

StoryTales Leitfaden für Erzie- herinnen und Erzieher

LEGO® Education
Kindergarten

GEMEINSAM GIBT ES SO
VIEL ZU ENTDECKEN



45005

[LEGOeducation.de](https://www.LEGOeducation.de)



education

Inhaltsverzeichnis

Leitfaden für Erzieherinnen und Erzieher – Einführung	3
Übersicht der Bildungsziele	6
Erste-Schritte-Übungen	
EINSTEIGER - Figuren	7
EINSTEIGER - Handlungsorte	8
Lerneinheiten	
EINSTEIGER - Die Prinzessin auf der Erbse	9
Den Schluss einer bekannten Geschichte nacherzählen	
EINSTEIGER - Die drei Böcke Brausewind	10
Den Aufbau einer Geschichte verstehen: Einleitung, Hauptteil und Schluss	
FORTGESCHRITTENE - Kleines Samenkorn	11
Den Verlauf von Handlungsschritten verstehen: zuerst, als nächstes und zuletzt	
FORTGESCHRITTENE - Mein Haustier	12
Eine Aktivität beschreiben	
KÖNNER - Neuer Schlussteil	13
Handlungen und wichtige Ereignisse verstehen und sich einen alternativen Schluss für eine bekannte Geschichte ausdenken	
KÖNNER - Urlaubsgeschichten	15
Handlungen wichtiger Ereignisse verstehen und eine eigene Geschichte erzählen	
Anhang	16

StoryTales

LeitFaden für Erzieherinnen und Erzieher – Einführung

An wen richtet sich dieser LeitFaden?

Der Leitfaden für Erzieherinnen und Erzieher zum Set „StoryTales“ richtet sich an Pädagogen, die mit Kindergartenkindern arbeiten. Er soll die Erzieherinnen und Erzieher dabei unterstützen, die sprachlichen Fähigkeiten der Kinder zu fördern, wie zum Beispiel: Ideen und Gedanken auszutauschen, sich mit anderen unterhalten sowie Erzählstrukturen und -elemente verstehen.

Wozu dient er?

Der Leitfaden für Erzieherinnen und Erzieher zum Set „StoryTales“ liefert unterhaltsame und fesselnde Möglichkeiten, um grundlegende sprachliche Fähigkeiten zu entwickeln. Die Kinder erkunden die Welt von Märchen und Erzählungen. Dabei erzählen sie erfundene Geschichten nach und setzen ihre Vorstellungskraft ein, indem sie Modelle bauen und ihre eigenen Geschichten erzählen. Sie nutzen StoryTales, um Aufgaben zu planen oder zu beschreiben. Auf diese Weise lernen sie den Aufbau einer Geschichte sowie die notwendigen Handlungsschritte kennen.

Mithilfe des Leitfadens können Erzieherinnen und Erzieher faszinierende Lernschritte fördern, in denen die Kinder lernen, sich selbst durch Sprache und auf andere Arten auszudrücken. Die Kinder bauen gemeinsam einzelne Szenen und entdecken so häufig vorkommende literarische Elemente wie zum Beispiel Handlungsorte, Figuren und Ereignisse. Dank der Vielseitigkeit von StoryTales können Kinder damit auf verschiedenste Weise Geschichten erzählen. Beispielsweise können sie einzelne Szenen aus den jeweiligen Teilen einer Geschichte bauen (d. h. aus Einleitung, Hauptteil und Schluss). Alternativ können sie die Geschichte auch in Form eines Rollenspiels nacherzählen und dabei zwischen den einzelnen Szenen wechseln.

Wie werden die Bildungsziele erreicht?

In den Lerneinheiten leiten strategisch ausgewählte Fragen die Kinder dazu an, ihre sprachlichen Fähigkeiten anzuwenden. Darüber hinaus fördern die Bauaufgaben mit LEGO® DUPLO® die Kreativität der Kinder.

Das Inhaltsverzeichnis enthält eine kurze Beschreibung der jeweiligen Themen der Lerneinheiten. Die einzelnen Einheiten sind auf die Fähigkeiten und Kenntnisse der Kinder, die zum Lösen der Aufgaben erforderlich sind, abgestimmt und mit *Einsteiger*, *Fortgeschrittene* oder *Könnner* gekennzeichnet. Der Leitfaden enthält zwei Erste-Schritte-Übungen, die den Kindern die Grundlagen für die Verwendung von StoryTales vermitteln. Fangen Sie mit diesen Übungen an, damit sich die Kinder ein solides Fundament für die folgenden sechs Einheiten aufbauen können. Die darauffolgenden Lerneinheiten können beliebig ausgewählt werden – je nachdem, was für die Kinder relevant und am besten geeignet ist.

Um eine Verknüpfung zwischen den mündlichen Erzählungen und schriftlichen Aufzeichnungen zu schaffen, ist es hilfreich, die Geschichten aufzuschreiben, die die Kinder bauen und erzählen. Lesen Sie diese dann der ganzen Gruppe vor und geben Sie sie auch den Eltern mit. Wenn die Kinder sehen, dass ihre Geschichten schriftlich festgehalten werden, motiviert sie das zusätzlich. Zudem trägt es dazu bei, dass die Geschichten mit der Zeit strukturierter und zusammenhängender werden.

Anhang mit Abbildungen

Im Anhang finden Sie zwei Arten von Abbildungen, die Sie ausdrucken können: Hintergrundkarten und Bilder von aufgabenbezogenen Modellen. Sie können die Hintergrundkarten mehrfach ausdrucken, damit mehrere Kinder das gleiche Bild verwenden können. Die Bilder von aufgabenbezogenen Modellen können in der Verknüpfungsphase dabei helfen, den Kindern die Aufgabe vorzustellen. Sie können aber auch als Anregungen zum Bauen dienen, wenn die Kinder ihre eigenen Geschichten bauen. Alle abgebildeten Modelle können mit dem Set „StoryTales“ gebaut werden.



◀ **EINSTEIGER**
FORTGESCHRITTENE
KÖNNER



Abwandlungsmöglichkeiten

Die einzelnen Lerneinheiten des Sets „StoryTales“ lassen sich an Ihre Anforderungen und die Bedürfnisse Ihrer Gruppe anpassen. Ein Set kann von drei Zweiergruppen gleichzeitig verwendet werden. Kinder brauchen viel Übung, bis sie wirklich gut mit einem Partner bauen können. Auf diese Weise lernen sie, miteinander zusammenzuarbeiten. Die Übungen können in ausgewiesenen Ecken im Gruppenraum, verschiedenen Bildungsbereichen oder in kleinen Gruppen angeboten werden.

