

# UNTERRICHT MIT FIGUREN

Patricia Sauter und  
Susan Edthofer

Spielen, lernen,  
fördern



## THEORIE

# GRUNDLAGEN UND WISSENSWERTES

- 10 Fensteraugen, Türnasen, Wolkentiere
- 12 Figuren besitzen magische Kräfte
- 15 Vielfältige Figurenarten
- 22 Spielorte entdecken
- 26 So werden Figuren lebendig

## METHODISCH-DIDAKTISCHE HINWEISE

- 36 Mit Figuren Kompetenzen fördern
- 40 Hilfreiche Unterrichtsassistenten
- 47 Gemeinsam fabulieren und fantasieren

# PRAXIS

## IDEEN FÜR DIE PRAXIS

### UMGANG MIT MATERIALIEN

- 54 Die hungrige Schere
- 55 Die Pinselfrisur muss sitzen
- 56 Die Spur der Leimschnecke
- 57 Farbige Knetfiguren
- 58 Figuren und Requisiten
- 60 Farbstiftgeschichten

### DIE FANTASIE IN GANG BRINGEN

- 62 Lustig, komisch, traurig
- 64 Fingeraugen, Tücher, Seile

### UNGEWÖHNLICHES WIRD LEBENDIG

- 66 Beatus Klotz
- 67 Mit Familie Kegel turnen
- 68 Hokus, Pokus, Zeitungszauber
- 70 Knüllen und formen
- 72 Guten Tag, Herr Lineal

### VERSPIELTE PAUSENFÜLLER

- 74 Onkel Rugel, Tante Stacheli
- 75 Geschichtenfutter zum Znüni
- 76 Finkenzaubereien
- 77 Singen und reimen

### MIT FIGURGEN DAS JAHR BESPIELEN

- 78 Ein Tischtheater zu Ostern
- 79 Räbengeschichten erfinden
- 80 Advent voller Sterne
- 82 Zwei Geburtstagsideen

### UMFANGREICHERE PROJEKTE

- 84 Flachfiguren
- 86 ABC-Figuren
- 88 Theater aus der Schachtel
- 91 Siebenschläfer Glisglis
- 94 Kasperlfiguren neu entdecken

### MIT FIGUREN GEZIELT FÖRDERN

- 100 Deutsch lernen
- 102 Integrative Förderung

# SERVICE

## ANLEITUNGEN, LITERATUR, MATERIAL

- 106 Sockenhase
- 107 Schneemann
- 108 Sackhase
- 109 Siebenschläfer mit Nest
- 110 Handpuppenkopf
- 111 Handpuppenkleider
  
- 112 Literatur, Webseiten, Material
  
- 114 Autorinnen
  
- 115 Dank

# VORWORT

Liebe Leserinnen und Leser

Figuren besitzen magische Kräfte, so werden Sie es im neuen Buch *Unterricht mit Figuren* aus dem Verlag LCH lesen. Für Kinder sind Figuren verlässliche Freunde und Begleiter. Ich überlege mir, welche Figuren in meiner Kindheit eine wichtige Rolle spielten und welche Figuren im aktuellen Familienalltag nicht wegzudenken sind. Plüschfiguren dürfen beim Zubettgehen nicht fehlen und können wunderbar beim Trösten helfen. Figuren spielten in unserer Kindheit oft eine wichtige Rolle und sind auch heute noch für Kinder wichtig.

Kinder im Vorschulalter bewegen sich in magischen Welten. Es fällt ihnen noch schwer, zwischen Realität und Fantasie zu unterscheiden. Sie lassen sich vorbehaltlos auf Figuren ein und sind Meister darin, Dinge lebendig werden zu lassen. Als Schulische Heilpädagogin im Kindergarten und in den ersten Jahren der Primarschule versuche ich, die Fantasie der Kinder zu unterstützen und diese «magische Phase» sorgfältig zu begleiten. Das Spiel mit Figuren ist für mich dabei eine wichtige Methode. In diesem Buch habe ich viel Bestätigung, aber auch Inspiration gefunden.

