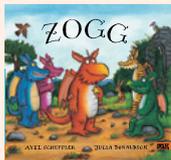




Leseprobe aus Wagner, Bilderbuchkarten »Zogg« von Axel Scheffler
und Julia Donaldson, ISBN 4019172600150 © 2021 Beltz
Nikolo in der Verlagsgruppe Beltz, Weinheim und Basel
[http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/
gesamtprogramm.html?isbn=4019172600150](http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=4019172600150)

Dieses Booklet zu den Bilderbuchkarten bezieht sich auf:



Axel Scheffler / Julia Donaldson
Zogg
Beltz & Gelberg in der Verlagsgruppe Beltz,
Weinheim Basel
32 Seiten

ISBN: 978-3-407-79422-2

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis zu § 52a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

© 2021 Beltz Nikolo in der Verlagsgruppe Beltz- Weinheim und Basel
www.beltz.de

Lektorat: Kristina Wippert
Herstellung und Satz: Myriam Frericks
Gestaltungskonzept: Atelier Bea Klenk, Bea Klenk/Sabina Riedinger
Illustrationen aus: »Zogg« von Axel Scheffler und Julia Donaldson
Illustrationen: © 2010 Axel Scheffler
Autorenfoto: Yvonne Wagner

Printed in Germany

GTIN 4019172600150

Inhalt

1

Das japanische Erzähltheater Kamishibai	2
Kita-Kinder sehen und hören Geschichten	2

2

Die Bilderbuchkarten	4
Bilderbuchkarte 1: Die Drachenschulklasse	4
Bilderbuchkarte 2: Fliegen lernen	5
Bilderbuchkarte 3: Fliegen üben	7
Bilderbuchkarte 4: Erste Hilfe	8
Bilderbuchkarte 5: Brüllen lernen	10
Bilderbuchkarte 6: Brüllen üben	11
Bilderbuchkarte 7: Erste Hilfe mit Pfefferminzbonbons	12
Bilderbuchkarte 8: Feuerspeien lernen	14
Bilderbuchkarte 9: Feuerspeien üben	15
Bilderbuchkarte 10: Erste Hilfe mit Verband	17
Bilderbuchkarte 11: Prinzessin entführen lernen	18
Bilderbuchkarte 12: Prinzessin entführen üben	20
Bilderbuchkarte 13: Prinzessin Perle kommt mit	21
Bilderbuchkarte 14: Zogg bekommt ein Sternchen	22
Bilderbuchkarte 15: Perle kümmert sich um die Drachen	23
Bilderbuchkarte 16: Fechten lernen	25
Bilderbuchkarte 17: Zogg kämpft um Perle	26
Bilderbuchkarte 18: Perle will Ärztin sein und der Ritter?	27
Bilderbuchkarte 19: Zogg und die fliegenden Ärzte	29
Bilderbuchkarte 20: Sie fliegen los!	30

1

Grundlagen Kamishibai

Kita-Kinder sehen und hören Geschichten

Heute haben insbesondere Kindertagesstätten diese Erzählform für sich entdeckt. Anders als beim gemeinsamen Betrachten eines Bilderbuches können hier Erzählende und Publikum gemeinsam auf das Bild schauen und besser miteinander interagieren. Pädagogische Fachkräfte können selbst mit Mimik und Gestik ihre Erzählung verdeutlichen und zugleich auf die Körpersprache der Kinder achten. Durch den Rahmen für die Bilder entsteht eine Art Bühne, die den Bildern Tiefe gibt und sie herausstellt.

Erzählen, spielen, kreativ sein

Das Betrachten der Bilder im Kamishibai bietet Kindern die Möglichkeit, sich intensiv mit einem einzigen Bild zu beschäftigen. Anders als beim üblichen Bilderbuch Ansehen, konzentrieren sie sich hier für eine längere Zeit auf nur ein Bild. Dazu üben sie sich nicht nur im genauen Zuhören, sondern dürfen auch selbst erzählen, Fragen beantworten und weiterspinnen.