Zusätzlich können Sie die Szenen und Inhalte an Ihre Gruppendynamik anpassen, damit sich die Kinder besser mit der Geschichte identifizieren können. Sie können beispielsweise in Betracht ziehen, die vorgeschlagenen Geschichten durch andere zu ersetzen, die speziell für Ihre Gruppe geeignet sind.

StoryTales und der Leitfaden für Erzieherinnen und Erzieher können mit jedem beliebigen LEGO® DUPLO® Set kombiniert werden, um noch mehr Möglichkeiten zum Geschichtenerzählen zu schaffen. Diese neuen Kombinationen eröffnen zudem auch neue Möglichkeiten zum Bauen. Sie können die Lernerfahrung noch ansprechender gestalten, indem Sie Kostüme und Requisiten herstellen.

Je nach Wissensstand, Wortschatz und Erfahrung der Kinder können Sie unterschiedliche Lernergebnisse erwarten. Die Ausdrucksweise, Modelle und Rollenspiele der Kinder werden unterschiedlich ausfallen. Unterstützen Sie den Lernprozess, indem Sie Diskussionen anregen und die Geschichten für Ihre Gruppe individuell gestalten.

Was ist im Produktumfang enthalten?

- Der Leitfaden für Erzieherinnen und Erzieher zum Set „StoryTales“ enthält zwei Erste-Schritte-Übungen und sechs Lerneinheiten.
- Zum Bearbeiten der Übungen und Lerneinheiten ist das Set „StoryTales“ (45005) erforderlich.



Aufbau der Lerneinheiten

Jede Lerneinheit ist so aufgebaut, dass sie einem natürlichen Lernfluss folgt – dem *vierstufigen Lernprozess* von LEGO Education. Dieses Konzept verspricht eine erfolgreiche Lernerfahrung. Die ersten drei Phasen jeder Lerneinheit sind die Phasen „Verknüpfen“, „Umsetzen“ und „Begreifen“. Sie können in einem Schritt bearbeitet werden. Die Phase „Erweitern“ stellt eine größere Herausforderung dar und kann zu einem späteren Zeitpunkt bearbeitet werden.

	Bildungsziele			
	Die Kinder sind in der Lage, ihre Gedanken, Ideen und Meinungen auszudrücken.	Die Kinder sind in der Lage, Modelle und Ereignisse zu beschreiben.	Die Kinder sind in der Lage, Ereignisse aus einer Geschichte, einem Lied oder Gedicht nachzuerzählen oder nachzuspielen.	Die Kinder sind in der Lage, grundlegende Erzählstrukturen und -elemente zu verstehen.
Figuren		●		●
Handlungsorte		●		●
Die Prinzessin auf der Erbse			●	●
Die drei Böcke Brausewind			●	●
Kleines Samenkorn	●	●		
Mein Haustier	●	●		
Neuer Schlussteil	●			●
Urlaubsgeschichten	●	●		

Erste-Schritte-Übung Figuren

Für bis zu 6 Kinder

Verknüpfen

- Regen Sie eine Unterhaltung über Geschichten an, indem Sie die Kinder fragen, welche Geschichten sie bereits kennen. Wenn es ihnen schwerfällt, sich an eine Geschichte zu erinnern, nennen Sie eine Geschichte, die Sie der Gruppe vor Kurzem vorgelesen haben.
- Sprechen Sie über die Personen und Tiere in diesen Geschichten. Erklären Sie, dass man diese auch *Figuren* nennt und dass sie für eine Geschichte äußerst wichtig sind, weil sich die Handlung um sie dreht.
- Lassen Sie die Kinder einige Figuren aus den genannten Geschichten aufzählen.
- Zeigen Sie den Kindern einige StoryTales-Figuren. Motivieren Sie sie dazu, sich eigene Geschichten auszudenken, in denen diese Figuren vorkommen.
- Zeigen Sie den Kindern, wie man eine Figur beschreibt, indem Sie über ihre *Eigenschaften* sprechen.

Umsetzen

- Sagen Sie den Kindern, dass Sie mit ihnen ein Figuren-Spiel spielen wollen.
- Wählen Sie eine Person oder ein Tier verdeckt aus. Beschreiben Sie die Figur und lassen Sie die Kinder dabei raten, um welche es sich handelt, ohne sie den Kindern zu zeigen. Das Kind, welches die Figur errät, darf sie bis zum Ende des Spiels behalten.

Begreifen

- Sprechen Sie mit den Kindern über Eigenschaften. Geben Sie Impulse durch Fragen wie:
 - Welche Eigenschaften habt ihr genannt?
 - War es schwierig, viele Eigenschaften zu benennen? Warum oder warum nicht?
 - Warum ist es wichtig, die Figuren in einer Geschichte zu beschreiben?
- Erzählen Sie den Kindern, dass es sich bei den besprochenen Eigenschaften um das *physische Aussehen* handelt. „Physisch“ bedeutet dabei, dass diese Merkmale beschreiben, wie eine Figur aussieht. Diese Merkmale sind für eine Geschichte wichtig, damit sich die Zuhörer die Figur vorstellen können.
- Erklären Sie den Kindern, dass es sogar noch wichtiger ist, zu verstehen, wie sich Figuren verhalten. Erzählen Sie, dass diese Merkmale *Charaktereigenschaften* genannt werden, und nennen Sie einige Beispiele (z. B. ein Pferd kann *mutig* und *liebvoll* sein).

Erweitern

- Spielen Sie noch einmal das Figuren-Spiel. Legen Sie alle Figuren in einen Beutel und lassen Sie ein Kind eine Figur herausnehmen, ohne dass die anderen Kinder die Figur sehen können. Regen Sie ihn oder sie dazu an, sich wie die Figur zu verhalten – zum Beispiel durch Bewegungen oder Geräusche. Die übrigen Kinder versuchen, zu erraten, um welche Figur es sich handelt. Sollten die Kinder Schwierigkeiten dabei haben, unterstützen Sie sie beim Erraten der richtigen Eigenschaften.

Lernentwicklung

Durch Beobachten der folgenden Fähigkeiten können Sie nachvollziehen, ob die Kinder ihre sprachlichen Fähigkeiten entwickeln:

- Die Kinder sind in der Lage, Modelle und Ereignisse zu beschreiben.
- Die Kinder sind in der Lage, grundlegende Erzählstrukturen und -elemente zu verstehen.

