



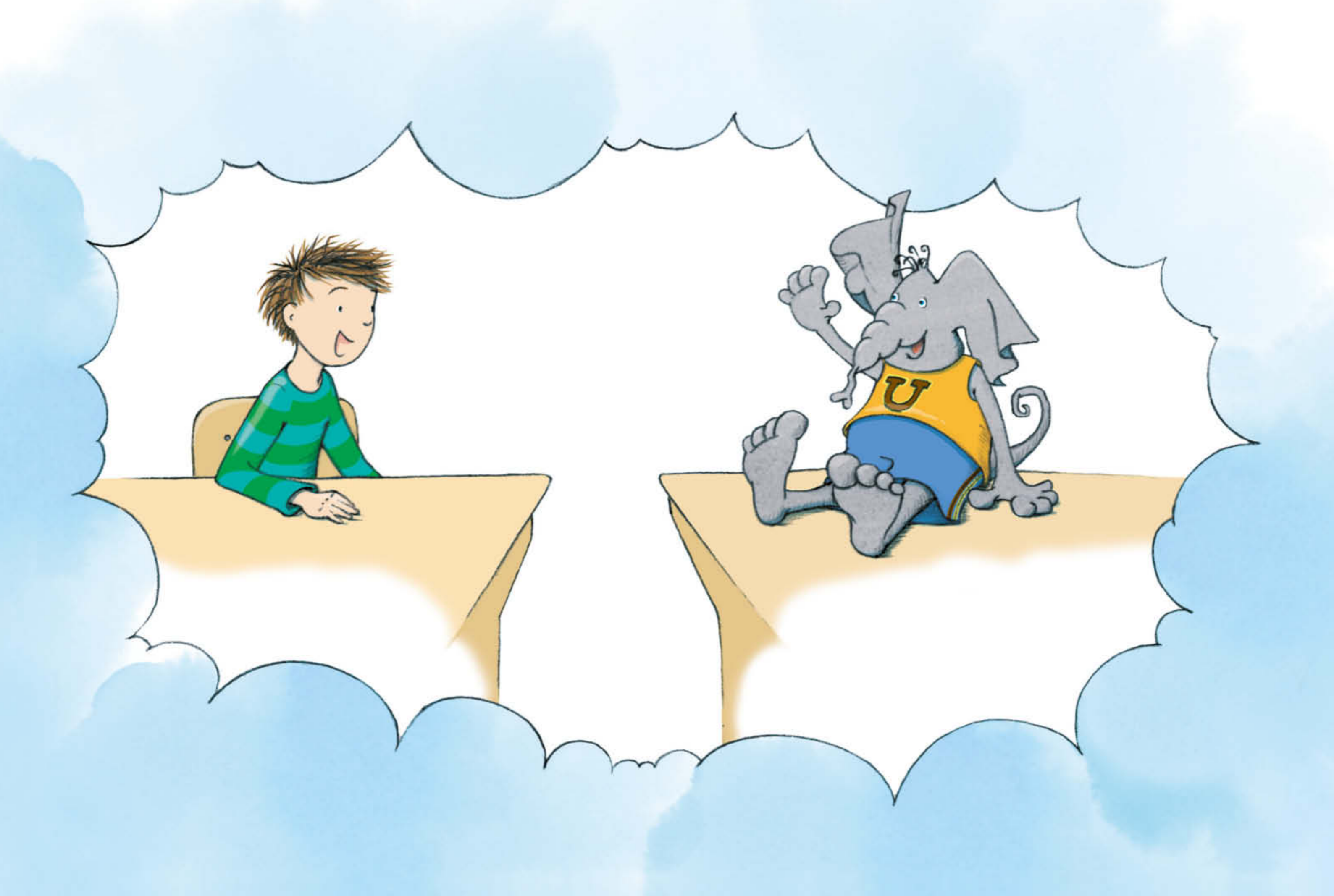
Anne Steinwart · Fides Friedeberg

Hotte und das Unzelfunzel

Eine Sprachspielgeschichte in 10 Bildern









Hotte und das Unzelfunzel

erzählen mit dem Kamishibai

Vorbereitung:

Stellen Sie das Kamishibai bei guter Beleuchtung in Augenhöhe der Schüler auf. Legen Sie die Karte mit dem Titelbild beiseite, sortieren Sie die Erzählkarten 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 Schüler als auch die Erzählkarten und die Texte gut im Blick. Sie finden den Text zum im Kamishibai sichtbaren Motiv auch auf der Rückseite der vorausgegangenen Bildkarte. Lehnen Sie diese nach dem Herausziehen an die Rückwand des Kamishibai oder legen Sie sie dahinter. Der Text zu Karte 1 steht auf der Rückseite des Titelbildes.
- Leiten Sie die Vorführung jedes Mal mit dem gleichen akustischen Signal ein. 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 die Schüler zu den Bildern fabulieren lassen, geben Sie ihnen genügend Zeit zu beschreiben, was sie sehen, und ihre Gedanken zu entfalten.
- Je lebendiger und emotionaler Sie erzählen, desto mehr Freude bereitet die Vorführung den Schülern. Arbeiten Sie mit Gesten, verschiedenen Stimmlagen, Klängen und Geräuschen.
- Fragen, zu denen die Schüler sich äußern können, unterstützen die interaktive Erzählweise und das verstehende Zuhören. Greifen Sie während der Präsentation der Erzählkarte einige der vorgeschlagenen Anregungen auf oder bringen Sie eigene Gesprächsimpulse ein.
- Sobald Sie die erste Szene präsentiert haben und auch die Schüler keine Fragen mehr haben, ziehen Sie das Bild heraus. Zum Vorschein kommt das nächste Bild.
- Wenn die Schüler die Geschichte noch nicht kennen, lassen Sie sie einen eigenen Schluss finden. Beenden Sie Ihre Vorführung mit Erzählkarte 8. Die Kinder können sich zum Ausgang der Geschichte äußern oder ein individuelles Schlussbild gestalten. Anschließend stellen sie der Klasse ihre Version im Kamishibai vor.
- Wenn Sie die Geschichte zu Ende erzählen, fällt der Vorhang nach der letzten Bildkarte wieder und Sie beenden die Präsentation mit dem gleichen akustischen Signal wie zu Beginn.
- Die Bildkarten eignen sich auch für eine Nacherzählung der Geschichte. Die Schüler gestalten ihren Vortrag nach ihren individuellen sprachlichen Möglichkeiten und üben das strukturierte Erzählen.

Mit Erzählkarten die Lektüre begleiten:

- Führen Sie die Ganzschrift „Hotte und das Unzelfunzel“ mithilfe ausgewählter Bildkarten ein. Präsentieren Sie die Ausgangssituation und die Figuren zum Beispiel anhand der Karten 2, 4, 5 und 6. Lassen Sie die Kinder frei erzählen, was sie auf den Bildern sehen und was in der Geschichte passieren könnte, ohne die Aussagen zu korrigieren oder zu bewerten. Unterstützen und steuern Sie den Erzählfluss gegebenenfalls durch offene Fragen.
- Während der Lektüre lassen sich die Erzählkarten als Impulsgeber einsetzen, um bestimmte Themen im Unterrichtsgespräch zu vertiefen oder das Textverständnis zu sichern.
- Im Anschluss an die Lektüre dient die Nacherzählung mit dem Kamishibai der Wiederholung und Festigung des Gelesenen. Die Schüler geben die Geschichte dabei möglichst in eigenen Worten wieder.

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

Hotte ist noch müde. Hundemüde. Mama hat ihn schon dreimal geweckt. Wenn er jetzt nicht aufsteht, wird sie sauer. Denn Hotte muss um acht Uhr in der Schule sein. Heute ist das frühe Aufstehen besonders schlimm. Heute ist Montag!

Mögliche Fragen an die Schüler:

- Wer weckt euch morgens?
- Steht ihr nach dem Aufwachen sofort auf oder bleibt ihr noch ein bisschen liegen? Was passiert dann?
- Fändet ihr es besser, wenn der Unterricht später beginnen würde? Welche Vorteile oder Nachteile hätte das?



Erzählkarte ②

Nach dem Frühstück ist Hotte immer noch kein bisschen wach. Doch Mama schiebt ihn energisch zur Wohnungstür hinaus.

„Schnell, schnell“, sagt sie putzmunter. „Sei nicht so eine Trantüte!“ Mama ist eine Antreiberin.

Mögliche Fragen an die Schüler:

- Wer treibt euch an, wenn ihr trödelt oder spät dran seid? Wie reagiert ihr darauf?
- Was meint ihr: Wird Hotte wacher werden, wenn er erst einmal in der Schule bei seinen Klassenkameraden ist?



Erzählkarte ③

Die Schule liegt ganz in der Nähe. Hottes Füße kennen den Weg auswendig. Hotte schläft im Gehen weiter. Im Klassenzimmer schleicht er unauffällig zu seinem Platz. Er will nichts sehen und hören. Hotte ist noch sooo müde.

Hotte ist noch sooo müde.

Mögliche Fragen an die Schüler:

- Wie kommt ihr in die Schule? Könnt ihr euren Schulweg beschreiben?
- Freut ihr euch auf die Schule? Worauf freut ihr euch?



Erzählkarte ④

Die Klassenlehrerin, Frau Wurm, malt ein großes U an die Tafel. Sie ist wie Mama: putzmunter und energisch. „Welche Wörter fangen mit diesem

Buchstaben an?“, fragt sie und klatscht in die Hände. Das bedeutet: Achtung, aufgepasst! Es geht los!

Mögliche Fragen an die Schüler:

- Kennt ihr diesen Buchstaben schon?
- Welche Wörter fangen mit U an?

