnügen beim Lesen dieses Heftes und bei der Durchführung in Ihrer Kita!

Der Eierdieb geht um

Ziele
→ Konzentration und Reaktionsvermögen schulen
Alter
4 bis 6 Jahre
Gruppengröße
GG
Vorbereitungszeit
3 Minuten
Dauer
10 Minuten
Materialien
→ Bilderbuch »Das schönste Ei der Welt«
→ Sitzkissen als Nester
→ 1 Plastik-Ei pro Nest
→ 1 rotes Basecap für den Fuchs

Grüffelo, sag etwas!

Ziele

- akustische Wahrnehmung schulen
- Figuren stimmlich darstellen

Alter

4 bis 6 Jahre

Gruppengröße

GG

Dauer

15 Minuten

Materialien

- 1 Augenbinde
- Bilderbuch »Der Grüffelo«

EINSTIEG INS DARSTELLENDEN SPIEL

Beim Theaterspiel reagiert man darstellerisch auf Umgebung, Situation und andere Figuren. Zur Vorbereitung schulen die Kinder ihre Wahrnehmung und erproben die stimmliche Darstellung der Figuren.

→ SO GEHT'S

- Besprechen Sie, welche Tierfiguren im Buch »Der Grüffelo« vorkommen.
- Finden Sie gemeinsam Laute, die diese Tiere darstellen. Lassen Sie die Kinder die Stimmen vormachen und als Gruppe nachahmen.
- Verbinden Sie nun einem Kind die Augen und führen Sie es in die Kreismitte.
- Die anderen Kinder stellen sich mit ausgestreckten Armen drum herum.

- Nun tastet sich das Kind von der Kreismitte nach außen. Bekommt es eine Hand zu fassen, ruft es: »Sag etwas!« und der Berührte gibt einen der Laute von sich.
- Errät das Kind, welche Tierfigur nachgeahmt wurde, tauschen die Kinder ihre Rollen und das Spiel wird fortgesetzt.

→ ABSCHLUSS

- Alle Kinder setzen sich in den Kreis. Jedes Kind ahmt erneut der Reihe nach seinen Tierlaut nach und unterstützt dies mit Gesten und Bewegungen.

Grüffelo-grütze

Ziele

- Konzentration u. Reaktionsvermögen schulen

Alter

4 bis 6 Jahre

Gruppengröße

GG

Vorbereitungszeit

3 Minuten

Dauer

10 Minuten

Materialien

- 1 Mäusekappe
- Bilderbuch »Der Grüffelo«

EINSTIEG INS DARSTELLENDEN SPIEL

Miteinander Theater zu spielen heißt, aufeinander zu reagieren. Dies erfordert eine hohe Konzentrationsfähigkeit, um den Impuls des Spielpartners wahrzunehmen und darauf reagieren zu können.

→ VORBEREITUNG

- Lesen Sie den Kindern erneut das Bilderbuch vor und benennen Sie daraufhin gemeinsam die Lieblingsessen, die die Maus erfindet.

→ SO GEHT'S

- Die Kinder sitzen im Stuhlkreis.
- Sie bestimmen ein Kind zur Maus. Diese erhält die Mäusekappe und stellt sich in die Kreismitte.
- Reihum zählen Sie daraufhin die Kinder ab: »Fuchsspieß, gezuckerte Eule, Schlangenspüree, Fuchsspieß, ...«

- Nun ruft die Maus in der Mitte immer ein Lieblingsessen des Grüffelo aus, z. B. Schlangenspüree. Alle Kinder, die zum Schlangenspüree bestimmt wurden, wechseln die Plätze. Die Maus versucht, auch einen Platz zu erhaschen. Schafft sie es, gibt sie die Mäusekappe weiter. Beim Ausruf »Grüffelo-grütze« müssen alle aufspringen und ihren Platz wechseln.



Die Maus spaziert im Wald umher

EINSTIEG INS DARSTELLENDEN SPIEL

Der Wald ist ein Ort voller Gefahren, aber es gibt dort auch viel Schönes zu entdecken. Fördern Sie die Vorstellungskraft zum Handlungsort und zu den Figuren. Gleichzeitig probieren die Kinder aus, ihrer Fantasie einen körperlichen Ausdruck zu verleihen. Die Übung kann später gut als Grundlage zur Darstellung der Zwischenszenen genutzt werden, wenn die Maus im Wald spaziert.