Bildungsziele

Die Kinder:

- entdecken die Komponenten von StoryTales
- verstehen, welche Bedeutung Figuren in einer Geschichte haben
- verwenden beschreibende Sprache

Wortschatz

Geschichte, Figur,
physisches Aussehen,
Charaktereigenschaften



Erste-Schritte-Übung Handlungsorte

Für bis zu 6 Kinder

Verknüpfen

- Sprechen Sie darüber, dass jede Geschichte an einem bestimmten Ort spielt – dem *Handlungsort*. Geben Sie den Kindern ein Beispiel aus einer Geschichte, die Sie vor Kurzem der Gruppe vorgelesen haben, und sprechen Sie über den Handlungsort dieser Geschichte.
- Zeigen Sie den Kindern die Hintergrundkarten und erklären Sie ihnen, dass auf beiden Seiten der Karten verschiedene Handlungsorte abgebildet sind.
- Wählen Sie eine der Hintergrundkarten aus und zeigen Sie den Kindern, wie man den Handlungsort beschreibt.
- Regen Sie die Kinder dazu an, so zu tun, als wären sie an dem dargestellten Handlungsort. Falls erforderlich, zeigen Sie den Kindern, wie man sich an dem Ort bewegt und verhält. Besprechen Sie auf diese Weise so viele Karten, wie Sie möchten.

Umsetzen

- Zeigen Sie den Kindern, wie man einen Ständer für die Hintergrundkarten baut.
- Regen Sie die Kinder dazu an, abwechselnd eine Hintergrundkarte auf den Ständer zu stellen.
- Bitten Sie ein Kind, eine Seite der Hintergrundkarte auszuwählen und den Handlungsort darauf für die anderen zu beschreiben. Ergänzen Sie zusätzliche Einzelheiten, die das Kind ausgelassen hat.

Begreifen

- Besprechen Sie die Wichtigkeit des Handlungsorts in einer Geschichte. Geben Sie Impulse durch Fragen wie:
 - Warum ist es wichtig, den Handlungsort einer Geschichte zu beschreiben?
 - Wie helfen Einzelheiten den Zuhörern dabei, die Geschichte zu verstehen?
- Erzählen Sie den Kindern, dass Handlungsorte den Zuhörern oder Lesern auch Hinweise darauf geben, um welche Art von Geschichte es sich handelt.

Erweitern

- Sagen Sie den Kindern, dass Sie mit ihnen ein Spiel spielen wollen. Legen Sie alle Hintergrundkarten in einen Beutel oder unter ein Tuch und wählen Sie verdeckt eine Karte aus.
- Beschreiben Sie einen der Handlungsorte auf der Karte und lassen Sie die Kinder erraten, um welchen Ort es sich handelt. Oder geben Sie ihnen Hinweise mithilfe eines Rollenspiels, bei dem Sie zeigen, wie man sich an diesem Ort verhält.
- Wenn diese Aufgabe zu schwierig ist, legen Sie alle Karten aufgedeckt hin, damit die Kinder den richtigen Ort leichter erraten können.
- Wenn Sie möchten, können Sie die Kinder auch reihum eine Karte auswählen und beschreiben lassen.

Lernentwicklung

Durch Beobachten der folgenden Fähigkeiten können Sie nachvollziehen, ob die Kinder ihre sprachlichen Fähigkeiten entwickeln:

- Die Kinder sind in der Lage, Modelle und Ereignisse zu beschreiben.
- Die Kinder sind in der Lage, grundlegende Erzählstrukturen und -elemente zu verstehen.

Bildungsziele

- verstehen, wie die Hintergrundkarten verwendet werden
- verstehen, was der Handlungsort einer Geschichte ist
- beschreibende Sprache verwenden

Wortschatz

Geschichte, Ständer, Hintergrundkarte, Handlungsort, Figur, Einzelheiten



Im Anhang finden Sie zusätzliche Hintergrundbilder zum Ausdrucken. Wählen Sie in den Druckereinstellungen „Originalgröße“ aus, damit das Bild in den Ständer passt.

Die Prinzessin auf der Erbse

Für bis zu 6 Kinder

Verknüpfen

- Sprechen Sie mit den Kindern über Geschichten und erklären Sie dabei, dass in vielen Geschichten (z. B. in Märchen) magische Dinge geschehen können, die es nicht im wirklichen Leben gibt.
- Motivieren Sie die Kinder dazu, reihum verschiedene Geschichten aufzuzählen. Wenn die Kinder dabei Schwierigkeiten haben sollten, erinnern Sie sie an eine Geschichte, die Sie der Gruppe vorgelesen haben.
- Erzählen Sie den Kindern, dass sie ein berühmtes Märchen mit dem Titel „Die Prinzessin auf der Erbse“ hören werden (oder wählen Sie stattdessen eine Geschichte aus, die für Ihre Gruppe geeignet ist).
- Nachdem Sie die Geschichte erzählt haben, besprechen Sie sie mit den Kindern. Lassen Sie die Kinder nacherzählen, was passiert ist.

Umsetzen

- Bauen Sie gemeinsam mit der Gruppe die Einleitung der Geschichte. Fragen Sie, welche Hintergrundkarte zu dem Handlungsort am Anfang der Geschichte am besten passt. Wenn sich die Kinder nicht daran erinnern können, lesen Sie Teile der Geschichte erneut vor.
- Bauen Sie gemeinsam mit der Gruppe den Hauptteil der Geschichte. Beginnen Sie, die Geschichte nachzuerzählen. Erzählen Sie jedoch nur die Einleitung und den Hauptteil, aber nicht den Schluss der Geschichte.
- Besprechen Sie mit den Kindern den Schluss der Geschichte. Lassen Sie sie nacherzählen, was passiert ist. Bauen Sie die Modelle der ersten beiden Teile der Geschichte ab und motivieren Sie die Kinder dazu, den Schluss der Geschichte zu bauen. Jedes Kind darf eine Bauplatte, einen Ständer und eine Hintergrundkarte für sein/ihr Modell verwenden. Wenn Sie die Bilder aus dem Anhang ausdrucken, können mehrere Kinder gleichzeitig den gleichen Hintergrund verwenden. Drucken Sie die Hintergrundbilder in Originalgröße aus, damit sie in den Ständer passen. Bei jüngeren Kindern kann es hilfreich sein, die Kinder zunächst in der Gruppe bauen zu lassen. Regen Sie die Kinder dann dazu an, den Schluss der Geschichte selbstständig zu bauen.

