© Konzipiert vom Förderverein NaturGut Ophoven

Thema 6: ERZÄHL mir nix vom Pferd – red‘ mal übers Klima!

Zielgruppe: 10 -12 Jahre

Dauer: 90 Minuten

Themenbereich: Klimaschutz, Erwerb von Erzählkompetenz

Klimaschutz und Klimawandel sollten in aller Munde sein. Im Mittelpunkt dieser Lerneinheit stehen das mündliche Erzählen und die Anregung, selbst Klimageschichten zu erfinden, diese zu erzählen und kreativ auszugestalten.
Ziel dieses Erzähl- und Geschichtenprojekts ist es, bei den Jugendlichen die Freude am „Spiel mit Klimageschichten“ zu wecken. Dabei wird darauf geachtet, dass das Thema nicht zu speziell, sondern möglichst weit gefasst wird. Nur so ist gewährleistet, dass alle Jugendlichen auf ihre eigenen Erfahrungen zurückgreifen und etwas zum Thema beitragen können. Persönliche Empathie und Identifikation mit dem Thema sind für das Nachempfinden und somit für das Erfinden von Geschichten notwendig.
Durch eine Vielzahl an Geschichtenspielen im „Baukastensystem“ kann auf die besonderen Wünsche der Gruppen eingegangen werden und eine individuelle Gruppenförderung erreicht werden.
Die besten Klimageschichten leben in den Zuhörern weiter, werden gleich beim Abendessen nacherzählt und reisen so von Ohr zu Mund zu Ohr ...

Anmerkung: Die Vorbereitungszeit für dieses Programm erfordert mit Sicherheit mehr Zeit als bei anderen Programmen. Es versucht Lust zu machen, darauf das Thema Klimawandel/Klimaschutz auf originelle und kreative Weise im Deutschunterricht zu behandeln. Die hier aufgeführte Sammlung von Erzähl- und Geschichtenspielen kann modulartig kombiniert werden.

Die Konzeption der insgesamt 10 pädagogischen Programme zum Thema Klimawandel/schutz für die Sekundarstufe I und für außerschulische Lernorte wurde gefördert vom KlimaKreis Köln.

Programm	**Erzähl mir nix vom Pferd**	
Leitziel	Das Projekt dient der Förderung von Kommunikation- und Erzähl-Kompetenzen anhand des Themas „Klimawandel/Klimaschutz“.	
Mittlerziele	**Handlungsziele**	**Teilkompetenz**
1. Die Teilnehmer lernen sich selbst einzuschätzen. 2. Die Teilnehmer entwickeln selbst Umwelttipps für ihre Gruppe. 3. Die Teilnehmer erfinden Klima-Wunsch-Süßigkeiten. 4. Die Teilnehmer erfinden eine Geschichte zu ihren Klima-Wunsch-Süßigkeiten.	1.1 Die Teilnehmer sollen ihre Gruppe (Klasse) einschätzen. Jeder Einzelne muss sich dafür selbst einschätzen und in Bezug zur Gruppe setzen können. 2.1 Die Teilnehmer entwickeln speziell auf ihre Gruppe bezogene Klima-Tipps! 3.1 Die Teilnehmer motivieren sich gegenseitig – versüßen sich den Klimaschutz. 4.1 Die Teilnehmer erfinden eine Geschichte über das Klima – um sie vielen anderen Menschen weiter zu erzählen.	T.1: Kompetenz zur Perspektivüber-name G.1: Kompetenz zur Kooperation G.4: Kompetenz zur Motivation E.4 Kompetenz zur Unterstützung anderer

Anlagenverzeichnis:

Anlage 1: Fragebogen für Gruppeninterview (für jede Kleingruppe 1x kopieren)
Anlage 2: Süßwarenladen (Kulisse auf Overheadfolie kopieren)
Anlage 3: Süßigkeiten Rezept-Zettel (für jeden Teilnehmer 1x kopieren)
Anlage 4: Bastelvorlage Päckchen (für jeden Teilnehmer 1x kopieren)
Anlage 5: Leckerladen Süßigkeiten (Kopieren und ausschneiden: je 1x als Requisite)
Anlage 6: Hintergrundinfos für die Referenten: Spiele-Sammlung für den durchführenden Pädagogen
Anlage A: Powerpoint Impulsvortrag „Unsere Zukunft mit dem Klimawandel“
Der Impulsvortrag liegt im Powerpoint-Format in zwei unterschiedlichen Varianten vor. Diese unterscheiden sich in Länge und Informationsgehalt. Bitte prüfen Sie vorher, welche Präsentation Ihnen für Ihre Gruppe geeignet erscheint.

Material:

Stifte
Scheren
Zettel
Laptop / PC
Beamer
Overheadfolie

Material (für weiterführende Spiele):
Würfel
Wasserball
rote Karten

rote Wolle
Tücher
Schminke
Spiegel
Gummibärchen

Vorbereitung:

1. Süßigkeiten kaufen, für jeden Teilnehmer 2 kleine Süßigkeiten wie Gummibären oder Karamellbonbons; oder die Teilnehmer des Kurses vorab bitten, ihre Lieblingssüßigkeit von zu Hause mitzubringen.
2. Anlagen nach Anweisung vorbereiten
3. Schreib- und Bastelwerkzeug (Stifte, Scheren und Zettel) bereitlegen
4. Laptop / PC und Beamer bereitstellen
5. Powerpoint-Präsentation mit System testen
6. Overheadprojektor bereitstellen

Ablaufplan Übersicht:

Zeit	**Aktionsphasen**
10` (= 10`)	Begrüßung / Bücherregal
10` (= 20`)	Klima-Gruppen-Interview
15` (= 35`)	Aufwärmspiel
10` (= 45`)	Leckerladen-Präsentation
15` (= 60`)	Klima-Tipps sammeln
05` (= 65`)	Klimarezepte
15` (= 80`)	Geschichtenspiele
10` (= 90`)	Süßigkeiten

Programmbeschreibung: ERZÄHL mir nix vom Pferd

Zeit/Ort/Gruppe	Inhalt/Ablauf	Material
10 Min.	**Begrüßung:** Lehrperson „baut“ mit den Jugendlichen ein „Bücherregal“: Die Teilnehmer stellen sich in eine Reihe (Bauch an Rücken) auf. 2 Teilnehmer sind Buchstützen an den Reihen-Enden und halten mit beiden Armen auf Schulterhöhe die „Bücher“ (Teilnehmer) fest. Der Erzähler (die Lehrperson) ist auf der Suche nach einem Buch über das Klima. Er holt ein paar Bücher (Teilnehmer an der Schulter fassen) aus dem Regal und „öffnet“ diese (beide Arme der Teilnehmer wie Buchdeckel auseinanderklappen). Der Erzähler erfindet 2-3 Sätze aus dem „Buch“, die er vorliest. Die Kinder können raten, welche Art Buch gerade gelesen wird. (Welche Bücher/Geschichten gibt es? Liebesroman, Lexikon, Krimi, Comic, etc.) Der Erzähler findet aber leider nicht das Buch über Klima... ... zum Glück hat er jedoch eine kleine Powerpoint-Präsentation dabei.	Laptop/PC und Beamer Anlage A: Impulsvortrag
10 Min.	**Gruppen-Interview** Frage an die Teilnehmer: Wie gut kennt ihr euch? Interviewt euch gegenseitig. Die Gruppe wird in Kleingruppen (5-8 Teilnehmer) aufgeteilt. Jeder Teilnehmer stellt der Reihe nach seiner Kleingruppe eine Klima-Frage: „Wie viele Fernsehgeräte hat unsere Gruppe?“, „Wie viele achten auf das Zeichen `Blauer Engel´ beim Kauf eines Schulheftes?“ etc. Die Teilnehmer sollen nun <u>nicht</u> sagen, wie viele Fernsehgeräte jeder Einzelne hat, sondern wie viele Fernsehgeräte die Kleingruppe wohl zusammen besitzt. Beispiel: „Unsere Gruppe hat vielleicht 11 Fernseher“. Die Antworten werden aufgeschrieben und erst im zweiten Durchgang sagt jeder Teilnehmer, wie viele Fernseher nur er hat. Die Antworten werden wieder aufgeschrieben und	Zettel, Stift Anlage 1

	anschließend zu einer Gruppenantwort addiert. Wer hat die Gruppe richtig eingeschätzt?	
15 Min.	**Aufwärmspiel: Sprach- und Wortspiele** z.B. „WITZIGER WETTER WUNDER WÜRFEL“ (in Kleingruppen)	Anlage 6: Spiele-Sammlung für den durchführenden Pädagogen; die Spiele-Sammlung umfasst 5 Sprach- u. Wortspiele. Bitte prüfen Sie vorher, welche Spiele Ihnen für Ihre Gruppe geeignet erscheinen.
10 Min.	**Leckerladen-Präsentation** „Kennt ihr schon die Geschichten vom Leckerladen? Nein? – Alsooo ... das ist der Leckerladen von Franz Zuckerschnute! Und jetzt verrate ich euch auch das Geheimnis des Leckerladens: Hier gibt es ganz spezielle Klima-Wunsch-Bonbons mit Zauberkräften! Was das bedeutet? Franz Zuckerschnute hat sich überlegt: Um das Klima zu schützen, sollten alle Menschen dieser Erde bestimmte Fähigkeiten besitzen. „Wenn ihr diese Klima-Wunsch-Bonbons esst, dann werdet ihr euch verändern: Und jetzt zeige ich euch einige dieser leckeren, wohlschmeckenden, genialen, geheimnisvollen, zuckersüßen ... Klima-Zauber-Bonbons!!!“ (Zaubersüßigkeiten vorstellen)	Anlage 2: Overheadfolie Anlage 5: Leckerladen-Süßigkeiten (der Text der Zaubersüßigkeiten steht auf der Rückseite der Requisite)
10 Min.	**Klimatipps und Wünsche sammeln** „Habt ihr auch ein paar gute Tipps, um das Klima zu schützen (geheime oder völlig verrückte Tipps?)?“ Als Anregung eigene Klima-Wunsch-Beispiele nennen: Abgasfrei-Bonbon, Energiespar-Lolli, etc. Jeder Teilnehmer schreibt seine besten Tipps auf einen Zettel. Danach dürfen die Teilnehmer der Gruppe ihre Tipps vorlesen.	Zettel, Stift
5 Min.	**Klima-Rezepte** Das sind ja tolle Wünsche und gute Tipps! Das findet Franz Zuckerschnute sicher auch klasse. Franz ist nämlich immer auf der Suche nach noch mehr Klima-Wunsch-Süßigkeiten für seinen Laden. Er möchte einfach noch mehr	