Jedes einzelne Bild und jede Geschichte kann Kinder anregen, sich spielerisch damit zu beschäftigen. Details werden kreativ umgesetzt oder Empfindungen in Form von Bewegung oder

schöpferischem Gestalten ausgelebt. Die Möglichkeiten sind fast unbegrenzt, sofern Sie die Grenzen weit stecken und den Kindern erlauben eigene Impulse zu den Bildern und Geschichten zu geben. Genießen Sie also die Kamishibai-Zeit gemeinsam mit den Kindern, regen Sie mithilfe der hier gelieferten Ideen zu Aktivitäten an und greifen Sie die Impulse der Kinder auf, um gemeinsam aktiv zu werden.

Das Bilderbuch »ZOGG«

In der Drachenschule lernen die Drachenkinder jedes Jahr etwas Neues und müssen es dann selbstständig üben. Zogg ist ein großer, orange farbiger Drache mit Einhorn. Er ist sehr ehrgeizig und will unbedingt einen goldenen Stern bekommen. Leider passieren ihm beim Üben ständig kleine Unfälle. Zum Glück taucht immer genau rechtzeitig ein Mädchen auf und hilft ihm. Sogar als Zogg eine Prinzessin entführen soll, ist sie zur Stelle. Schließlich erscheint ein Ritter, der die Prinzessin befreien will. Zogg stellt sich ihm in den Weg, doch die Prinzessin lässt sich gar nicht befreien. Sie verkündet, dass sie Ärztin sein und um die Welt reisen will, um anderen zu helfen.

Übung macht den Meister

Die Drachenkinder lernen in der Schule alles, was sie als Drachen wissen müssen: Insekten mit der Zunge fangen, fliegen, brüllen, fechten und Prinzessinnen fangen. Die Lehrerin zeigt es ihnen und dann müssen sie üben. Jedes Drachenkind macht das auf seine eigene Weise. Obwohl Zogg beim Üben ständig kleine Missgeschicke passieren, gibt er nicht auf und strengt sich bei jeder Aufgabe

erneut an. Die Kinder lernen bei diesen Übungsstunden, dass auch sie durch Übung bestimmte Fertigkeiten trainieren können. Wenn mal was schief geht, ist es kein Problem. Wichtig ist, dass man mutig und neugierig an die Aufgabe herangeht.

Gut, wenn Hilfe da ist

Zoggs Unfälle und Missgeschicke beim Üben der neuen Lerninhalte sind ziemlich schlimm. Er prallt mit dem Kopf gegen einen Baum, brüllt sich heiser und verbrennt sich den Flügel. Doch der Drache bekommt jedes Mal Hilfe von Prinzessin Perle. Sie tröstet und pflegt ihn, sodass er bald wieder fit ist. Es scheint für sie ganz selbstverständlich zu sein, ihm zu helfen. Wenn Kinder sich mit Zogg und seinen Missgeschicken beschäftigen, werden sie ermuntert, nicht aufzugeben. Besonders schön ist, dass sie lernen, wie man helfen kann. Perle macht es ihnen vor: Hilfe sollte selbstverständlich sein!

Mit Rollenspielen und Aktionen können die Kinder sich dem Thema »Erste Hilfe« nähern und lernen, wie es geht, einen Notruf abzusetzen, jemandem beizustehen oder mal ein Pflaster zu holen. Mithilfe des Bilderbuchs wird das Thema angstfrei und selbstverständlich vermittelt.

Tu was du willst!

Prinzessin Perle, die Zogg bei all seinen Unfällen geholfen hat, will Ärztin sein. Ihr Weg wäre eigentlich vorgezeichnet: Als Prinzessin soll sie sich vom Ritter retten lassen und ihn dann heiraten. Die Prinzessin aber hat beschlossen, selbst über ihr Leben zu bestimmen.

Für die Kinder kommt mit dem Entschluss der Prinzessin ein großer Wendepunkt im Bilderbuch. Denn es ist ja nicht üblich, dass

Prinzessinnen ihre eigenen Wege gehen. Sie können sich selbst fragen, was sie wollen? Wie stellen sie sich ihr Leben, ihren Beruf, eine Familie vor? Sie können darüber philosophieren, was eigentlich sein muss und was sein kann, was darf sein und was nicht? Mit Perle erhalten sie ein Vorbild, das zeigt, wie wichtig es ist, sich selbst kennenzulernen und seine eigenen Träume zu verwirklichen.