Begreifen

- Wenn die Kinder mit dem Bauen fertig sind, motivieren Sie sie dazu, einander reihum ihre Modelle zum Ende der Geschichte vorzustellen. Lassen Sie sie die Figuren verwenden, um die Szenen nachzuspielen. Geben Sie Impulse durch Fragen wie:
 - Was ist am Schluss der Geschichte passiert? Wie hast du das in deinem Modell gezeigt?
 - Hat dir der Schluss der Geschichte gefallen? Warum oder warum nicht?

Erweitern

- Erläutern Sie, dass in vielen modernen Geschichten der Schluss nicht alles verrät, was die Zuhörer oder Leser gerne wissen würden. Erzählen Sie den Kindern, dass Autoren von Büchern oder Drehbüchern deshalb oft Fortsetzungen schreiben. Diese erzählen dann die ursprüngliche Geschichte weiter. Nennen Sie einige Beispiele.
- Fragen Sie die Kinder, was in einer Fortsetzung zu „Die Prinzessin auf der Erbse“ geschehen könnte (z. B.: Was passiert, nachdem der Prinz und die Prinzessin geheiratet und die Erbse in einem Museum ausgestellt haben?).
- Ermutigen Sie die Kinder dazu, eine Szene aus der Fortsetzung zu „Die Prinzessin auf der Erbse“ zu bauen. Erinnern Sie sie daran, dass es diese Geschichte noch nicht gibt und dass sie deshalb ihrer Fantasie freien Lauf lassen dürfen und sich ausdenken können, was immer sie möchten.

Lernentwicklung

Durch Beobachten der folgenden Fähigkeiten können Sie besser nachvollziehen, ob die Kinder ihre sprachlichen Fähigkeiten entwickeln:

- Die Kinder sind in der Lage, Ereignisse aus einer Geschichte, einem Lied oder Gedicht nachzuerzählen oder nachzuspielen.
- Die Kinder sind in der Lage, grundlegende Erzählstrukturen und -elemente zu verstehen.

Bildungsziele

- sich an den Schlussteil einer Geschichte erinnern und ihn nacherzählen
- den Verlauf von Ereignissen verstehen: Einleitung, Hauptteil und Schluss

Wortschatz

Einleitung, Hauptteil, Schluss, Prinzessin, Erbse, Königin, Matratze, Federbett



Größere Abbildungen finden Sie im Anhang.

Die drei Böcke Brausewind

Für bis zu 6 Kinder

Verknüpfen

- Vorbereitung: Bauen Sie drei Szenen aus „Die drei Böcke Brausewind“ und stellen Sie sie beiseite, bis Sie die Geschichte erzählen (im Anhang finden Sie Abbildungen zu vorgeschlagenen Szenen; Sie können aber auch eine andere Geschichte auswählen, die für Ihre Gruppe besser geeignet ist).
- Erzählen Sie den Kindern, dass Sie eine Geschichte mit dem Titel „Die drei Böcke Brausewind“ vorlesen werden, in der sprechende Ziegenböcke und ein Troll die Hauptfiguren sind.
- Zeigen Sie beim Erzählen der Geschichte die vorbereiteten Szenen, um die Geschichte zu veranschaulichen.
- Nachdem Sie die Geschichte erzählt haben, besprechen Sie sie mit den Kindern. Lassen Sie die Kinder nacherzählen, was passiert ist.

Umsetzen

- Bauen Sie die vorbereiteten Modelle wieder auseinander.
- Geben Sie jedem Kind einen Ständer. Lassen Sie die Kinder jeweils ein Modell von Einleitung, Hauptteil und Schluss der Geschichte bauen.
Tipp für die Aufgabe: Falls es den Kindern schwerfällt, sich an die gesamte Geschichte zu erinnern, lesen Sie den Teil noch einmal vor, den sie bauen. Sie können ihnen als Anregung auch die Abbildungen zeigen, mit denen Sie die Szenen gebaut haben.

Begreifen

- Wenn die Kinder mit dem Bauen fertig sind, erzählen Sie die Geschichte noch einmal in der Gruppe. Lassen Sie die Kinder jeweils die Teile der Geschichte erzählen, die sie gebaut haben. Geben Sie Impulse durch Fragen wie:
 - Was ist in eurem Teil der Geschichte passiert?
 - Welche Figuren waren beteiligt?
- Sprechen Sie darüber, wie wichtig der richtige Verlauf von Ereignissen ist – das heißt, die Reihenfolge, in der etwas geschieht. Besprechen Sie auch die Wichtigkeit des Verlaufs von Ereignissen in der Geschichte „Die drei Böcke Brausewind“. Regen Sie die Kinder dazu an, darüber zu sprechen, warum die Reihenfolge in dieser Geschichte wichtig ist. Geben Sie Impulse durch Fragen wie:
 - Warum ist es wichtig, eine Geschichte in der richtigen Reihenfolge zu erzählen?
 - Was würde geschehen, wenn wir die Geschichte in einer anderen Reihenfolge erzählen würden?

Erweitern

- Erzählen Sie den Kindern, dass Fantasiegeschichten besonders lustig sein können, wenn man die Reihenfolge der Ereignisse verändert.
- Ordnen Sie in der Gruppe die verschiedenen Modelle der Szenen aus „Die drei Böcke Brausewind“ neu an. Versuchen Sie dann, eine neue Version der Geschichte zu erzählen, die zu dieser Reihenfolge passt. Die Kinder müssen dazu gegebenenfalls ihre Modelle verändern oder vollkommen neue Ereignisse hinzufügen.

Lernentwicklung

Durch Beobachten der folgenden Fähigkeiten können Sie nachvollziehen, ob die Kinder ihre sprachlichen Fähigkeiten entwickeln:

- Die Kinder sind in der Lage, Ereignisse aus einer Geschichte, einem Lied oder Gedicht nachzuerzählen oder nachzuspielen.
- Die Kinder sind in der Lage, grundlegende Erzählstrukturen und -elemente zu verstehen.

Bildungsziele

Die Kinder:

- üben, sich an eine Geschichte zu erinnern und diese nachzuerzählen
- verstehen den Verlauf von Ereignissen

Wortschatz

Verlauf, Reihenfolge, Ereignis, Böcke Brausewind, Troll, Fluss, Brücke



Größere Abbildungen finden Sie im Anhang.