	Bonbons in seinem Leckerladen haben. Wir haben ja auch schon alle einen Umwelt-Tipp aufgeschrieben. Jetzt können wir Herrn Zuckerschnute helfen, indem wir nun alle unsere spezielle Zauber-Süßigkeit erfinden. Dafür habe ich original Leckerladen-Rezept-Blätter mitgebracht. Damit unsere Klima-Wunsch-Bonbons auch wirklich Zauberkräfte bekommen, ist es wichtig dass sie richtig angewendet werden: (Den Abgasfrei-Lolli musst du beim Fahrradfahren lutschen. Das Energiespar-Lakritz muss im dunklen Zimmer gekaut werden. Die ganze Zeit über darf kein elektrisches Gerät benutzt werden etc.)	Anlage 3 : Rezepte-Zettel (Blanko)
15 Min.	Geschichtenspiel: Bewegungs- und Ausdrucksspiele z.B. „Schmatz, Schmatz, Schmatz!“	Anlage 6: Spiele-Sammlung für den durchführenden Pädagogen. Die Spiele-Sammlung umfasst 5 Bewegungs- u. Ausdrucksspiele. Bitte prüfen Sie vorher, welche Spiele Ihnen für Ihre Gruppe geeignet erscheinen.
10 Min.	**Süßigkeiten** Verpackung mit Beipackzettel für Zaubersüßigkeiten bauen	Anlage 4
	(Haus-)Aufgabe: Verschenke deine Süßigkeit an jemanden, den du magst und erzähle ihm eine erfundene Geschichte dazu.	
	Erzähl- und Geschichtenspiele Zur nächsten Stunde können Sie die Kinder bitten, die zuhause erfundenen Geschichten in der Klasse noch einmal zu wiederholen. z.B. mit einem Spiel: LECKER-GESCHICHTE	Die Spiele-Sammlung umfasst 10 Erzähl- u. Geschichtenspiele. Damit können Sie die Unterrichtseinheit beliebig vertiefen und wiederholen. Bitte prüfen Sie vorher, welche Spiele Ihnen für Ihre Gruppe geeignet erscheinen.

© Konzipiert vom Förderverein NaturGut Ophoven

Anlage 1 Gruppen-Interview

Frage:	Strichliste
Beispiel: Wie viele Fernsehgeräte hat unsere Gruppe?	~~////~~
Wie viele achten beim Kauf von Schulheften auf das Symbol „Der Blaue Engel“?	

Frage:	Strichliste

© Konzipiert vom Förderverein NaturGut Ophoven

Anlage 2 Süßwarenladen

© Konzipiert vom Förderverein NaturGut Ophoven

Anlage 3 Süßigkeiten Rezept-Zettel

DER SÜSSWARENLADEN

Name der Süßigkeit

Welche Zauberkraft hat die Süßigkeit?

Wie muss ich sie essen,damit der Zauber wirkt?

3 Zutaten

Dein Name

DER SÜSSWARENLADEN

Name der Süßigkeit

Welche Zauberkraft hat die Süßigkeit?

Wie muss ich sie essen,damit der Zauber wirkt?

3 Zutaten

Dein Name

DER SÜSSWARENLADEN

Name der Süßigkeit

Welche Zauberkraft hat die Süßigkeit?

Wie muss ich sie essen,damit der Zauber wirkt?

3 Zutaten

Dein Name

DER SÜSSWARENLADEN

Name der Süßigkeit

Welche Zauberkraft hat die Süßigkeit?

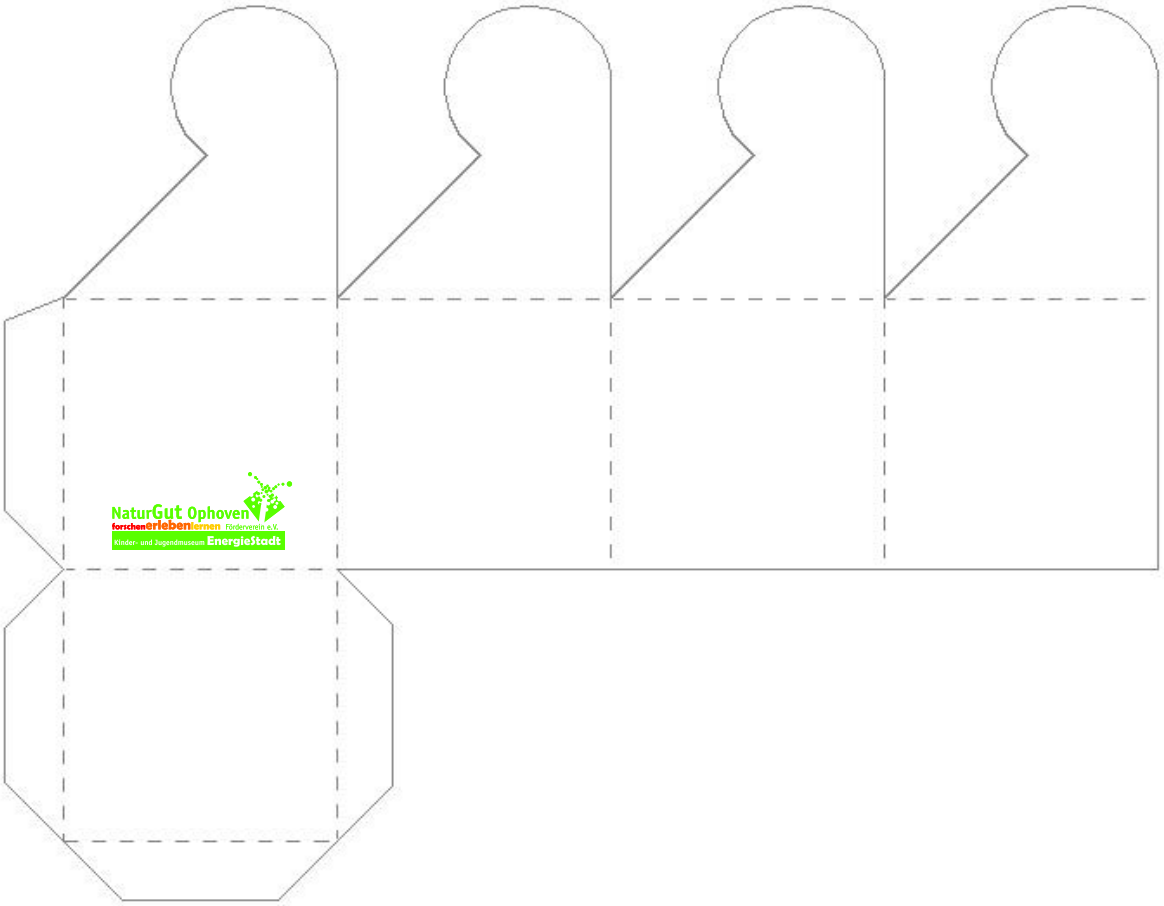
Wie muss ich sie essen,damit der Zauber wirkt?

