



# Das Bilderbuch „Elmar“ erzählen

(Seiten 1-3)

Richtziel:	Einfühlungsvermögen, Wahrnehmungsfähigkeit und die Sprache weiterentwickeln.
Grobziel:	An Freud und Leid anderer teilnehmen sowie die visuellen und sprachlichen Fähigkeiten verfeinern.
Feinziel:	Die Kinder erzählen, was sie sehen und was die Elefanten im Bilderbuch erleben, fühlen sich in die Geschichte ein und spielen Elefanten.
Material:	Bilderbuch, Tamburin, Flöte, farbige Tücher/Papiere

---

## Einstieg

- Ein Begrüssungslied singen. Falls eine Themafigur benützt wird, begrüsst sie die Kinder und erzählt etwas Passendes.
- Jedes Kind darf sich ein Lieblingstier aus dem Zoo ausdenken und wie dieses sein und sich bewegen. Kein Kind verrät, wer es ist. Die Erzieherin versucht, jedes Tier zu erraten.

## Hauptteil

- Alle Kinder sitzen in den vorbereiteten Geschichtenkreis mit guter Sicht auf die Bilder: Sind es mehr als sechs Kinder, sitzt die eine Hälfte erhöht, die andere Hälfte vorne auf dem Boden.
- Nun erzählt die Erzieherin die ersten drei Seiten des Bilderbuches und bezieht die Kinder mit ein. Dabei achtet sie darauf, offene Fragen zu stellen, damit die Kinder die Sätze selber formulieren müssen. Jedes Bild genau und in Ruhe betrachten und auch kleine Details besprechen. Dauer 5 bis maximal 10 Minuten.

Vertiefung der Geschichte durch viel Bewegung:

- Zum Takt des Tamburins sind alle Kinder Elefanten, dabei zwei Gangarten üben: gehen und rennen. Darauf achten, dass die Kinder genau auf den Takt hören und diesen mit den Füßen möglichst exakt übernehmen. (Kleine Kinder gehen mit, so gut sie es können).
- Dasselbe nochmals, wenn die Erzieherin den Arm hebt, darf jeder Elefant laut trompeten.
- Die graue Elefantenherde: Alle stellen sich auf vier Beinen neben- und hintereinander hin und schauen in die gleiche Richtung. Können sie das ohne Hilfe?
- Elmar macht mit den anderen Elefanten einige Spiele und gibt folgende Kommandos: Rüsselschwingen, vorderes Bein heben, Augen schliessen, Kopf schütteln, je ein Bein vorne und hinten hochheben...
- Elmar hat immer gute Ideen für lustige Spiele: Mit dem eigenen Rüssel (einem Arm) einen kleinen Kreis bilden. Alle versuchen das auch.
- Die Kinder sollen ausprobieren, mit welchen Körperteilen weitere Kreise gebildet werden können. Die Ideen aufnehmen und umsetzen.



- Elmar kennt noch ein lustiges Spiel: Fünf Elmar-Farben (Tücher oder Papiere) im Raum verteilen und damit „Bodehöcklis“ spielen. Dabei bewegen sich die Kinder passend zum Tamburin (Gehen oder Rennen) im Raum. Ruft die Erzieherin „Gelb“ müssen die Kinder so rasch als möglich zum gelben Tuch gehen, usw. Bei grossen Kindern kann daraus auch ein Wettspiel gemacht werden, wobei die letzten Kinder jeweils ausscheiden.

### **Ausklang**

- Ein Singspiel machen: „Ein Elefant, dä läuft devo, stampft mit eim Bei und macht esoo (Rüssel heben). Und well ihm das eso guet gfallt, holt er en andere Elefant.“ Ein Kind beginnt, jedes weitere hält sich am Vorderen fest. Am Schluss gehen alle Elefanten wieder heim.
- Wer weiss noch, wie der farbige Elefant heisst? Welche Farben hat seine Haut? Diese aufzählen.

### **Überleitung ins Freispiel**

Es gibt einen Korb mit vielen farbigen Tüchern. Wer will sich als Elmar verkleiden?

Oder wer will Elmar malen? Alle Kinder gehen spielen.