→ VORBEREITUNG

- Hören Sie sich mit den Kindern die CD mit den Waldgeräuschen an und betrachten Sie gemeinsam die Klappeninnenseite des Buches. Fragen Sie die Kinder, was sie sehen und wer sich wo versteckt haben könnte. Dann schauen sie sich das Titelbild an, auf dem die Maus durch den Wald spaziert. Sagen Sie zu den Kindern: »Wir verwandeln uns jetzt einmal alle in Mäuse und unser Raum in den Wald.«

→ SO GEHT'S

- Fordern Sie die Kinder auf, sich im Raum zu verteilen und zu den Waldgeräuschen kreuz und quer durcheinanderzulaufen.
- Bei einem Schlag auf die Handtrommel frieren die Kinder zu einem Standbild ein.
- Geben Sie nun verschiedene Spielanweisungen, wie z. B.: »Wir spazieren wie Mäuse/schleichen wie Füchse/winden uns wie Schlangen/fliegen wie Eulen/trampeln wie der Gröffelo« oder »Wir pflücken Blumen und riechen daran/kämpfen uns durch dorniges Gestrüpp/stolpern über Wurzeln/lauschen dem Specht/suchen hungrig nach Futter/verstecken uns vor dem Gröffelo.«
- Bei zwei Schlägen auf die Handtrommel beginnen die Kinder, sich entsprechend der vorgegebenen Situation zu bewegen.
- Nach etwa 30 Sekunden schlagen Sie erneut einmal mit der Handtrommel. Die Kinder frieren wieder ein und Sie geben eine neue Bewegung vor.

→ ABSCHLUSS

- Tragen Sie mit den Kindern zusammen, wo Fuchs, Schlange und Eule wohnen. Wie sieht es aus, wenn diese Tiere morgens erwachen, wie bereitet der Fuchs Götterspeise zu etc.? Lassen Sie die Kinder ihre Ideen vorspielen.

Ziele

- Fantasie u. Vorstellungskraft fördern
- körpersprachlichen Ausdruck schulen

Alter

4 bis 6 Jahre

Gruppengröße

GG

Vorbereitungszeit

5 Minuten

Dauer

15 Minuten

Materialien

- CD-Player
- CD mit Waldgeräuschen
- 1 Handtrommel
- Bilderbuch »Der Gröffelo«

TIPP

Geben Sie den Kindern zum Improvisieren Requisiten und ggf. eine Situation vor, die die Kinder darstellen sollen, z. B. Kochlöffel und Topf mit der Aufgabe, dass der Fuchs Götterspeise kocht.

	PROJEKT / ANGEBOT	SEITE	ZIELE	ÄSTHETIK, MUSIK UND KREATIVITÄT	EMOTIONEN, SOZIALES LERNEN	BEWEGUNG, KÖRPER UND GESUNDHEIT	SPRACHE, LITERACY UND MEDIEN	GESELLSCHAFT UND KULTUR
Der Gruffelo	Gruffelo, sag etwas	14	→ akustische Wahrnehmung schulen → Figuren stimmlich darstellen	●		●	●	
	Gruffelogrütze	14	→ Konzentration u. Reaktionsvermögen schulen	●	●	●	●	
	Die Maus spaziert im Wald umher	15	→ Fantasie u. Vorstellungskraft fördern → körpersprachlichen Ausdruck schulen	●	●	●	●	●
	Eulennest, Schlangenkostüm & Co.	16	→ Kostüme, Kulisse, Requisiten gestalten → Fantasie u. Kreativität fördern	●				
	Hallo, kleine Maus	18	→ Ausgangssituation improvisieren → körpersprachlichen Ausdruck schulen	●	●	●	●	
	Schattenmonster	19	→ Darstellung vom Gruffelo erfinden	●	●	●	●	●
	Den Gruffelo gibt es doch	20	→ szenischen Höhepunkt erfinden → Improvisationsfähigkeit fördern	●	●	●	●	●
	Tierisches Orchester	21	→ Figuren durch Klänge improvisieren	●	●			●
Das schönste Ei der Welt	Das schönste Huhn im Spiegel	24	→ visuelle Wahrnehmung u. Konzentrationsfähigkeit schulen	●	●	●		
	Der Eierdieb geht um	25	→ Konzentration schulen → Reaktionsvermögen verbessern		●		●	
	Hühnerkleid, Thronsaal und Ei	26	→ Fantasie u. Kreativität fördern → Kostüme, Kulisse, Requisiten gestalten	●				
	Im Hühnerstall geht's rund	28	→ Ausgangssituation u. Figuren erfinden u. darstellen → Ausdruck u. Vorstellungskraft fördern	●	●			
	Der König weiß Rat	29	→ Darstellung für die Szenen beim König erfinden → Improvisationsfähigkeit fördern	●	●	●	●	
	Eierlegewettbewerb	30	→ Fantasie und Vorstellungskraft fördern → körpersprachlichen Ausdruck schulen	●	●	●		●
	Hühnerballett	31	→ gesamtes Bilderbuch tänzerisch darstellen → Bewegungskoordination u. -fantasie entwickeln	●	●	●		●
Karni und Nickel	Ich seh dir an, was du fühlst	34	→ visuelle Wahrnehmung schulen → Mimik u. Gestik deuten → Wortschatz erweitern	●		●	●	
	Kaninchen hüpf!	35	→ Konzentration u. Reaktionsvermögen schulen				●	●
	Der Karnickelbau neben mir ist leer	36	→ Fantasie u. Vorstellungskraft von Figuren fördern → körpersprachlichen Ausdruck verbessern → Wortschatz erweitern	●		●	●	●
	Fell, Müll und Kaninchenbau	37	→ Fantasie u. Kreativität entwickeln → Kostüme, Kulisse, Requisiten gestalten	●				
	Schöner Kaninchentag	38	→ Tastsinn sensibilisieren → Fantasie u. Vorstellungskraft fördern → darstellerischen Ausdruck fördern	●		●		
	So ein Ferkel!	39	→ Darstellung für die Handlung in den Szenen erfinden → körpersprachlichen Ausdruck schulen	●		●		●

