



## Vorbereitung für Pädagog:innen


Die folgende Geschichte kann auf vielfältige Weise bearbeitet werden. Es ist möglich, sie vorzulesen und mit den Kindern gemeinsam zu erarbeiten. Es ist möglich, alle Kinder zum Mitspielen einzuteilen, die Gruppengrößen sind sehr variabel. Es ist auch möglich, mit wenigen Kindern zu spielen und die anderen zuschauen zu lassen. Die Vorlage lässt viel Freiraum.

Alle Sätze, die Bewegung oder Aktion beinhalten, sollen auf der Bühne dargestellt werden und sind im Text durch Unterstreichung markiert. Das jeweilige Kind bekommt ein bisschen Zeit, um das Gelesene auszuführen. Wie groß/lang/intensiv die Aktion gespielt wird, ist der Fantasie und Freude der Kinder überlassen. Wenn eine Aktion einmal nicht durchgeführt wird, beeinflusst das die Geschichte aber nicht.

Ein Beispiel aus dem Text:

„Die Zasta-Gfrasta bauen ein Fahrzeug mit ihren Körpern und eine:r der beiden Freund:innen darf sich reinsetzen.“

Diese Aktion kann für manche Kinder schwierig sein, andere werden dazu viele Ideen haben. Je nach Zeit und Lust können die Kinder auch mehrere Fahrzeuge bauen und ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Vielleicht wollen sie ein paar Stühle als Hilfe verwenden. Auch das ist kein Problem. Wenn die Gruppe eher Schwierigkeiten beim Umsetzen hat, kann man jederzeit nachhelfen und mit einer Idee die Kinder zum Ausprobieren anregen.

Dasselbe Prinzip gilt auch für die gesprochenen Texte der Kinder. Die Stellen, an denen die Kinder dazu aufgefordert sind, einen passenden Satz (oder mehrere) zu sprechen, sind mit folgendem Zeichen gekennzeichnet: . Wie viel das Kind sagt, ist seiner eigenen Fantasie und Freude überlassen. Ein Satz ist genauso gut wie mehrere. Die Geschichte wird dadurch nicht besser oder schlechter. Wenn die Kinder Schwierigkeiten haben, die richtigen Worte zu finden, kann auch hier jederzeit nachgeholfen werden. (Auch gerne von den Kindern, die zuschauen und beobachten!)

### ZUM ABLAUF:

Zuerst muss der passende Ort ausgesucht werden. Wenn viele Kinder spielen wollen, empfiehlt es sich, etwas Platz zu haben. In der Klasse könnte man die Bänke zur Seite schieben oder man nutzt einen freien Raum oder Turnsaal. Wird die Geschichte vorgelesen, können alle Kinder auf ihren Plätzen bleiben.

Ist ein passender Ort gefunden, wird die Einleitung von der Lehrkraft vorgelesen. Hier erfährt man, worum es in der Geschichte gehen wird und wer mitspielt. Wird die Geschichte von den Kindern szenisch dargestellt, ist dies auch der Zeitpunkt der Rollenvergabe. Zur Orientierung ist dargelegt, wie viel Sprechtext das Kind in etwa haben wird, damit sich die Kinder für die richtigen Rollen entscheiden können. Captain Wood kann z.B. in Farbe ausgedruckt und den Kindern als Bild gezeigt werden.

Kinder, die gar nicht mitspielen wollen, bekommen Beobachtungsfragen, die von der Lehrkraft z.B. auf Kärtchen vorbereitet werden (vgl. Methode *Szenenspiel Planet Kumir*).



Ist die Vorbereitung zu Ende, folgt die Kostümierung. Und dann geht die Geschichte auch schon los. Es beginnt mit eindeutigen Bewegungsangaben, damit für die Kinder schnell klar wird, wie das Spiel funktioniert. Und so heißt es: Auf zum Planeten Kumir!

Anmerkungen

Lined area for notes with horizontal lines.