Ich bin darum sehr froh, dass Patricia Sauter mit ihrer Buchidee auf unseren Verlag zugekommen ist. Sie ist ausgebildete Kindergartenlehrerin, begeisterte Puppenspielerin und Mitglied des Ensembles des Figurentheaters Winterthur. Ihr Wunsch war es, ein Buch über Figuren im Unterricht zu schreiben, das Mut macht, Impulse gibt und konkrete Umsetzungsideen liefert.

Wir vom Verlagsteam waren sofort begeistert von der Idee. Gleichzeitig war uns bewusst, wie viel Arbeit in so einem Buch steckt, und wir fragten Patricia, ob sie sich die Zusammenarbeit mit einer anderen Autorin vorstellen könnte. Mit Susan Edthofer haben wir eine Fachperson fürs Figurenspiel und fürs Schreiben gefunden. Sie ist wie Patricia Sauter ausgebildete Kindergartenlehrerin, heute journalistisch tätig und auch gemeinsam mit ihrem Bühnenpartner Stefan Engel als Puppenspielerin unterwegs. Die beiden Autorinnen haben sich von Beginn an sehr gut verstanden, und die Zusammenarbeit funktionierte bestens. Umsichtig begleitet wurden sie beim Buchprojekt von unserer Lektorin Anita Zimmermann.

Die Spielfreude und die Leidenschaft der beiden Autorinnen sind beim Lesen spürbar. Ich hoffe, dass dieser Funke auch auf Sie, liebe Leserinnen und Leser, überspringt. Das Buch soll Mut machen, sich wieder oder erstmals ans Figurenspiel heranzuwagen. Vielleicht stöbern Sie in unserem Buch entlang der Bilder oder lassen sich von den Kapiteln leiten. Sie erfahren, wie wir beim genauen Hinschauen vielfältige Figuren in unserer gewohnten Umgebung entdecken können und wie sich im Raum Spielorte entdecken und umfunktionieren lassen. Sie können das Buch in der Mitte aufschlagen, es von hinten nach vorne lesen oder es als Nachschlagewerk gebrauchen.

Ich wünsche viel Spass beim Schmökern, Lesen und Ausprobieren.

Ruth Fritschi

Präsidentin des Verlags LCH und Präsidentin der Stufenkommission Zyklus 1

# GRUNDLAGEN UND WISSENS- WERTES

Kinder von 4 bis 8 Jahren befinden sich im magischen Alter. Alles ist möglich: Tiere können sprechen, Bäume sind traurig und Alltagsgegenstände spielen miteinander. Für Kinder existiert die magische Welt ebenso wie die reale Welt. Das Figurenspiel macht sich die Magie dieses Alters zu Nutze. Meist genügen kleine Impulse, und schon dreht sich das Ideenkarussell.



# FENSTERAUGEN, TÜRNASEN, WOLKENTIERE

Wenn wir genau hinschauen, entdecken wir überall Figuren und Gesichter: Eine Hausfassade blickt uns mit Fensteraugen an, und dazwischen öffnet sich ihre Türnase. Eine Wolke schaut uns mit halb geschlossenen Augen verschlafen zu. Mit einer knorrigen Nase und zwei Augenlöchern steht der Baumstamm-Mann regungslos da. Der Stein daneben sieht aus wie ein Ungeheuer.

Durch solche Bilder werden Kinder angeregt, die Welt aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten und nach Gegenständen zu suchen, die wie Figuren aussehen oder ein Gesicht haben.

## Gesichter sind überall

Die Fähigkeit, in Dingen Gesichter zu erkennen, nennt man im Fachjargon Pareidolie. Übersetzt bedeutet der griechische Begriff «Para» neben oder gegen und «Eidolon» steht für Bild oder Form. Weil dieses Phänomen verbreitet ist, wurde es auch erforscht und untersucht. Gesichter sind für den Menschen wichtig, und laut wissenschaftlichen Erkenntnissen geht das Gehirn grosszügig damit um, was es als Gesicht wertet. Manchmal kommt es vor, dass verschiedene Personen den gleichen Wolkendrachen erspähen. Doch oftmals entdecken Leute ganz unterschiedliche Gesichter oder können das Baumgesicht, das man selber als augenfällig empfindet, einfach nicht sehen. Und vielleicht braucht es erst einen Hinweis, bis man das Gesicht des Autos ebenfalls erkennt. Wie auch immer sich diese Fähigkeit erklären lässt, Gesichter zu finden, macht so oder so Spass.