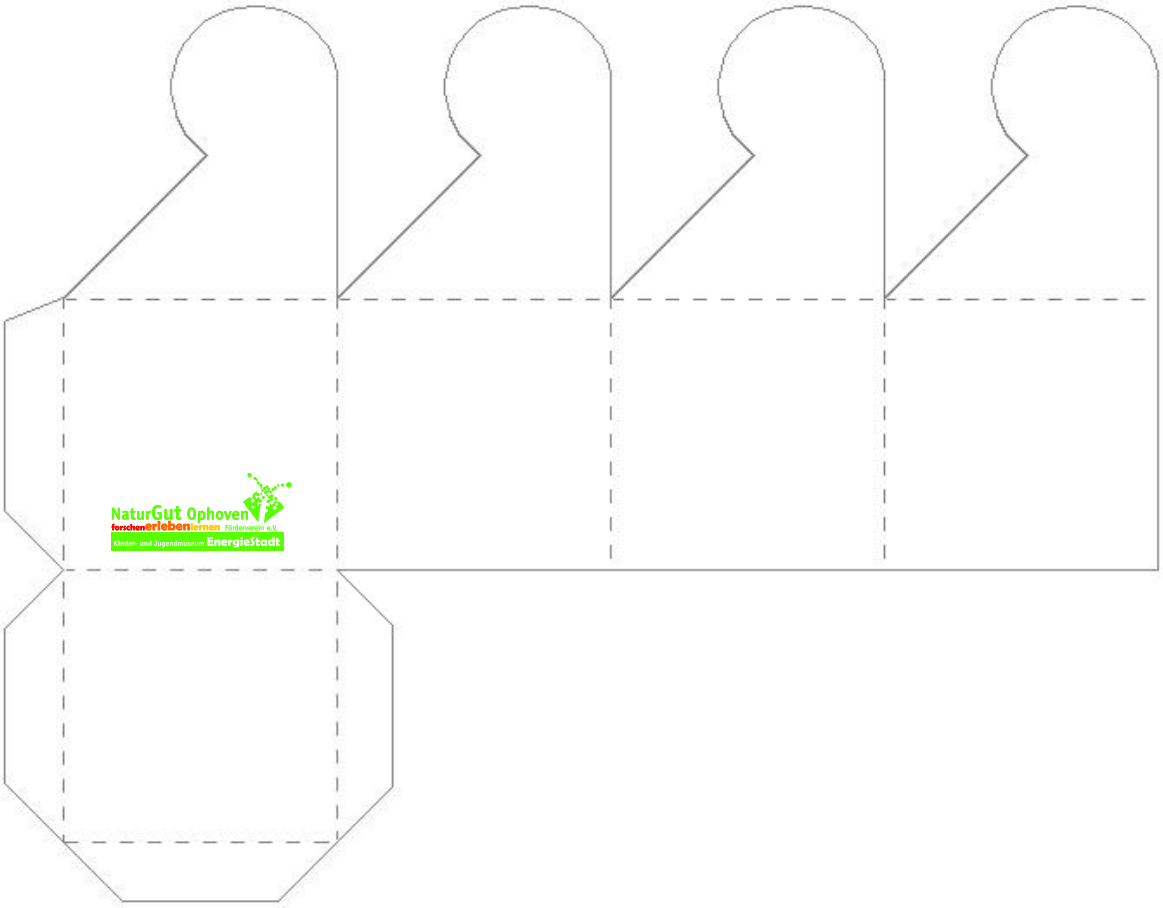
3 Zutaten

Dein Name

© Konzipiert vom Förderverein NaturGut Ophoven

Anlage 4 Bastelvorlage Päckchen





© Konzipiert vom Förderverein NaturGut Ophoven

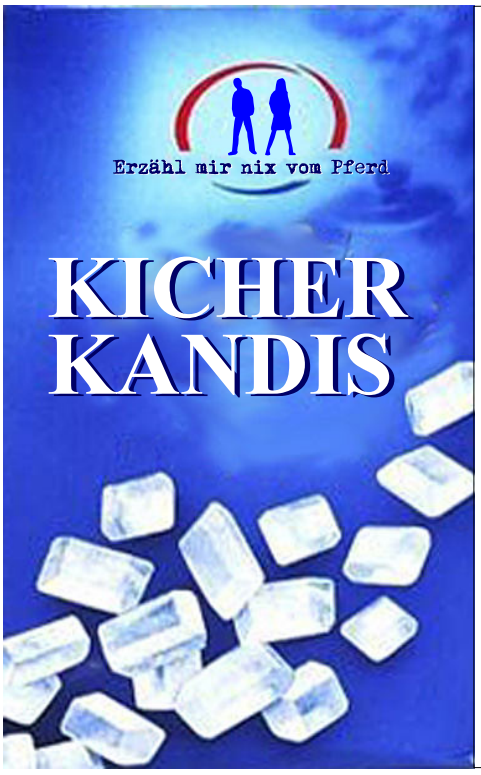
Anlage 5 Leckerladen Süßigkeiten

Tränenquetscher-Brause

„Stärkt das Mitgefühl für andere, die schon jetzt vom Klimawandel betroffen sind.