Arbeiten mit Grundschulkindern

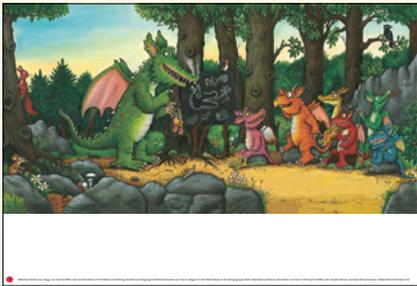
Je älter die Kinder sind, desto besser können sie sich ausdrücken. So ist es mit Grundschulkindern leicht möglich, Gespräche zu vertiefen oder zu philosophieren. Schulkinder wissen, was es bedeutet, etwas Neues zu lernen und zu üben. Sie haben vielleicht bereits eine Belohnung erhalten oder etwas nicht geschafft. Mit ihnen können Sie vertiefte Gespräche über Erfolge und Misserfolge, Lerndruck und Ehrgeiz führen, wenn Sie Zogg und seine Erlebnisse als Basis verwenden.

Schulkinder können mithilfe des Kamishibais üben, vor einer Gruppe zu sprechen: Wenn sie sich beispielsweise in einer Kleingruppe mit einer Bilderbuchkarte auseinandersetzen und darüber etwas erzählen, trainieren sie bereits für späterer Vorträge und Referate.

2

Die Bilderbuchkarten

Bilderbuchkarte 1: Die Drachenschulklasse



Bildinhalt

Mitten im Wald auf einer Lichtung steht ein großer grüner Drache, Frau Drache, die Lehrerin der Drachenschule. Auf einer Tafel sind ein Drachenkopf und mehrere Insekten gezeichnet. Sechs kleine bunte Drachen sitzen auf Steinen, die Schulkinder.

Gespräch zum Bild

- Wer ist da im Wald?
- Wie viele Drachen sind es?
- Welche Farben haben die Drachen?
- Worin unterscheiden sie sich noch?

- Sie haben keine Stühle und Tische, worauf sitzen sie?
- Welche anderen Tiere und Pflanzen könnt ihr entdecken?

Hinterfragen und weiterspinnen

- Was machen die Drachen dort im Wald?
- Auf der Tafel steht, was die Kinder heute lernen. Lernt ihr das auch?
- Wofür sind wohl die Sterne?
- Der kleine blaue Drache – wo schaut er hin? Was wird gleich passieren?

Sprachbildung

- Klären Sie mit den Kindern die Bedeutung folgender Textstellen: »lehrte Frau Drache beflissen« und »Zogg ist eifrig bei der Sache«. Was ist damit gemeint?

Spiel und Bewegung

- Spielen Sie »Libellen-Schnappen«: Hängen Sie kleine Stücke von Obst oder Gemüse an Schnüre. Die Schnüre befestigen Sie alle an einem Stock oder jeweils eine Schnur an einem Stock (wie eine Angel). Nun müssen die Kinder das Essen schnappen. Schaffen Sie es mit der Zunge, wie die Drachen?
- Wie in der Drachenschule macht ein Kind als »Lehrer/in« etwas vor und die anderen machen es nach. Z. B. Schmetterlinge fangen, Libellen schnappen, fliegen, auf einem Bein stehen... Dabei darf nicht gesprochen werden! Nach ein paar Übungen darf ein anderes Kind Lehrer/in sein und etwas pantomimisch vormachen.

Kreatives Tun

- Basteln Sie mit den Kindern Sterne-Orden, wie die auf dem Bild. Den Stern können die Kinder aus Pappe oder Karton ausschneiden und gelb anmalen. Für das Band verwenden sie entweder Geschenkband oder sie schneiden es aus Papier aus. Zum Befestigen eignen sich Sicherheitsnadeln, Büroklammern oder Haarklammern. Überlegen sie gemeinsam, für was die Sterne-Orden vergeben werden, z. B. für Hilfsdienste, Freundschaft, Fröhlichkeit, eine Leistung.