## Figuren entdecken und Geschichten erfinden

Kinder finden es lustig, wenn sie merken, dass die Tasse aussieht, als ob sie ein Gesicht mit einer Henkelnase hätte. Auch die Teekanne erinnert vielleicht an eine Dame mit Hut und Stupsnase. Der Baum sieht aus wie ein Orang-Utan. Weil die Bürste vorne so spitz ist und die Bürstenhaare so stachelig sind, denkt man sogleich an einen Igel. Schaut man zum Himmel hoch, nimmt die grosse Wolke plötzlich die Gestalt eines Gespenstes an.

Manchmal kann auch ein wenig nachgeholfen werden. Klebepunkte aus dem Schreibwarenladen zaubern Augen auf jede Tasse, jedes Holzscheit, jede Orange oder jedes Buch. Als Aufgabe werden die Kinder ermuntert, im Schulzimmer und auf dem Nachhauseweg nach Figuren und Gesichtern Ausschau zu halten.

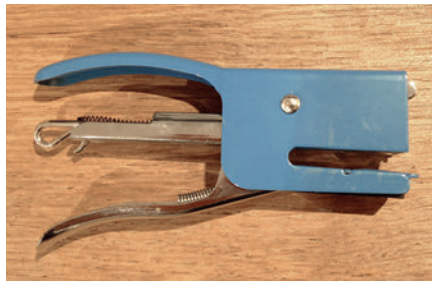


### Offene Augen und eine Prise Fantasie

Um Figuren zu entdecken, braucht es eine Prise Fantasie, aber auch Zeit und Musse, sich umzusehen. Mit Kindern nach Figuren im Alltag zu suchen, ist spannend und lustig. Auf einem Spaziergang durchs Quartier, einem Streifzug durch das Kinderzimmer, die Küche oder die Werkstatt kommen plötzlich vielfältige Gestalten zum Vorschein. Solche Entdeckungsreisen schulen den Blick fürs Ungewöhnliche. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Wer erst einmal begonnen hat, mit offenen Augen nach Gesichtern und Figuren Ausschau zu halten, wird sie überall finden. Es geht bloss darum, in Dingen noch etwas anderes zu sehen als das, wozu sie eigentlich da sind.

### Fantasieren und fabulieren

Kaum hat man die Figuren entdeckt, tauchen auch schon Geschichten auf. Wer ist bei Tante Teekanne zu Tee und Kuchen eingeladen? Vielleicht kommt Onkel Henkelnase zu Besuch. Worüber wird bei der Teevisite getratscht und geklatscht? Und das verästelte Baumwesen wispert einem ins Ohr, was es über all die Jahre gesehen und erlebt hat. Sehnsüchtig gibt die kleine Igelbürste ihre Wünsche und Träume preis und erzählt, dass sie am liebsten aus dem engen Putzkasten ausbrechen und die grosse weite Welt bereisen möchte. Wen würde sie als Reisekumpane wohl mitnehmen? Vielleicht den Schrubber mit der Strubbelfrisur? Schon beginnen bei den Kindern die Ideen zu sprudeln. Mit Kindern lassen sich so wunderbare Geschichten aushecken und mit den entsprechenden Objekten darstellen. Damit die Ideen nicht gleich wieder vergessen gehen, zeichnen Kindergartenkinder die Handlung. Unterstufenkinder schreiben und zeichnen den Inhalt auf. So entsteht eine gezeichnete und geschriebene Sammlung an Gesichtergeschichten.





## FIGUREN BESITZEN MAGISCHE KRÄFTE

Weil ihre Rollen, ihr Verhalten und ihre Charaktere so wandelbar sind, fügen sich Figuren wunderbar in die Kinderwelt ein. Für Kinder sind Figuren verlässliche Freunde, ständige Begleiter und herausfordernde Gegenspieler zugleich. Gebannt schauen sie zu, wie sich Figuren bewegen oder wie Material zum Leben erweckt wird. Selber sind Kinder Meister darin, Dinge lebendig werden zu lassen. Im Vorschulalter bewegen sie sich in magischen Welten und sind umgeben von fantastischen Wesen. In der kindlichen Vorstellungskraft sind Plüschtiere, Handpuppen und Leitfiguren reale und wichtige Gefährten.