Tränenquetscher-Brause nimmst du, damit du mal so richtig schön heulen kannst. Danach fühlst du dich ziemlich gut!

Wichtig: Die Brause in einem Glas Apfelsaft auflösen und in einem Schluck trinken.“



Kicherkandis

„Sorgt dafür, dass du deinen Humor nicht verlierst und so handlungsaktiv bleibst.

Wenn du also etwas gar nicht witzig findest und trotzdem lachen willst, dann nimm einen Kicherkandis.

Wichtig: Mit todernstem Gesicht mindestens 3 Minuten lutschen.“

© Konzipiert vom Förderverein NaturGut Ophoven

Anlage 5 Leckerladen Süßigkeiten

Plapperbatzen

„Damit du anderen die Klima-Botschaft überbringen und aktiv bei gemeinsamen Entscheidungen mitreden kannst, brauchst du Plapperbatzen. Wenn du 50 Gramm Plapperbatzen isst, kannst du reden bis zum Umfallen. Besonders beliebt bei Schülern, die keine Antwort wissen.

Wichtig: Der Plapperbatzen wirkt erst, wenn er ganz auf der Zunge zergangen ist.“

Munter-Schokolade

Bringt dir neuen Tatendrang und hilft dir, dich selber zu motivieren. Ein Stück Munter-Schokolade solltest du immer neben deinem Bett haben. Gleich morgens einnehmen und schon bist du nicht mehr müde, sondern voller Tatendrang.

Wichtig: Nie vor dem Schlafengehen essen.“

© Konzipiert vom Förderverein NaturGut Ophoven

Anlage 5

Hintergrundinfos für Referenten

(Spiele-Sammlung für den durchführenden Pädagogen)

Das Erzählen hat eine hohe gesellschaftliche Relevanz. Seit ungefähr zehn Jahren werden immer wieder Schreckensszenarien formuliert: Die grundlegenden Voraussetzungen für erfolgreiche Kommunikation wie die Sprach- und Hörkompetenzen von Kindern und Jugendlichen werden bemängelt. Erzählen ist eine Fördermöglichkeit für diese Kompetenzen.

Darüber hinaus wird über das Erzählen die Fantasie angeregt und die Konstruktionsfähigkeit von Sinnzusammenhängen unterstützt.

Das Erzählen von Geschichten ist zudem ein ideales Mittel des interkulturellen Austauschs. Über Geschichten kann man die Vorstellungen und Traditionen anderer Kulturen kennen und verstehen lernen. Alleine das Zuhören schult unsere Weltoffenheit, unser Interesse an der Umwelt und die Fähigkeit, die Perspektive der Hauptfigur oder des Erzählers einzunehmen.

Das Projekt dient der Förderung von Kommunikations- und Erzähl-Kompetenzen anhand des wichtigen Themas „Klimawandel/Klimaschutz“ frei nach Walter Fisch: “Tue Gutes und rede darüber.“

Viele der hier im Folgenden vorgestellten Spiele kann man natürlich auf ganz unterschiedliche Themen anwenden. Wir haben versucht, sie jeweils auf das Thema Klima/Klimawandel zu adaptieren.

Meine 4 liebsten Sprach- und Wortspiele

01 Witziger Wetterwunderwürfel

Alter: ***ab 7 Jahren***
Anzahl: ***1-10 Kinder***
Material: ***Würfel*** *(für Variante evtl. Stift, Papier)*

Die Kinder stellen sich mit ihren Vornamen vor. Danach müssen sie eine Zahl (1-6) Würfeln und eine entsprechende Anzahl von Wörtern suchen, die mit dem Buchstaben anfangen wie ihr Name und im weitesten Sinn etwas mit „Klima“ zu tun haben. Beispiel: Katja würfelt eine 4: „Klima, Kohlekraftwerk, Krise, Koala“ (Wer mag, kann sich auch von anderen ein Wort 'schenken' lassen.) Variante für ältere Kinder: Die gesammelten Wörter sollten einen Satz ergeben, der etwas über das „Klima“ aussagt. Beispiel: Katja würfelt eine 5: „Katja kann kein Klima kippen!“

© Konzipiert vom Förderverein NaturGut Ophoven

Anlage 5

Hintergrundinfos für Referenten

(Spiele-Sammlung für den durchführenden Pädagogen)

02 Die 4 Elemente

Alter: ***ab 7 Jahren***
Anzahl: ***1-20 Kinder***
Material: ***Wasserball, rote Karten***

Ein Kind beginnt, wirft den Ball einem anderen Kind zu und ruft dabei schnell ein Element (Feuer, Wasser, Erde oder Luft).
Ruft es z.B. 'Luft', so muss das Kind, das den Ball fängt, ein Tier nennen, das in der Luft lebt und den Ball schnell weiter werfen.
Nur bei dem Element 'Feuer' darf man kein Tier nennen.

