



Ursel Scheffler/Jutta Timm

Der coole Anton

Eine Geschichte über Spielverderber und echte Freundschaft

Anton ist neu im Kindergarten. Und er merkt bald: Freunde zu finden ist gar nicht so einfach – vor allem, wenn man immer der „Bestimmer“ sein will.

Eine tolle Geschichte für das Erzähltheater:

- 13 Erzählkarten in szenischer Abfolge
- lebendiges und interaktives Erzählen
- zur Förderung der Sprachkompetenz
- für kleine und große Kindergruppen









Der coole Anton

erzählen mit dem Kamishibai

Das traditionelle japanische Kamishibai ist ein Erzähltheater, das zahlreiche kreative Einsatzmöglichkeiten bietet. Der besondere Reiz, der von dem geheimnisvollen Holzkasten ausgeht, zieht Kinder aller Altersklassen in seinen Bann.

Vorbereitung:

Stellen Sie das Kamishibai bei guter Beleuchtung in Augenhöhe der Kinder auf. Legen Sie die Karte mit dem Titelbild beiseite, sortieren Sie die Bildkarten nach Nummern und stecken Sie sie in die Öffnung des Kastens. Platzieren Sie die Karte mit dem Bühnenvorhang an erster Stelle.

Und so geht's:

- Stellen Sie sich seitlich vom Kamishibai auf und legen Sie dieses Blatt mit der Vorderseite gut sichtbar vor sich hin. So haben Sie sowohl die Kinder als auch die Erzählkarten und die Texte gut im Blick.
- Leiten Sie die Vorführung jedes Mal mit dem gleichen akustischen Signal ein – so wissen die kleinen Zuschauer, dass es losgeht. Das kann beispielsweise mit einer Triangel, einer Klangschale oder einem Gong geschehen.
- Heben Sie den Vorhang und beginnen Sie mit dem ersten Bild. Sie können sich bei der Präsentation der Geschichte an der Textvorlage orientieren oder mit eigenen Worten erzählen. Wenn Sie ohne Textvorlage arbeiten und Sie die Kinder zu den Bildern fabulieren lassen, geben Sie ihnen genügend Zeit zu beschreiben, was sie sehen oder vermuten, und ihre Gedanken zu entfalten.
- Je lebendiger und emotionaler Sie erzählen, desto mehr Freude bereitet die interaktive Vorführung den Kindern. Beziehen Sie Instrumente mit ein, arbeiten Sie mit Gesten, verschiedenen Stimmlagen und Geräuschen.
- Sobald Sie die erste Szene präsentiert haben und auch die Kinder keine Fragen mehr haben, ziehen Sie das Bild heraus und stecken es hinter die anderen Erzählkarten – zum Vorschein kommt das nächste Bild.
- Wenn Sie die Geschichte zu Ende erzählt haben, fällt der Vorhang wieder und Sie beenden die Vorführung mit dem gleichen akustischen Signal wie zu Beginn.

Tipps:

- Lassen Sie die Kinder eigene Geschichten erfinden, illustrieren und präsentieren. Gut geeignet sind bekannte Märchen oder einfache Reihengeschichten mit Tieren.
- Um eine bessere Haltbarkeit der selbst gestalteten Erzählkarten zu gewährleisten, bietet es sich an, die Bilder zu laminieren.



Erzählkarte ①

Anton ist neu im Kindergarten. Jette findet ihn nett.

„Magst du mit uns spielen?“, fragt sie, als er neben der Tür steht.

Aber Anton guckt sie nur kurz an und sagt: „Ich spiel nicht mit Mädchen.“



Erzählkarte ②

Anton geht lieber zu den drei Jungen, die mit Bausteinen spielen. Aber Max, Benni und Ali sind so beschäftigt, dass sie Anton gar nicht bemerken.

Max fährt den Laster. Benni lädt mit dem Baukran die Steine auf. Und Ali baut eine Mauer um den Turm in der Mitte.



Erzählkarte ③

Anton schiebt die Hände in die Hosentaschen und spottet: „So wird das doch nie was. Der Turm fällt gleich um. Lasst mich mal machen!“

„Nö“, sagt Ali und sieht überrascht hoch. „Wir wollen alleine spielen.“

Das ärgert Anton. Er geht an ihnen vorbei und stößt den Turm mit dem Fuß um.

„Frau Prinz, Anton hat unseren Turm kaputt gemacht!“, beschwert sich Ali bei der Erzieherin.

„Das war aus Versehen“, behauptet Anton und grinst frech.

„Dann hilfst du jetzt beim Aufbauen!“, sagt Frau Prinz.

Aber das wollen Max, Benni und Ali nicht. Sie machen das lieber allein. Ohne Anton.



Erzählkarte ④

Max holt das neue große Holzbrett, auf dem man *Mensch ärgere Dich nicht* spielen kann. „Das hat mein Papa gemacht!“, sagt er stolz.

„Und mein Papa kann einen großen Baukran ganz allein fahren“, sagt Benni.

„Pah, mein Papa ist beim Film“, prahlt Anton. „Der kennt sogar James Bond.“

Jette ist beeindruckt. „Voll cool!“

Max teilt die Spielsteine aus.

„Ich nehme Rot“, sagt Laura.

Ali nimmt die grünen Männchen, Max die gelben und Anton die blauen. Aber als Laura dann zwei Sechsen hintereinander würfelt und Antons blaues Männchen rauswirft, wird Anton so wütend, dass er mit dem Ärmel das ganze Spielfeld leer fegt.

„Spielverderber“, schimpft Jette empört. Jetzt findet sie Anton nicht mehr nett. Und auch nicht cool.



Erzählkarte ⑤

Am nächsten Tag beim Fußballspielen steht Max im Tor.

„Nein, ich bin Torwart“, sagt Anton und schiebt ihn weg.

„Ihr könnt beide ins Tor“, sagt Frau Prinz. „Es gibt ja zwei Mannschaften.“

Aber mit Anton will niemand in einer Mannschaft spielen. Das kränkt ihn sehr.

(Lassen Sie die Kinder überlegen, warum die anderen nicht mit Anton in einer Mannschaft spielen wollen. Kennen die Kinder eine solche Situation aus eigener Erfahrung?)