### Das Ideenkarussell dreht sich

Im kindlichen Spiel verwandeln sich Dinge wie von Zauberhand: Weil der Bär im See baden möchte, funktionieren die Kinder den Stuhl kurzerhand zum Auto um. Schon braust Bruno Braunbär durch die Gegend. Am See angelangt, wird der Stuhl einfach umgekippt, damit die Reise im Boot weitergehen kann. Auch Mathilda Maus, Hugo Hase und Ingo Igel finden Schifffahren toll und steigen ebenfalls ein.

Lässt man Kinder gewähren, dreht sich ihr Ideenkarussell unermüdlich und nimmt ungewöhnliche Wendungen: Ein vermeintlicher Sturm entpuppt sich als Seeungeheuer. Das Boot schaukelt bedrohlich, und der Seedrache schnaubt so stark, dass Bruno Braunbär und seine Freunde in hohem Bogen ans Ufer fliegen. Zum Glück kann der Seedrache nicht aus dem Wasser raus, und die Tiere befinden sich in Sicherheit.

Tauchen weitere Hürden auf, gehen Kinder unkompliziert damit um: Wenn es eindunkelt, müssen die Tiere sich einen Nachtplatz suchen. Nichts leichter als das. Die Kinder decken den Stuhl mit einem Tuch zu, und schon verkriechen sich die tierischen Freunde in diese wunderbare Höhle.

### Figuren nehmen ein

So vorbehaltlos wie Kinder lassen sich Erwachsene nicht auf Figuren ein. Beim Zuschauen versuchen Erwachsene oftmals, mehr die technischen Aspekte des Figurenspiels zu fokussieren. Doch meistens gelingt dies nur kurze Zeit. Sobald Figur und Mensch eine Einheit bilden, verliert die Spielerin, der Spieler an Bedeutung. Die Figur nimmt sich ihren Raum und rückt ins Zentrum. Plötzlich ist unwesentlich, ob die Figur ihren Mund wirklich öffnen kann, denn ihre Sprache überzeugt einfach so. Auch wenn die Figur nicht genauso gehen und gestikulieren kann wie eine echte Person, solange Bewegung und Gestik passen, erscheint sie glaubwürdig. Dann zeigen der Zauber des Spiels und die Magie der Figur ihre Wirkung.



# METHODISCH- DIDAKTISCHE HINWEISE

Spielfreude ist ansteckend. Damit der Funke auf die Kinder überspringt, braucht die Lehrperson ein gewisses Know-how und die nötige Sicherheit im Umgang mit Figuren. Während einige Lehrpersonen gern in Rollen schlüpfen, braucht es für andere mehr Überwindung. Es lohnt sich, mutig zu sein und mit den Kindern in die Welt der Figuren einzutauchen.



# HILFREICHE UNTERRICHTSASSISTENTEN

Figuren wecken Interesse, dienen als Identifikationsobjekte, sprechen für sich. Im täglichen Unterricht kann sich die Lehrperson dieses Potenzial zu Nutze machen. Ob eine Regel oder ein bestimmtes Material eingeführt werden soll, Sachwissen vermittelt, ein Lied eingeübt, eine Geschichte vertieft oder erfunden wird – Figuren können für die Lehrperson eine grosse Unterstützung sein. Bloss besitzen die meisten Erwachsenen diesen natürlichen Zugang zu Figuren nicht mehr. Die Vorstellung, Kindern durch eine Leitfigur etwas zu vermitteln, löst bei manchen Pädagoginnen und Pädagogen Unbehagen aus. Es lohnt sich, allfällige Hemmungen zu überwinden und Figuren eine grössere Präsenz einzuräumen. Um Figuren im Unterricht lustvoll und erfolgreich einzusetzen, braucht es keine Ausbildung im Figurenspiel, sondern lediglich ein bisschen Mut.