Beispiele: Luft Adler
Wasser: Blauwal
Erde: Hund

Jedes Tier darf nur einmal vorkommen; wer ein Tier doppelt nennt, scheidet aus. Das gilt auch für denjenigen, der beim Element 'Feuer' ein Tier nennt.
Jeder, der ausscheidet, muss eine rote Karte gut sichtbar halten, damit ihm der Ball nicht mehr zugeworfen wird. Er spielt als 'Schiedsrichter' weiter. Nach dem Spiel versuchen wir uns zu erinnern, welche Tiere genannt wurden, was wir über sie wissen, wo sie leben, was sie essen und wie der Klimawandel die Lebensweise der Tiere beeinflussen könnte.

03 Kleinanzeige

Alter: ***ab 10 Jahren***
Anzahl: ***3 Kinder*** *(evtl. mehrere Gruppen)*
Material: ***Zettel und Stifte***

Auch aus Kleinanzeigen aus der Zeitung kann ein Spiel werden. Da steht zum Beispiel 'Gut erhaltener Schrank, grün, ohne Schlüssel, kostengünstig abzugeben'. Zu Beginn schreibt jedes Kind einen Gegenstand mit einem Adjektiv oben auf das Blatt (z.B. Gebrauchtes Himbeereis), faltet danach diesen Teil des Blattes nach hinten und gibt es weiter an seinen rechten Nachbarn. Dieser schreibt nun eine weitere Eigenschaft (z.B. mit kleinen Fehlern) oder einen Zustand des Gegenstandes (geschmolzen), faltet das Blatt erneut und gibt es wiederum weiter. In der letzten Runde schreibt jedes Kind auf, was mit diesem Gegenstand passieren soll, um damit das Klima schützen zu können. Das nächste Kind liest die nun entstandene Kleinanzeige vor.
Beispiel: Gebrauchtes Himbeereis - mit kleinen Fehlern - mit Freund teilen, um CO_2 zu sparen.
Liebes Kätzchen - mit knallroten Rädern auf Solarenergie umzurüsten.

© Konzipiert vom Förderverein NaturGut Ophoven

Anlage 5

Hintergrundinfos für Referenten

(Spiele-Sammlung für den durchführenden Pädagogen)

04 Reine Reime

Alter: ***ab 9 Jahren***
Anzahl: ***1-10 Kinder***
Material: *keines (für Variante B und C Stift, Papier)*

Ein Kind schlägt ein 'Grundwort' vor (zum Thema Klima), alle anderen müssen reihum möglichst viele passende Reimwörter dazu finden. Derjenige, dem kein Wort einfällt, scheidet aus.

Variante A: Reimwörter raten:
Ein Kind denkt sich ein Wort (z.B. „Luft“) aus und sagt "Mein Wort reimt sich auf 'Duft'. Die anderen Kinder suchen passende Reimwörter und derjenige, der das Wort 'Luft' sagt, darf sich das nächste Wort ausdenken.

Variante B: Jedes Kind bekommt einen Zettel und muss in 30 (60) Sekunden möglichst viele Reimwörter aufschreiben. Das Kind mit den meisten Wörtern hat gewonnen und darf ein neues 'Grundwort' vorschlagen.

Variante C: Die Reimwörter werden auf Zettel geschrieben und danach darf jedes Kind einen Zettel blind ziehen. Nun schreibt es einen Satz auf, an dessen Ende das gezogene Wort steht. Dann fügt die Gruppe gemeinsam die Sätze zu einem kleinen (Nonsens-) Reim zusammen.

Meine 5 liebsten Bewegungs- und Ausdrucksspiele

01 Schmatz, Schmatz, Schmatz!

Alter: ***ab 6 Jahren***
Anzahl: ***1-20 Kinder***
Material: *keines*

Das Sprechen vor einer Gruppe will geübt sein: Daher sollen alle Kinder versuchen, sich in einer Fantasiesprache zu unterhalten. Wie klingt es zum Beispiel, wenn einer jemanden (weil er den Mund voller Zaubersüßigkeiten hat) nur mit dem Wort 'Schmatz' begrüßt? Wie klingt ein ganzer Satz mit dem Wort 'Schmatz'?

Wer kann in der Fantasiesprache schimpfen, lachen, fragen, drohen, Witze erzählen, etc. Dieses Spiel ist auch gut als 'Aufwärmer' zu Beginn einer Erzählrunde.

Anlage 5

Hintergrundinfos für Referenten

(Spiele-Sammlung für den durchführenden Pädagogen)

02 Klimageschichte (Bewegungsspiel)

Alter: ***ab 8 Jahren***
Anzahl: ***3-12 Kinder***
Material: *keines*

Der Spielleiter ist der Erzähler und beginnt. Er erfindet eine spannende Geschichte, die vom Klimawandel handelt. Die anderen Mitspieler halten sich an den Händen, allerdings nur so lange, bis das Wort 'Klimawandel' in der Erzählung vorkommt.

Sobald der Erzähler 'Klimawandel' sagt, laufen alle weg und er versucht, einen der Flüchtigen zu fangen. Hat er einen erwischt, wird dieser zum neuen Erzähler und erfindet eine weitere Kurzgeschichte. Sollte ein anderes Wort, das so ähnlich klingt, z.B. Klimawunder, vorkommen, darf niemand weglaufen. Wer das tut, wird zum neuen Erzähler.