Kleines Samenkorn

Für bis zu 6 Kinder

Verknüpfen

- Zeigen Sie den Kindern das Bild, auf dem ein Mädchen mit einer Gießkanne zu sehen ist (siehe Anhang). Erzählen Sie ihnen, dass es in dieser Geschichte um Figuren geht, die ein Samenkorn einpflanzen.
- Fordern Sie die Kinder dazu auf, einige Dinge zu nennen, die man zum Einpflanzen eines Samenkorns benötigt (z. B. Schaufel, Gießkanne, Dünger usw.).
- Fragen Sie, was man beim Einpflanzen eines Samenkorns zuerst tun muss. Besprechen Sie anschließend mit ihnen, was man als nächstes tut usw.
- Spielen Sie mit der Gruppe ein Rollenspiel, bei dem die Kinder so tun, als pflanzten sie Samen. Lassen Sie die Kinder nacherzählen, was sie getan haben.
- Sprechen Sie mit ihnen darüber, was Samenkörner zum Wachsen brauchen. Lassen Sie die Kinder so tun, als wären sie Samen, die zu Pflanzen heranwachsen.

Umsetzen

- Lassen Sie die Kinder ein Modell bauen, das zeigt, was mit einem Samenkorn geschieht, das alles hat, was es zum Wachsen braucht.
- Erinnern Sie die Kinder daran, eine Hintergrundkarte auszuwählen, die zu ihrer Geschichte passt.

Begreifen

- Wenn die Kinder mit dem Bauen fertig sind, motivieren Sie sie dazu, einander reihum ihre Modelle vorzustellen und ihre Geschichten über das Samenkorn zu erzählen.
- Spielen Sie ein Rollenspiel, bei dem die Kinder sich um ihre Samenkörner kümmern, damit sie wachsen. Geben Sie Impulse durch Fragen wie:
 - Was ist mit dem Samenkorn passiert?
 - Zu welcher Art Pflanze oder Blume ist das Samenkorn herangewachsen?
 - Wachsen an der Pflanze Früchte, Gemüse, Hülsenfrüchte usw.?
 - Was haben die Figuren getan?

Erweitern

- Sprechen Sie mit den Kindern über Gärten. Fordern Sie sie dazu auf, einen Garten zu beschreiben und zu erklären, was die Pflanzen darin zum Wachsen brauchen.
- Regen Sie sie dazu an, ihre Pflanzenmodelle miteinander zu kombinieren oder neue Modelle zu bauen, um einen Garten zusammenzustellen.
- Lassen Sie die Kinder mit den Figuren Rollenspiele spielen, bei denen sich die Figuren um den Garten kümmern.

Lernentwicklung

Durch Beobachten der folgenden Fähigkeiten können Sie nachvollziehen, ob die Kinder ihre sprachlichen Fähigkeiten entwickeln:

- Die Kinder sind in der Lage, ihre Gedanken, Ideen und Meinungen auszudrücken.
- Die Kinder sind in der Lage, Dinge und Ereignisse zu beschreiben.

Bildungsziele

Die Kinder:

- verstehen die Schritte in einem Prozess
- beschreiben einen Verlauf

Wortschatz

Samenkorn, Pflanzen, Blumen, Hülsenfrüchte, Früchte, Gemüse, wachsen, Wasser, Sonnenlicht



Größere Abbildungen finden Sie im Anhang.

Mein Haustier

Für bis zu 6 Kinder

Verknüpfen

- Zeigen Sie den Kindern die Abbildung mit den verschiedenen Tieren (siehe Anhang). Fordern Sie sie dazu auf, zu beschreiben, was sie sehen.
- Sprechen Sie über die verschiedenen Bedürfnisse der Tiere. Geben Sie Impulse durch Fragen wie:
 - Was brauchen diese Tiere zum Fressen?
 - Was brauchen diese Tiere zum Trinken?
 - Was brauchen diese Tiere, damit sie geschützt und warm untergebracht sind?
- Erklären Sie den Kindern, dass Menschen, die Haustiere halten, sich um diese Haustiere kümmern müssen. Das bedeutet, sie müssen dafür sorgen, dass die Tiere genügend Futter und Wasser haben und geschützt sind. Es bedeutet aber auch, dass die Tiere ausreichend Bewegung und Aufmerksamkeit erhalten, dass sie gebadet und regelmäßig vom Tierarzt untersucht werden sowie Medizin erhalten, wenn sie krank sind.
- Bitten Sie die Kinder, sich vorzustellen, wie es wäre, eines der Tiere auf der Abbildung als Haustier zu halten.

Umsetzen

- Bitten Sie die Kinder, sich ein Tier als Haustier auszusuchen.
- Fordern Sie sie dazu auf, ein Modell für das Haustier zu bauen, das alles enthält, was das Haustier braucht. Erinnern Sie die Kinder daran, dass das Modell auch zu dem Tier passen muss (z. B.: ein Hund kann in einem Haus leben, aber eine Ente braucht einen Platz im Freien).
- Tipp für die Aufgabe: Wenn es den Kindern schwerfällt, Gegenstände für ihr Haustier zu bauen, fragen Sie sie, was das Haustier fressen würde – das können sie dann zuerst bauen.

Begreifen

- Wenn die Kinder mit dem Bauen fertig sind, motivieren Sie sie dazu, den anderen zu zeigen, was sie für ihr Haustier gebaut haben. Geben Sie Impulse durch Fragen wie:
 - Welches Tier hast du als Haustier ausgewählt?
 - Was braucht dein Haustier?

Erweitern

- Erzählen Sie den Kindern, dass Menschen, die ein Haustier halten, jemanden brauchen, der im Urlaub auf ihr Haustier aufpasst. Dafür gibt es spezielle *Haustierbetreuungen*.
- Lassen Sie die Kinder Anweisungen sammeln, was die Haustierbetreuer tun sollen, während sie auf die Haustiere aufpassen.
- Spielen Sie ein Rollenspiel, bei dem die Kinder die Haustierbesitzer sind, die den Tierbetreuern die Anweisungen erklären.

Lernentwicklung

Durch Beobachten der folgenden Fähigkeiten können Sie nachvollziehen, ob die Kinder ihre sprachlichen Fähigkeiten entwickeln:

- Die Kinder sind in der Lage, ihre Gedanken, Ideen und Meinungen auszudrücken.
- Die Kinder sind in der Lage, Dinge und Ereignisse zu beschreiben.

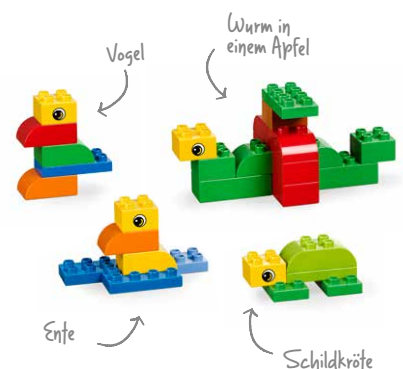
Bildungsziele

Die Kinder:

- beschreiben, was Haustiere brauchen
- geben einfache Anweisungen

Wortschatz

Tiere, Haustiere, Bedürfnisse, sich kümmern



Größere Abbildungen finden Sie im Anhang.