## Gedankenspielerien

Stellen Sie sich vor: Es ist Schulschluss, die Sitzung ist vorbei, die Stühle im Klassenraum sind hochgestellt und alle Spielsachen am richtigen Ort versorgt. Erleichtert drehen Sie den Schlüssel, gehen nach Hause und freuen sich auf den Feierabend. Nicht nur Sie, auch die Gegenstände in Ihrem Klassenzimmer warten auf diesen Moment. Denn nun beginnt das wahre Leben für die Dinge in diesem Raum. Der Bauklotz fühlt sich eingeklemmt in der Kiste mit allen anderen Klötzen und möchte rausklettern und das Schulzimmer erkunden. Alle Stühle spielen «Himmel und Hölle» zusammen und hüpfen einbeinig umher, ohne mit den restlichen drei Beinen, den Boden zu berühren. Und die Bücher reissen ihre Deckelmünder auf und erzählen sich lauthals wilde Geschichten.

Wenn es Ihnen gelingt, diese Art von Vorstellungskraft erst einmal in Gang zu setzen, werden Dinge wie von selbst lebendig. Plötzlich fällt es Ihnen leichter, Figuren in eine Geschichte zu verpacken und sie Teil des (Unterrichts-)Alltags werden zu lassen.

## Eine Prise Spielluft schnuppern

Am Anfang ist es sicher sinnvoll, sich erst einmal kleine und kurze Projekte vorzunehmen, bevor man sich an Figurenprojekte wagt, die sich über einen längeren Zeitraum erstrecken. Ideal für einen Einstieg ist das Beispiel mit dem Pinsel, der erklärt, wie er behandelt werden möchte. Mit Figuren eine Geschichte vorspielen ist ebenfalls eine Möglichkeit, um erste «Gehversuche» zu machen und etwas Spielluft zu schnuppern.

Im Praxisteil findet sich eine Fülle von Ideen für kleinere und grössere Figurenprojekte. Bei einigen Beispielen steht die Figur als Wissensvermittlerin oder



Thementrägerin im Zentrum, bei anderen geht es darum, den Kindern Gelegenheit zum Spielen zu geben und die Spielfreude zu fördern. Figuren lassen sich auf vielfältige Weise in den Kindergarten- und Schulalltag integrieren.

### Was Figuren mögen

So unterschiedlich Figuren sind, eines haben alle gemeinsam: Sie möchten liebevoll und sorgfältig behandelt werden. Selbst die böseste Hexe mit ihren rot glühenden Augen will nach dem Spiel nicht einfach in eine Ecke geworfen werden. Vielleicht benötigt sie einen Sonderplatz, weil sie für junge Kinder ein bisschen unheimlich aussieht. Darum lohnt es sich, schon bei der Planung zu überlegen, wo die Figuren im Schulzimmer oder Kindergarten ihren Platz haben sollen. Wird die Figur oft gebraucht, bleibt sie in der Nähe und ist gut zugänglich. Möglicherweise versteckt sich eine Figur lieber und kommt nur hervor, wenn man sie ruft. Oder sie hat irgendwo im Klassenzimmer einen Ort, ein Nest oder eine Höhle, um sich zurückzuziehen. Eine Buchstabenfigur möchte am liebsten in einem Buchstabenbett ausruhen. Eine Leitfigur zum Thema «Wasser», wie beispielsweise die Wasserratte, planscht gerne in einem kleinen Swimmingpool. Schon bei der Platzwahl fließt viel vom Charakter der Figur ein, und die Kinder beginnen zu rätseln: Was mag sie, was mag sie nicht?



Für Handpuppen ist eine Flasche mit einem Holzstab eine ideale Aufbewahrungsmöglichkeit. In einem Koffer oder Korb können mehrere Handpuppen versorgt werden. Figuren wie Plüschtiere, die selber stehen, werden auf einem kleinen Stuhl oder auf einem Kissen platziert. Möglich ist auch, dass die Kinder zusammen überlegen, wo die Figur im Schulzimmer am liebsten sein möchte. Diesen Ort dürfen sie dann selber gestalten und einrichten.