03 Spiegelbild

Alter: ***ab 6 Jahren***
Anzahl: ***2-20 Kinder***
Material: *keines*

Bei diesem lustigen Partnerspiel stehen sich die Kinder paarweise gegenüber und sprechen sich ab, wer der Spiegel und wer die Person vor dem Spiegel ist.

Der Spielleiter erzählt eine kleine „Klima"-Geschichte, z.B. dass die Person vor dem Spiegel gerade aufgewacht ist und nun vor dem Spiegel ihre Morgengymnastik macht, gähnt, sich reckt und streckt, die Zähne putzt, sich die Haare wäscht, die Klospülung betätigt, die Waschmaschine startet, etc ... (*Wasserverbrauch im Haus*)

Die Person vor dem Spiegel macht die entsprechenden Bewegungen - langsam! - vor und das Spiegelbild muss die Bewegung ganz genau nachmachen. Wenn die Partner sich dabei in die Augen sehen, ist es leichter. Die Partner sollten dabei gut kooperieren, so dass das Spiegelbild die Bewegungen leicht nachvollziehen kann (Rollenwechsel).

Meine 10 liebsten Erzähl- und Geschichtenspiele

01 Bandwurm-Geschichte

Alter: ***ab 9 Jahren***
Anzahl: ***5-10 Kinder***
Material: *keines*

Alle sitzen im Kreis und ein Kind oder der Spielleiter sagt einen Satz, z.B. 'Wir sitzen am Fluss'. Das letzte Wort des Satzes heißt: ***'Fluss'.*** Mit diesem Wort muss sein rechter Nachbar einen neuen Satz sagen, z.B. 'Der ***Fluss*** ist schön ***warm***'. Er darf das Wort an

Anlage 5

Hintergrundinfos für Referenten

(Spiele-Sammlung für den durchführenden Pädagogen)

eine beliebige Stelle im Satz setzen, nur nicht an den Schluss. Das nächste Kind fährt weiter fort und sagt z.B. 'Besonders ***warm*** ist es deshalb auch den ***Fischen***'. Das nächste Kind könnte sagen 'Einige ***Fische*** mögen das warme Wasser gar ***nicht***'. Und ein weiteres Kind könnte fortfahren mit `***Nicht*** schlimm! Morgen bringe ich 2 Eiswürfel mit und werfe sie ins **Wasser´.** Wenn jemandem nichts mehr einfällt, beginnt er eine neue Geschichte mit einem neuen Anfangssatz.

02 Bunte Farben-Geschichte

Alter: ***ab 9 Jahren***
Anzahl: ***5-10 Kinder***
Material: ***Zettel in 6 verschiedenen Farben, Stifte***

1. Schritt: Wörter sammeln:
Alle Kinder bekommen einen roten Zettel und schreiben darauf eine (Fantasie)figur (= wer?). Die Zettel werden eingesammelt. Nun bekommen alle Kinder einen gelben Zettel und schreiben darauf einen Ort (= wo?). Wieder werden alle Zettel eingesammelt. Wie oben verfahren mit grünem Zettel für Zeit, z.B. Jahr, Tag, Tageszeit etc. (= wann?), blauem Zettel für ein Klima-Ereignis (was passiert?) und orangem Zettel für ein Gefühl.
Alternative Methode des Wörtersammelns:
Die Gruppe sammelt gemeinsam Wörter zu den oben genannten Fragewörtern und der Spielleiter schreibt sie auf die entsprechend farbigen Zettel. Dies hat den Vorteil, dass die Anzahl der Wörter unabhängig von der Kinderzahl ist und somit z.B. eine geringere Wortkartenmenge vom Spielleiter festgelegt werden kann.

2. Schritt: Das Spiel
Alle Zettel werden durcheinander und verdeckt auf den Boden gelegt. Ein Kind (oder der Spielleiter) beginnt, indem es (er) eine Farbe aufdeckt und den ersten Satz (oder 2-3 Sätze) einer neuen Kreisgeschichte erzählt. Dabei muss das gezogene Wort irgendwo in der Erzählung genannt werden. Das nächste Kind deckt die nächste Farbkarte auf und erzählt die Geschichte weiter, etc.

03 Der rote Faden

Alter: ***ab 8 Jahren***
Anzahl: ***5-10 Kinder***
Material: ***rote Wolle***

Alle Kinder sitzen im Kreis. Eine Person hält ein Wollknäuel in der Hand und beginnt zu erzählen (z.B. eine Geschichte über möglichst viele Zusammenhänge des Klimawandels). Nach einem Satz (oder 2-3 Sätzen) wirft sie das Knäuel jemandem aus der Gruppe mit dem Satz zu `...aber das ist noch nicht alles, deshalb passiert auch Folgendes...´, behält aber den Anfang des Fadens in der Hand.
Wer das Knäuel zugeworfen bekommt, sagt einen weiteren Satz und erzählt so die Geschichte weiter. So spinnt sich allmählich ein (Geschichten-)Netz kreuz und quer.
Variante: Die Geschichte kann auch rückwärts erzählt werden, indem die Wolle von Person zu Person wieder zum Ausgangspunkt zurückgeworfen wird.