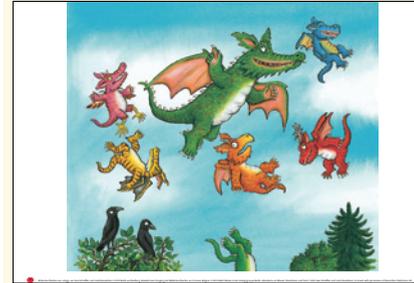
Ideen für die Vorschule

- Mathematische Grundkenntnisse üben: Die Kinder zählen die Krallen der Drachen. Wie viele sind es an einer Hand oder einem Fuß? Wie viele Krallen hat ein Drache insgesamt? Wie viele Finger und Zehen haben die Kinder?

Bilderbuchtipps

- Scheffler, Axel / Bertron, Agnès (2016): *Frau Hoppes erster Schultag*. Weinheim: Beltz und Gelberg.
 - Moost, Nele / Kunstreich, Pieter (Ill.) (2010): *Wenn die Ziege schwimmen lernt*. Weinheim: Beltz und Gelberg.
-

Bilderbuchkarte 2: Fliegen lernen



Bildinhalt

Die Drachenlehrerin und die Drachenkinder fliegen über dem Wald. Manche fliegen verkehrt herum, der grüne scheint abzustürzen, es sind nur noch seine Hinterbeine und der Schwanz zu sehen.

Gespräch zum Bild

- Die Drachenlehrerin unterrichtet heute »fliegen«. Sie fliegt selbst sehr schön. Woran erkennt ihr, dass sie fliegt?
- Welche Drachenkinder können schon gut fliegen?

Hinterfragen und weiterspinnen

- Warum müssen die Drachen erst lernen zu fliegen? Können sie es nicht einfach von selbst?
- Wie war das bei euch? Konntet ihr schon immer laufen?
- Und die Raben, mussten die auch erst fliegen lernen?
- Wäre es nicht viel praktischer, wenn die Drachen größere Flügel hätten?

Sprachbildung

- Die Kinder erweitern ihren Wortschatz und finden Wortfamilien: Welche Wörter kennt ihr, die etwas mit fliegen zu tun haben? Z. B.: Fliege, Flugzeug, Flügel, usw.
- Mit einem Zungenbrecher üben sie die genaue Aussprache und trainieren ihre Mundmotorik: »Fliegen fliegen wie Flieger, nur flattern Fliegen mit ihren Flügeln.«

Spiel und Bewegung

- Draußen oder im Turnraum »fliegen« die Kinder wie Drachen. Sie bewegen ihre Arme wie Flügel und laufen herum. Wer kann sich dabei drehen, springen, hüpfen...?
- Beim Spiel »Alle Drachen fliegen hoch« müssen die Kinder sehr aufmerksam sein. Alle legen die Hände vor sich auf den Boden oder den Tisch. Sprechen Sie: »Alle, alle, alle Drachen fliegen hoooch!« Dabei patschen Sie mit den Händen immer abwechselnd im Takt, die Kinder machen mit. Bei »hoooch« heben Sie beide Hände nach oben. Die Kinder tun es ebenso. Nun aber wiederholen Sie den Text, lassen aber z. B. einen Wurm fliegen. Wer aufmerksam ist, nimmt die Arme nicht nach oben, denn ein Wurm kann nicht fliegen. Wer seine Hände zum Fliegen falsch hochhebt, muss aussetzen oder nicht, je nachdem, wie Sie die Regeln absprechen. Spielen Sie es mit den Tieren, die auf dem Bild zu sehen sind oder denken Sie sich selbst etwas aus. Lassen Sie auch Kinder Spielleiter sein!

Kreatives Tun

- Basteln Sie mit den Kindern kleine Papier-Flugdrachen aus dünnem Papier. Das geht einfach mit Holzspießen oder auch (echten) Strohhalmen und dünnem Papier (Seiden- oder Transparentpapier). Die Kinder malen Drachengesichter drauf und verzieren sie mit Hörnern und bunten Drachenschwänzen. Probieren Sie zusammen aus, ob die Drachen fliegen können. Sie eignen sich auch gut für ein Mobile.

Ideen für die Vorschule

- Sprechen Sie mit den Kindern über die Schule, in die sie bald gehen werden. Sicher gibt es Parallelen zur Drachenschule, einiges ist aber auch anders.
- Was lernt man eigentlich in der Schule?
- Machen die Lehrer/innen auch vor, wie das geht, was man lernen soll?
- Was passiert, wenn man es nicht kann?