#### Nähe zu Figuren zulassen

Figuren, die im Kindergarten und in der Schule eingesetzt werden, sollten so gebaut und gestaltet sein, dass die Kinder auch mit ihnen spielen dürfen. Zu filigrane oder kostbare Figuren eignen sich nicht für den Unterricht. Darf das Kind eine Figur bloss anschauen, wird sie ihr nie wirklich nahe sein. Dabei ist es eindrücklich zu beobachten, wie Kinder eine innige Beziehung zu einer Leitfigur oder einer Handpuppe aufbauen, wenn sie mit ihr spielen dürfen. Natürlich kann es vorkommen, dass eine Figur kaputtgeht. Dann reagieren die Kinder betroffen und wünschen sich sehnlichst, dass die Figur schnell wieder gesund wird. Sogleich muss «Heile, heile Säge» gesungen und ein Pflasterli gesucht werden, und die Lehrperson verwandelt sich in einen Pupp doktor. Solche Erlebnisse fördern das Einfühlungsvermögen der Kinder und zeigen ihnen, dass sie mit den Figuren sorgfältig umgehen müssen.

#### Figurenbesuch zu Hause

Wenn eine Figur über Nacht zu einem Kind nach Hause darf, ist das ein besonderes Erlebnis. Unabhängig davon, ob es sich um den Geburtstagszauberer oder eine Figur handelt, die durch ein Thema begleitet. Behutsam legt das Kind die Figur in einen Stoffbeutel und trägt sie vorsichtig nach Hause. Am nächsten Tag hören alle anderen gespannt, wo die Figur geschlafen und was sie alles erlebt hat.

Vorgängig besprochene Regeln helfen den Kindern, mit den Figuren umzugehen. Beispielsweise erzählt die Lehrperson mit Tischfiguren eine Geschichte und zeigt spielerisch, wie mit den Utensilien umzugehen ist, wie mit den Figuren gespielt wird und wo am Schluss alles versorgt werden soll.

Gut funktioniert auch die Methode, dass die Figur den Kindern selber sagt, was sie mag und was nicht, wie sie angefasst werden möchte und was ihr eher Angst macht.

#### Leitfiguren besitzen Potenzial

Die Leitfigur ist sicher diejenige Figur, die den Kindern am meisten ans Herz wächst und im Unterrichtsalltag am häufigsten eingesetzt wird. Ob Mensch oder Tier, als Leitfigur eignet sich eine Handpuppe, eine Marotte, eine Stabfigur, ein Plüschtier, eine Klappmaulfigur, eine Tischfigur oder ein Objekt.

Alle Leitfiguren besitzen eine Gemeinsamkeit: Sie stehen für ein bestimmtes Thema, und ihr Einsatz ist meistens zeitlich begrenzt. Manche Figuren haben einen einmaligen Einsatz, andere kehren wieder und wieder zurück oder bleiben ein ganzes Schuljahr. Leitfiguren eignen sich beispielsweise als Wissensvermittler. Die Gärtnerin Petunia weiss über Pflanzen Bescheid und sät im Frühling mit den Kindern Blumen. Professor Jaques Le Vent ist Experte für Luft und macht mit den Kindern spannende Luftexperimente. Herr Kreis, Frau Dreieck und Mademoiselle Quadrat führen die Kinder auf verspielte Weise an Formen heran. Grüno Frosch weiss alles über die Entwicklung von der Kaulquappe zum Frosch. Sein Wissen wird umrahmt von Geschichten, Liedern und gestalterischen Arbeiten. Auch als Jahreszeitenvermittler oder zur Unterstützung des Klassenrats kommen Leitfiguren zum Einsatz und fungieren als Friedensstifter, Sorgenfresser oder Regelexperten. Als Identifikationsfigur sind sie manchmal auch eng an eine Geschichte geknüpft und tragen dazu bei, das Thema zu vertiefen.

# IDEEN FÜR DIE PRAXIS

Im Unterricht gibt es zahlreiche Möglichkeiten, mit Figuren zu arbeiten. Viele der folgenden Ideen sind als Mutmacher und Initialzündung gedacht. Sie lassen sich leicht umsetzen und laden zum Weiterentwickeln und Vertiefen ein. Das Spiel mit Figuren lockert nicht nur den Unterricht auf, sondern bietet auch spannende Lernfelder.