© Konzipiert vom Förderverein NaturGut Ophoven

Anlage 5

Hintergrundinfos für Referenten

(Spiele-Sammlung für den durchführenden Pädagogen)

04 Hörspiel mit Geräuschgeschenken

Alter: ***ab 6 Jahren***
Anzahl: ***8-12 Kinder***
Material: *keines*

Die Kinder gehen in Vierergruppen zusammen. Der Spielleiter der Gruppe (ein Kind) ist der Erzähler. Die anderen drei Kinder denken sich jeweils ein Geräusch zum Thema Klima aus, das sie dem Erzähler schenken wollen. Haben die Geräusche-Erfinder sich ein Geräusch ausgedacht, führen sie dem Erzähler dieses Geräusch vor und strecken eine Hand nach vorne (dies ist der Schalter zum Abspielen des Geräusches). Der Erzähler kann nun - während er seine Geschichte erzählt - so oft er will die Hände (die Schalter) der Kinder berühren. Bei jeder Berührung machen die Kinder immer wieder das gleiche Geräusch. Mit allen Geräuschen wird so eine Stegreifgeschichte bzw. ein 'Live-Hörspiel' erfunden.

05 Kinngesicht

Alter: ***ab 9 Jahren***
Anzahl: ***5-10 Kinder***
Material: *Tücher, Schminke und Spiegel*

Die Kinder suchen sich einen Partner und einer von beiden legt sich auf den Boden. Das andere Kind setzt sich am Kinn seines 'Modells' nieder und verwöhnt es mit einer leichten Gesichtsmassage. Dann schminkt es ein Gesicht auf dessen Kinn, jedoch in umgekehrter Form. D.h. der Mund des Kindes ist auch der Mund des Kinngesichts, doch die Unterlippe wird nun zur Oberlippe und auf die Kinnspitze werden die Haare des Kinngesichts gemalt etc. Das 'Modell' bewundert nun sein fertiges Kinngesicht im Spiegel, bevor sein eigentliches Gesicht mit Tüchern abgedeckt wird, so dass nur noch das Kinn und der Mund zu sehen sind, also das Kinngesicht.
Jetzt können die Kinder mit ihren Kinnmasken eine kleine Geschichte zum Thema Klimawandel im Dialog erzählen und mit Mimik darstellen. Für die anderen Kinder ist es ein Riesenspaß zuzuschauen.

06 Lebendige Klima-Marionette

Alter: ***ab 7 Jahren***
Anzahl: ***5-10 Kinder***
Material: *keines*

Alle Kinder gehen paarweise zusammen. Ein Kind (oder der Spielleiter) ist der Marionettenspieler, das andere die Marionette. Der Marionettenspieler diskutiert mit seiner Marionette, die auf jeden Fall anderer Meinung ist über den Klimawandel. Hierbei übernimmt der Marionettenspieler beide Sprechrollen. Die Marionette macht immer dann die passenden Mundbewegungen, wenn sie von dem Marionettenspieler am Rücken berührt wird. Zusätzlich kann auch ein Arm der Marionette vom Marionettenspieler bewegt werden.

© Konzipiert vom Förderverein NaturGut Ophoven

Anlage 5

Hintergrundinfos für Referenten

(Spiele-Sammlung für den durchführenden Pädagogen)

07 Klima-Lieblingswörter raten

Alter: ***ab 7 Jahren***
Anzahl: ***5-10 Kinder***
Material: *keines*

Jedes Kind denkt sich sein 'Klima-Lieblingswort' aus und hält es geheim.
Beispiel: CO_2, Kuh-Pups, Sonnenschein, Treibhauseffekt, Globale Erwärmung, etc.
Nun wird eine Kreisgeschichte erzählt, bei der jedes Kind mit 1-2 Sätzen die Geschichte weitererzählt und dabei sein 'Klima-Lieblingswort' an irgendeiner Stelle 'versteckt'.
Wenn die Geschichte zu Ende erzählt ist, wird sie stückweise wiederholt, wobei die Kinder erraten sollen, welches 'Klima-Lieblingswort' das jeweils erzählende Kind wohl hat.

08 Lecker-Geschichte

Alter: ***ab 6 Jahren***
Anzahl: ***5-10 Kinder***
Material: ***30 Muscheln***

Alle Kinder sitzen im Kreis auf dem Boden und haben die Hände hinter dem Rücken verschränkt.
In der Mitte liegen Süßigkeiten (z.B. Gummibärchen) auf dem Boden (Anzahl: eins weniger als Teilnehmer). Ein Kind (oder der Spielleiter) beginnt eine Stegreifgeschichte (mit dem Thema Klimawandel) zu erzählen. Wenn das Wort `Klima´ fällt, muss sich jedes Kind schnell ein Gummibärchen nehmen. Das Kind, das keine Süßigkeit erwischt hat, darf die Geschichte weiter erzählen.

09 Schwindel-Poster!

Alter: ***ab 8 Jahren***
Anzahl: ***5-10 Kinder***
Material: *keines*

Jedes Kind bekommt ein leeres Blatt Papier (DIN-A3 oder DIN-A4), das es in zwei Felder einteilt. In ein Feld malen die Kinder eine „Umweltsünde“, die sie tatsächlich einmal begangen haben (Beispiel: Bonbonpapier auf die Straße geworfen).
Für das andere Feld erschwindeln die Kinder eine Umweltsünde. Sie malen also eine „Umweltsünde“, die sie gar nicht begangen haben oder eine „Umweltsünde“, die eine andere Person begangen hat.

Nach dem Zeichnen erzählen die Kinder den anderen etwas zu den Bildern, wobei sie jedoch auch die Geschichte rund um das erschwindelte Bild glaubwürdig darstellen.
Beide Geschichten beginnen also mit: „Auf diesem Bild seht ihr, wie ich ... mache!“ Die anderen Kinder raten nun, welche Geschichte wahr und welche nicht wahr ist. Dabei diskutieren sie gemeinsam, ob die erfundenen und wahren „Umweltsünden“ verzeihlich oder wieder-gut-machbar sind oder nicht!