Neuer Schlussteil

Für bis zu 6 Kinder

Verknüpfen

- Lesen Sie die Geschichte „Die drei Böcke Brausewind“ vor (oder stattdessen eine Geschichte, die für Ihre Gruppe besser geeignet ist).
- Besprechen Sie, was die *Handlung* einer Geschichte ist. Erklären Sie dazu, dass die Handlung aus den wichtigsten Ereignissen der Geschichte besteht. Nennen Sie ein Beispiel aus der Geschichte „Die drei Böcke Brausewind“. Jedes Mal, wenn ein Ziegenbock einen Huf auf die Brücke setzt, ist das ein wichtiges Ereignis und gehört damit zur Handlung der Geschichte.
- Bitten Sie die Kinder, die wichtigsten Ereignisse der Geschichte aufzuzählen. Geben Sie Impulse durch Fragen wie:

- Was ist in der Einleitung der Geschichte passiert?
- Was waren die wichtigsten Ereignisse im Hauptteil der Geschichte?
- Was ist am Schluss der Geschichte passiert?

Umsetzen

- Erzählen Sie den Kindern, dass Geschichten manchmal umgeschrieben werden und dann einen vollkommen anderen Schluss haben.
- Motivieren Sie die Kinder dazu, ein Modell zu bauen, das einen neuen Schlussteil zu „Die drei Böcke Brausewind“ zeigt. Ältere Kinder können dabei in Zweiergruppen arbeiten.
- Lassen Sie die Kinder ein Modell bauen und anschließend den neuen Schluss mithilfe der Ziegenbock-Figuren nachspielen. Sollte es den Kindern schwerfallen, sich einen neuen Schlussteil auszudenken, sammeln Sie in der Gruppe Ideen oder geben Sie ein Beispiel vor. Das könnte beispielsweise ein Ende sein, bei dem der Troll und die Ziegenböcke Freunde werden und gemeinsam eine Teeparty veranstalten (siehe Anhang).

Begreifen

- Wenn die Kinder mit dem Bauen fertig sind, motivieren Sie sie dazu, ihre Modelle vorzustellen und den jeweiligen Schluss zu erzählen. Geben Sie Impulse durch Fragen wie:
 - Wie ist dir der neue Schlussteil eingefallen?
 - Wie unterscheidet sich dein Schluss vom ursprünglichen Schluss der Geschichte?
 - Was ist das wichtigste Ereignis in deinem Schluss?
- Nachdem jedes Kind seinen Schlussteil vorgestellt hat, sprechen Sie darüber, dass alle Kinder verschiedene Ideen hatten, obwohl es immer um die gleichen Figuren ging. Erklären Sie, dass jeder eine ganz eigene Sichtweise hat und dass es interessant ist, zu hören, was andere denken.

Bildungsziele

Die Kinder:

- verstehen Erzählelemente wie *Handlung* und *wichtige Ereignisse*
- üben, sich an eine Geschichte zu erinnern und diese nachzuerzählen
- verändern eine bekannte Geschichte
- vergleichen Varianten von Geschichten und stellen sie einander gegenüber

Wortschatz

Handlung, wichtige Ereignisse, Einleitung, Hauptteil und Schluss, Böcke Brausewind



Größere Abbildungen finden Sie im Anhang.

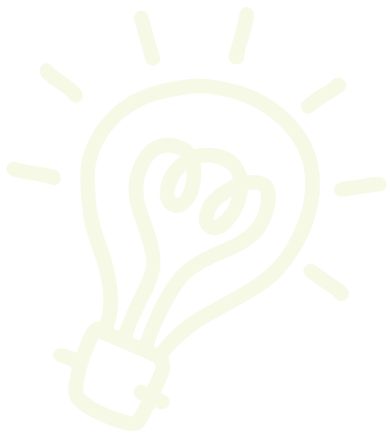
Erweitern

- Erzählen Sie den Kindern, dass es interessant sein kann, die Handlung in der Geschichte zu verändern – manchmal verändern Autoren aber auch den Handlungsort. Motivieren Sie die Kinder dazu, „Die drei Böcke Brausewind“ mit einem neuen Handlungsort zu bauen und nachzuerzählen (im Anhang finden Sie eine Abbildung als Anregung, auf der die Geschichte im Weltraum spielt). Ältere Kinder können dabei in Zweiergruppen arbeiten.
- Erinnern Sie die Kinder daran, darüber nachzudenken, wie der Handlungsort einer Geschichte die Figuren beeinflusst. Geben Sie Impulse durch Fragen wie:
 - Was würden die Figuren an diesem Handlungsort anders machen?
 - Wie würde sich der Troll an diesem Ort verhalten?
- Lassen Sie die Kinder ein Modell bauen und anschließend abwechselnd mithilfe der Ziegenbock-Figuren die Einleitung, den Hauptteil und den Schluss der Geschichte nachspielen.

Lernentwicklung

Durch Beobachten der folgenden Fähigkeiten können Sie nachvollziehen, ob die Kinder ihre sprachlichen Fähigkeiten entwickeln:

- Die Kinder sind in der Lage, ihre Gedanken, Ideen und Meinungen auszudrücken.
- Die Kinder sind in der Lage, grundlegende Erzählstrukturen und -elemente zu verstehen.



Größere Abbildungen finden Sie im Anhang.

Urlaubsgeschichten

Für bis zu 6 Kinder

Verknüpfen

- Zeigen Sie den Kindern die Abbildung mit der Szene am Strand (siehe Anhang). Erzählen Sie, dass die Frau und der Junge im Familienurlaub sind.
- Bitten Sie die Kinder zu beschreiben, was sie sehen. Geben Sie Impulse durch Fragen wie:

- Wer sind die Figuren auf diesem Bild?
- Könt ihr den Handlungsort beschreiben?
- Was machen die Figuren auf diesem Bild?

- Sprechen Sie über wichtige Ereignisse in einer Geschichte und darüber, wie sich aus diesen Ereignissen die Handlung der Geschichte zusammensetzt. Beispielsweise sieht es auf dem Bild aus, als würde der Junge im Sand graben. Vielleicht sucht er nach einem vergrabenen Schatz. Das ist ein Teil der Handlung.