# UMGANG MIT MATERIALIEN

Schneiden, Malen, Kleben und Zeichnen sind Kulturtechniken, die im Zyklus 1 einen grossen Stellenwert haben. Auf vielfältige Weise sollen Kinder ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten verfeinern. Wird der Unterrichtsalltag durch spielerische Elemente aufgelockert, macht das Lernen gleich doppelt Spass. Utensilien für den Unterricht werden kurzerhand personifiziert, und schon erzählen sie uns, was sie mögen und was ihnen nicht behagt. In eine Geschichte oder eine Handlung verpackt, üben die Kinder den Umgang mit Schere, Pinsel, Leim, Farbstift und Knete. Solch spielerisch vermittelte Regeln bleiben besser haften.

## DIE HUNGRIGE SCHERE

### MATERIAL

- eine grosse Schere für die Lehrperson
- eine Schere für jedes Kind
- Papier, damit die Kinder lustvoll ausprobieren können, wie sie mit ihrer Plapperschere umgehen sollen

### TIPP

Unbedingt darauf achten, dass genügend Linkshänderschere vorhanden sind.

Die meisten Kinder schneiden gerne. Spass macht es ihnen aber trotzdem, wenn die Schere zu sprechen beginnt und klagt, was für einen riesen Schneidehunger sie hat. Aufgabe der Kinder ist es, der hungrigen Schere beizubringen, was sie alles schneiden darf und was nicht.

### Umsetzung

Gierig sperrt die Schere ihren Mund auf. Unbedingt und sofort muss sie etwas zum Schneiden haben. Sie schaut sich um und überlegt, wo sie überall hineinschneiden könnte, und plappert los: «Zur Vorspeise schneide ich die Bündel der Turnsäcke ab, zum Hauptgang mache ich eine Zickzacklinie in die Puppendecke und zum Dessert knabbere ich im Bilderbuch den Gugelhopf an.» Die Schere erwähnt Sachen aus dem Kindergarten- oder Schulzimmer, in die man nie und nimmer hineinschneiden darf. Bestimmt reagieren die Kinder mit Empörung und erklären der Schere, was sie schneiden darf und was nicht.

Die Schere versteht, was die Kinder meinen, und will sich brav ein Stück Papier holen. Plappernd spaziert sie los und wird schon wieder aufgehalten. Die Kinder versuchen, ihr beizubringen, dass sie nicht so durchs Zimmer laufen darf. Wenn ihr Mund dauernd auf- und zugeht, ist das viel zu gefährlich. Doch die Schere hört nicht zu und plappert munter weiter. Zusammen mit den Kindern sucht die Lehrperson nach einer Lösung. Von nun an wird der Scherenmund immer so lange zugehalten, bis die Schere dort ist, wo sie schneiden darf.

### Überlegungen

Im Vorfeld sollte sich die Lehrperson überlegen, wo die Kinder sitzen, wenn das Thema «Schneiden» aufgegriffen wird. Wenn die Kinder im Kreis sitzen, spielt die Gruppengrösse keine Rolle. Sitzen sie am Tisch, ist diese Aktivität eher für eine Halbgruppe geeignet.



# UNGEWÖHNLICHES WIRD LEBENDIG

Kindern macht es Spass, Dinge anders zu nutzen und zu verwandeln. Die Vorstellungskraft ist in diesem Alter noch sehr gross. Beim Spielen mit Figuren geschehen Dinge, die eigentlich nicht möglich sind. Ob zu Hause, im Kindergarten oder in der Schule: Alltagsgegenstände anders zu nutzen, ist lustig und inspirierend zugleich. Die Fantasie wird angeregt und der Blick fürs Ungewöhnliche geschult.

## BEATUS KLOTZ

### MATERIAL

- verschiedene Bauklötze
- Klebepunkte
- Rollkisten

Zwei Augen aufkleben und schwuppdwupp wird aus einem Bauklotz eine Figur. Beatus Klotz plaudert mit den Kindern, fühlt sich aber bald einsam. Bestimmt müssen die Kinder nicht lange überlegen, was sich dagegen tun lässt. Ganz einfach, es sollten noch mehr Bauklötze verzaubert werden.

