

Bitte anstellen!

Ideensammlung zum Einsatz des Buches in Bibliothek, Kita oder Familie



Tomoko Ohmura

Bitte anstellen!

Moritz Verlag

ISBN 978-3-89565-245-5

3 bis 7 Jahre

Inhalt: 49 Tiere stehen der Größe nach hintereinander an und warten auf etwas. Sie haben alle eine Nummer. Um sich die Zeit zu vertreiben, unterhalten sie sich oder spielen miteinander. Der Betrachter weiß lange nicht, worauf die Tiere warten. Erst am Ende wird das Geheimnis gelüftet: Die Tiere stehen auf einem Wal und freuen sich schließlich, als das gemeinsame Wellenreiten beginnt.

Gesprächsanlässe

- Die Tiere stehen in einer Warteschlange. Worauf könnten sie warten?
- Hast Du auch schon einmal auf etwas lange warten müssen (z.B. lange Autofahrt, Weihnachten)? Hast Du schon einmal in einer Warteschlange gestanden? Wie war das? Was hast Du gemacht, um die Wartezeit zu verkürzen?
- Wo vor hat das Schaf Angst? Hattest Du auch schon einmal Angst? Was hast Du gegen Deine Angst unternommen?

Spiele in der Warteschlange nachspielen

- Wettspringen: Wer springt am höchsten? Wer springt am weitesten? Wer springt am leisesten? Wer springt am lautesten? . . .
- Wörterschlange spielen: Schulkinder, Kindergeburtstag, Geburtstagskuchen, Kuchenteller, Tellerrand, ...

- Variante Buchstabenschlange: Ente, Esel, Luchs, Salamander, Rind, Dachs, Sau ...

Weitere Spielideen für Wartezeiten (lange Autofahrten etc.)

- „Ich sehe was, was Du nicht siehst“ ...
- „Teekesselchen raten“ : Birne (Glühbirne, Birne zum Essen), Bank (Möbel, Kreditinstitut) ...

Spiele zur Bibliothekserkundung

- Zu einzelnen Tieren werden Tierbilderbücher in einer Kiste gesammelt. Die Kinder müssen den Tieren aus der Warteschlange passende Bilderbücher zuordnen.
- Die Kinder suchen in der Bibliothek Bilderbücher zu bestimmten Tieren.

Spiele zu Tieren

- Tiergeräuschmemory: Jeweils zwei Kinder erhalten eine Karte mit dem Bild eines Tieres aus dem Buch und überlegen sich das entsprechende Geräusch dazu. Ein Kind ist der Spieler und muss jeweils zwei Kinder „aufdecken“, die „ihr“ Geräusch machen Das Spiel wird wie ein „normales“ Memory weiter gespielt.
- Tier-Schatztruhe: Mit einem imaginären Schlüssel wird eine imaginäre Schatztruhe geöffnet und Tiere aus der Kiste „herausgeholt“ und pantomimisch nachgespielt. Die anderen müssen die Tiere raten.
- Tiere raten. Ein Tier beschreiben „Mein Tier hat ...“. Die anderen müssen raten.

Schreib-/Zahlenspiele

- Die Aussagen der Tiere werden mit Sprechblasen überklebt. Die Kinder denken sich selbst mögliche Gespräche zwischen den Tieren aus. Wenn die Kinder noch nicht selbst schreiben können, diktieren sie ihre Sätze den Vorlesenden, die diese aufschreiben.
- Die Kinder erhalten eine Karte mit dem Bild und der Nummer eines Tieres. Die Kinder müssen sich in einer Reihe mit der richtigen Zahlenfolge aufstellen.

Bewegungsspiele

- Drachenschwanzjagen: Alle stellen sich eine Reihe hintereinander auf und fassen sich auf den Schultern an. Der erste (Kopf) muss versuchen den letzten (Schwanz) zu berühren.
- Alle stellen sich in einer Reihe auf und ordnen sich der Größe nach, nach Farben, alphabetisch nach dem Vornamen ...

Wahrnehmungsspiel

- Wellenreiten: Ein Kind bleibt stehen, die anderen begeben sich in Bankstellung (Hände und Knien auf dem Boden) in einer Reihe auf den Boden. Ihr Rücken bildet eine Luftmatratze. Das stehende Kind legt sich auf die „Luftmatratze“ und schließt die Augen. Die anderen Kinder schaukeln langsam hin und her.

Informationen sammeln und ordnen

- Die Kinder erstellen Collagen bzw. Steckbriefe zu einzelnen Tieren. Wenn die Kinder noch nicht selbst schreiben können, können sie den Vorlesenden diktieren oder passende Bilder aus Zeitschriften etc. ausschneiden und diese aufkleben (z.B. Möhre zum Hasen).
- Welche Tiere leben bei uns? Welche auf einem anderen Kontinent? Die Tiere werden auf einer Weltkarte in ihren jeweiligen Heimatkontinenten aufgeklebt.
- Welche Tiere sind groß? Welche klein? Auf einem Streifen Tapete werden die durchschnittlichen Größen der einzelnen Tiere eingezeichnet.
Für beide Aufgaben kann ein Lexikon zu Hilfe genommen werden.

Aktionen zur Vertiefung

- ein gemeinsamer Zoo- oder Kirmesbesuch
- Kindergedichte und Kinderlieder zu Tieren vorlesen bzw. gemeinsam singen