	PROJEKT / ANGEBOT	SEITE	ZIELE	ÄSTHETIK, MUSIK UND KREATIVITÄT	EMOTIONEN, SOZIALES LERNEN	BEWEGUNG, KÖRPER UND GESUNDHEIT	SPRACHE, LITERACY UND MEDIEN	GESELLSCHAFT UND KULTUR
	Zwei Streitkarnickel raufen	40	→ Darstellung für den Höhepunkt des Konflikts im Bilderbuch finden → Lösungsstrategien für einen Streit entwickeln	●	●		●	
	Lebende Kaninchengalerie	41	→ gesamtes Bilderbuch mit ergänzendem Stilmittel auf die Bühne bringen	●	●	●	●	
Wenn die Ziege schwimmen lernt	Ich will sein wie du!	44	→ Tastsinn sensibilisieren			●		
	Tiere raten	44	→ Fantasie u. Vorstellungskraft fördern → körpersprachlichen Ausdruck schulen	●		●		●
	Fliegen, Klettern, Schwimmen	45	→ Konzentration u. Reaktionsvermögen schulen	●		●		
	Notenbuch, Elefantenhoren und Baum	46	→ Fantasie u. Kreativität entwickeln → Bühnenbild, Kostüme, Requisiten gestalten	●				
	Alle Tiere freuen sich auf die Schule!	47	→ den Wortschatz für Begriffe erweitern → szenischen Ausdruck für Schulanfang u. Unterricht finden	●			●	
	Das Pferd bemühte sich wirklich sehr	48	→ Darstellung für die Figuren im Kletter-, Schwimm- und Flugunterricht erfinden	●				●
	Eine Ameise erzählt	49	→ gesamtes Bilderbuch als Mitspieltheater aus dem Stegreif inszenieren	●	●	●	●	●
	Ich muss jetzt nicht fliegen!	50	→ darstellerischen Ausdruck finden → Szene improvisieren	●	●	●	●	●
Für Hund und Katz ist auch noch Platz	Hexensiebensachen	54	→ visuelle Wahrnehmung schulen → Vorstellungskraft entwickeln → Wortschatz erweitern	●		●	●	
	Besenritt durch Drachenfeuer, Regen, Wind	55	→ Konzentration u. Reaktionsvermögens schulen	●				
	Hexenfrequentanz	56	→ Fantasie u. Vorstellungskraft von Figuren und Handlungen fördern → körpersprachlichen Ausdruck schulen → Bewegungskoordination fördern	●		●		
	Drachenkopf, Zauberstab und Hexenrock	57	→ Fantasie u. Kreativität entwickeln → Kulisse, Kostüme, Requisiten gestalten	●				
	Die Hexe will eine Reise machen	58	→ Fantasie u. Vorstellungskraft anregen → Ausgangssituation u. Charakter von Figuren erfinden → körpersprachlichen Ausdruck fördern	●		●		
	Geschwind bläst der Wind	59	→ körpersprachlichen Ausdruck schulen → Bewegungskoordination fördern	●	●	●		
	Die Hex gehört mir!	60	→ Vorstellungskraft u. Fantasie für Figuren u. szenische Grundsituationen fördern → Handlungselemente improvisieren	●			●	●
	Hexenalbum	61	→ gesamtes Bilderbuch mit einer Rahmengeschichte auf die Bühne bringen → körpersprachlichen Ausdruck schulen → Improvisationsfähigkeit fördern	●	●	●		●