### Umsetzung

Alle Kinder erhalten Klebepunkte und suchen sich einen Bauklotz aus, der ihnen gefällt. Auf alle ausgewählten Bauklötze werden Augen geklebt. Sogleich schauen sich die Bauklotzfiguren um, blicken nach rechts und links, begrüßen sich, versuchen zu hüpfen, zu rennen oder einen Salto zu machen.

Bald werden die Figuren müde und möchten sich ausruhen. Per Bus – als Bus dienen die Rollkisten für das Baumaterial – fahren die Bauklotzfiguren in die Bauecke. Doch halt! Vor dem Losfahren müssen alle noch ein Billett lösen. In ihrem neuen Zuhause angekommen, suchen sich alle Klötze in den Kisten einen Platz zum Schlafen.

### Überlegungen

Spielerisch werden die Regeln für die Bauecke erklärt und Spielimpulse vermittelt. Vielleicht nehmen sich die Bauklotzfiguren auch vor, am nächsten Tag gemeinsam ein Haus, ein Schloss oder eine Burg zu bauen.



## MIT FAMILIE KEGEL TURNEN

### MATERIAL

- Leitkegel (Pylone)
- Matten
- grosse Matte, Kasten, Langbank, Bälle, Seile oder Minitrampolin

In jeder Turnhalle gibt es Pylone, die man vielleicht besser unter dem Namen Leitkegel kennt. Weil Leitkegel aussehen wie Figuren, lassen sie sich beim Turnen wunderbar einsetzen.

### Umsetzung

Zur Einstimmung holt die Lehrperson vier Leitkegel: Mutter, Vater und zwei Kinder. Familie Kegel möchte in die Ferien fahren und überlegt, wohin die Reise gehen soll: ans Meer, in die Berge oder ins Disneyland? Und ob sie mit einem Bus, einem Flugzeug oder per Schiff ans Ziel gelangen.

Gruppenweise bilden die Kinder verschiedene Familien, holen sich entsprechend viele Leitkegel und entscheiden, wohin sie verreisen möchten. Nun wird jede Familie Kegel an einer Haltestelle, einem Flughafen oder einem Hafen aufgestellt. Jede Gruppe holt sich das entsprechende Verkehrsmittel, und schon beginnt ein geschäftiges Einsteigen, Umherfahren und Aussteigen.

Der Bus, das Flugzeug oder das Schiff besteht aus einer Matte, die jeweils von vier Kinder getragen wird. Damit Familie Kegel einsteigen kann, muss das leere Verkehrsmittel (die Matte) an der Haltestelle hingelegt werden. Weil alle aus dem Fenster schauen möchten, sollten sie natürlich nicht umfallen. Bevor die Fahrt losgeht, muss die Matte sorgfältig hochgehoben werden. Mit Bedacht steuern die Kinder nun ihr Fahrzeug durch die Turnhalle und passen auf, dass kein Leitkegel um- oder gar hinunterfällt. Sobald die Familie am Ferienort angekommen ist, steigt sie aus.

Je nach Ferienplan geht es in die Berge. Dann klettern die Kinder die Sprossenwand hinauf- und hinunter. Oder es wird im Meer gebadet, und die Kinder lassen sich von der Sprossenwand oder vom Kasten in eine grosse dicke Matte hineinplumpsen. Oder die Reise führt ins Disneyland, und die Kinder üben sich im Ballspielen, Seilspringen, Sackhüpfen oder Minitrampolinspringen.

### Überlegungen

Matten und grössere Turnmaterialien zu tragen und zu transportieren, erfordert von den Kindern des Zyklus 1 eine hohe Sozialkompetenz. Ein gutes Zusammenspiel ist nötig. Weil die Pylonen personifiziert sind, achten die Kinder darauf, dass sie sorgfältig mit der Matte unterwegs sind, damit die Figuren nicht aus dem Bus, dem Flugzeug oder dem Schiff fallen.