Umsetzen

- Regen Sie die Kinder dazu an, ein Modell zu bauen, das zeigt, was im Familienurlaub oder auf einem Ausflug passiert. Ältere Kinder können dabei in Zweiergruppen arbeiten.
- Wenn die Kinder Schwierigkeiten haben, sich an ein eigenes Erlebnis zu erinnern, regen Sie sie dazu an, sich etwas auszudenken. Erinnern Sie sie daran, eine Hintergrundkarte auszuwählen, die zu ihrer Geschichte passt. Beispielsweise sollten sie sich überlegen, ob es in dem Urlaub oder bei dem Ausflug warm oder kalt war und ob sie Zeit drinnen oder draußen verbracht haben. Wenn Sie die Bilder aus dem Anhang ausdrucken, können mehrere Kinder gleichzeitig den gleichen Hintergrund verwenden. Drucken Sie die Hintergrundbilder in Originalgröße aus, damit sie in den Ständer passen.

Begreifen

- Wenn die Kinder mit dem Bauen fertig sind, motivieren Sie sie dazu, einander reihum ihre Modelle vorzustellen und ihre Geschichten zu erzählen. Geben Sie Impulse durch Fragen wie:
- Wer sind die Figuren in deiner Geschichte?
- Was ist der Handlungsort deiner Geschichte?
- Was ist in deinem Urlaub oder auf deinem Ausflug passiert?

Erweitern

- Sprechen Sie mit den Kindern darüber, dass einige Ereignisse im echten Leben manchmal nicht so aufregend sind, wie wir das gerne hätten. Erzählen Sie ihnen, dass man Dinge planen kann, die Spaß machen und aufregend sind.
- Motivieren Sie die Kinder dazu, ihre Modelle umzubauen und eine Geschichte über ihren Traumurlaub zu erzählen. Sie können die Kinder diese Aufgabe auch gemeinsam bearbeiten lassen. In diesem Fall sollten sie den perfekten Ausflug für die ganze Gruppe planen. Geben Sie Impulse durch Fragen wie:
- Wenn du dir ein Urlaubsziel aussuchen könntest, welcher Ort wäre das?
- Wen würdest du mitnehmen?
- Was würdest du in deinem Traumurlaub machen?

Lernentwicklung

Durch Beobachten der folgenden Fähigkeiten können Sie nachvollziehen, ob die Kinder ihre sprachlichen Fähigkeiten entwickeln:

- Die Kinder sind in der Lage, ihre Gedanken, Ideen und Meinungen auszudrücken.
- Die Kinder sind in der Lage, Dinge und Ereignisse zu beschreiben.

Bildungsziele

Die Kinder:

- verstehen Erzählelemente wie Handlung und wichtige Ereignisse
- lernen, zuzuhören
- erinnern sich an eine Geschichte und erzählen diese nach

Wortschatz

Strand, Handlung, Ereignis, Urlaub, Ausflug

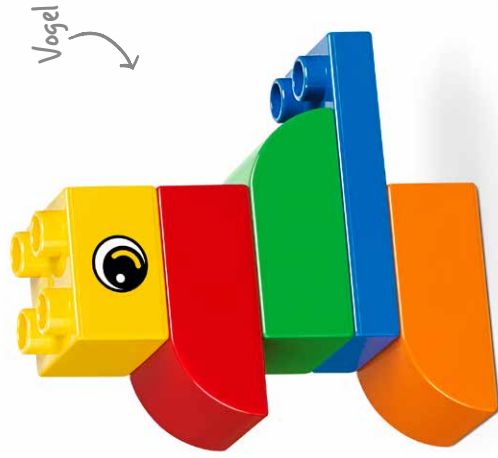


Größere Abbildungen finden Sie im Anhang.

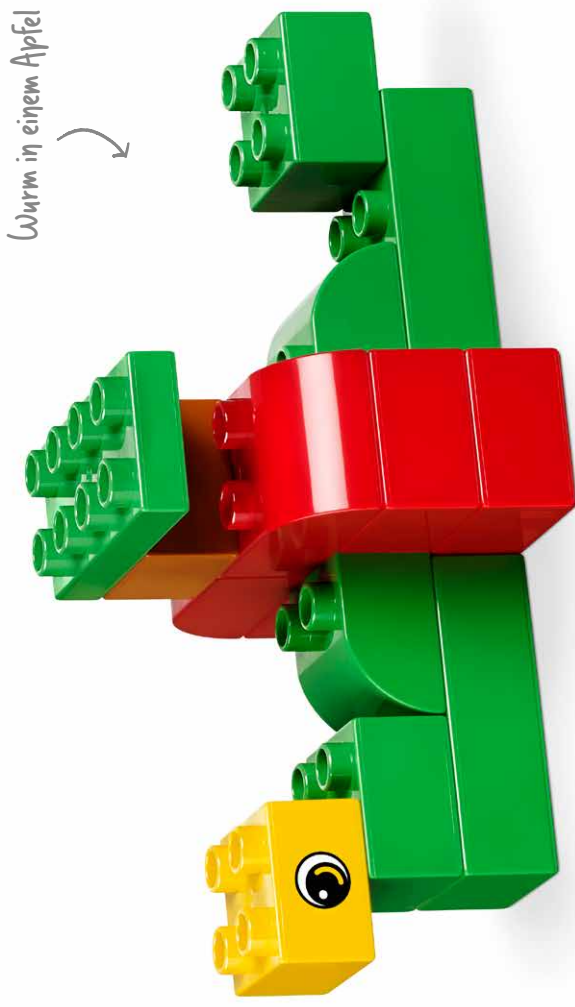




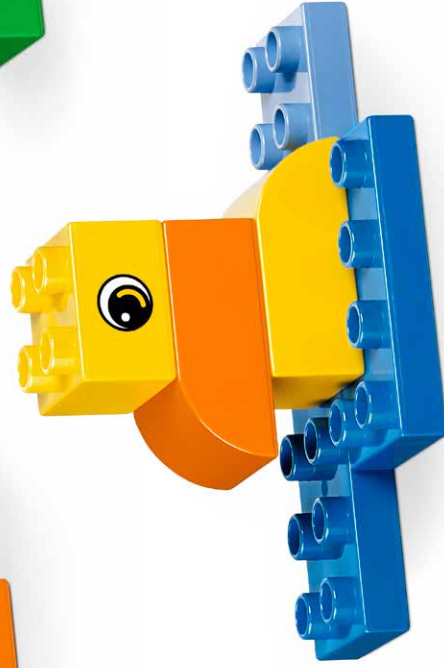




Vogel



Wurm in einem Apfel



Ente



Schildkröte







Wählen Sie in den Druckereinstellungen „Originalgröße“ aus, damit das Bild in den Ständer passt.



Wählen Sie in den Druckereinstellungen „Originalgröße“ aus, damit das Bild in den Ständer passt.



Wählen Sie in den Druckereinstellungen „Originalgröße“ aus, damit das Bild in den Ständer passt.



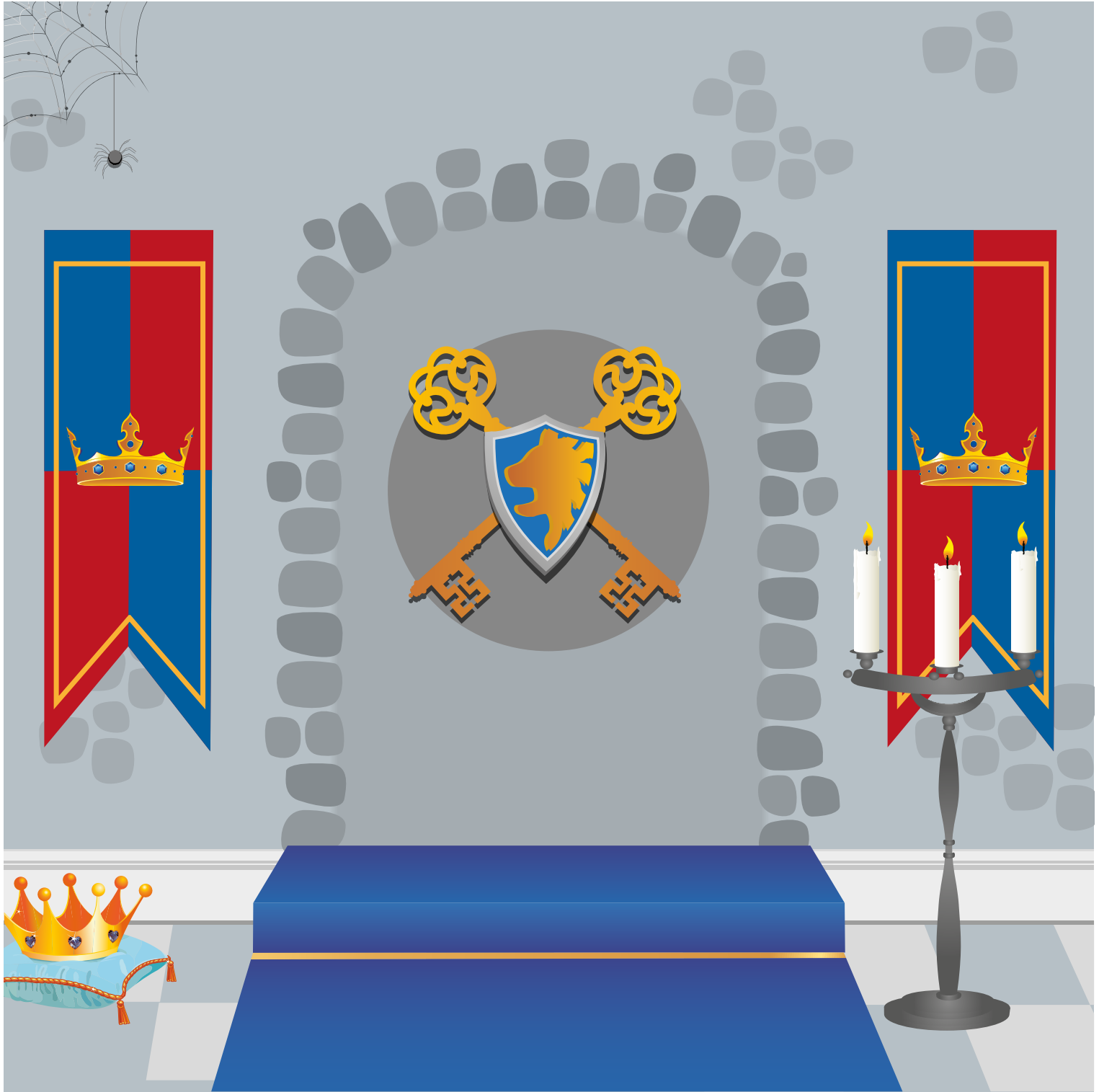
Wählen Sie in den Druckereinstellungen „Originalgröße“ aus, damit das Bild in den Ständer passt.



Wählen Sie in den Druckereinstellungen „Originalgröße“ aus, damit das Bild in den Ständer passt.



Wählen Sie in den Druckereinstellungen „Originalgröße“ aus, damit das Bild in den Ständer passt.



Wählen Sie in den Druckereinstellungen „Originalgröße“ aus, damit das Bild in den Ständer passt.



Wählen Sie in den Druckereinstellungen „Originalgröße“ aus, damit das Bild in den Ständer passt.



Wählen Sie in den Druckereinstellungen „Originalgröße“ aus, damit das Bild in den Ständer passt.



Wählen Sie in den Druckereinstellungen „Originalgröße“ aus, damit das Bild in den Ständer passt.

Unterstützen Sie Ihre Kindergartenkinder bei der Entwicklung wichtiger Fähigkeiten

Gefühle und soziale Verbindungen erkunden

Entwicklung sprachlicher Fähigkeiten



Problemlösefähigkeiten entwickeln

Die Produkte von LEGO® Education für Kinder im Bereich der Frühen Bildung regen die natürliche Neugier der Kinder auf das gemeinsame Entdecken und spielerische Lernen an.

Unsere Produkte für den Kindergarten unterstützen Sie dabei, die Entwicklung Ihrer Kinder auf die folgenden Arten zu fördern:

- Soziale Fähigkeiten vermitteln, damit die Kinder zusammenarbeiten und mit der Welt kommunizieren können
- Die Kinder ihre eigenen Fähigkeiten entdecken und grundlegende Fähigkeiten erlernen lassen
- Wichtige Fähigkeiten für die Schule entwickeln, die sich auf vier zentrale Lernfelder konzentrieren und für die frühkindliche Entwicklung entscheidend sind:
kreatives Erforschen, soziale und emotionale Entwicklung, Mathematik und Naturwissenschaft sowie Sprache und Kommunikation.

Mehr erfahren ...

LEGOeducation.de



LEGOeducation.de

LEGO, the LEGO logo and DUPLO are trademarks of the/son des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group. ©2017 The LEGO Group. 2017.05.17. - VI.



education