PUMA

Produktiver Umgang mit Mehrsprachigkeit im Alltag von Kindern

PUMA – der Geschichtenbastler

Ein Bücherwurm, zwei Welten, tausend Geschichten



Mit sprachanregendem Würfelspiel, fantasievoller Geschichte, einem Lied von Bakabu u.v.m.

Das Riesenfaltplakat mit abwechslungsreichen Aktivitäten zum spielerischen Aufbau der **Bildungssprache Deutsch** und zur Förderung der Erzählkompetenz in **elementaren Bildungseinrichtungen** und in der **Volksschule**

ÖSZ Österreichisches Sprachen-Kompetenz-Zentrum

oesz.at

Bundesministerium Bildung, Wissenschaft und Forschung

ÖSZ Österreichisches Sprachen-Kompetenz-Zentrum

Wo Qualität zur Sprache kommt!

Medieninhaber und Herausgeber

Österreichisches Sprachen-Kompetenz-Zentrum
A-8010 Graz, Hans Sachs-Gasse 3/I, www.oesz.at

Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung

Im Auftrag des

Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung
A-1010 Wien, Minoritenplatz 5, www.bmbwf.gv.at

Idee

Karin Weitzer, ÖSZ

Konzeption, Umsetzung und Geschichte

Nicole Pirker, ÖSZ
Karin Weitzer, ÖSZ

Sprachwissenschaftliche Ausführungen und pädagogische Tipps

Barbara Rössl-Krötzl

Illustrationen

Eric Chen

Figuren „Bakabu, der Ohrwurm" & „Ukuleila, die schrille Grille"

Vermes-Verlag, Tulln an der Donau

Design und Layout

Kontraproduktion
Gruber & Werschitz OG

Musik

Varianten-Lied (Hör zu, Bakabu – Album 3) – Text & Musik: Manfred Schweng © Singeland Records/Vermes-Verlag, Tulln an der Donau

Feedback, Anregungen

Ferdinand Auhser, Eric Chen, Barbara Rössl-Krötzl, Max Werschitz

Ein großer Dank an das PUMA-Team für die außergewöhnlich engagierte Arbeit und an Ferdinand Auhser und sein Bakabu-Team für die fruchtbare Kooperation!

Weitere Materialien und Hintergrundinformationen

www.oesz.at/puma
www.bakabu.at
www.schule-mehrsprachig.at
www.literacy.at
www.charlotte-buehler-institut.at
www.elementarpaedagogik.edugroup.at

Alle Rechte vorbehalten. © Österreichisches Sprachen-Kompetenz-Zentrum, Graz. 1. Auflage: 2021, 2. Auflage 2023.

Letzter Zugriff auf die angegebenen Links: 29.10.2021.

oesz.at





Das hier abgebildete originale „PUMA – der Geschichtenbastler" Faltplakat (66 x 66 cm) können Sie, solange der Vorrat reicht, kostenfrei auf der ÖSZ-Website bestellen: www.oesz.at/puma.

PUMA – DER GESCHICHTENBASTLER

Schön, dass Sie auf „PUMA – der Geschichtenbastler“ aufmerksam geworden sind! Der Spracherwerb von Kindern ist in hohem Maße abhängig von den Anregungen, die sie von ihrer Umwelt erhalten. Deshalb sind qualitätsvolle Sprachangebote besonders wichtig. „PUMA – der Geschichtenbastler“ bietet Ihnen viele Tipps und Impulse, wie Sie Kinder zum Plaudern und Erzählen animieren können. Lesen und Schreiben sind in unserer Gesellschaft wichtige Fähigkeiten, die in der Regel in der Volksschule erworben werden. Bereits in elementaren Bildungseinrichtungen werden viele Kompetenzen entwickelt, die die Kinder später dafür nützen können. Indem wir Kindern Geschichten erzählen oder sie zum Erzählen anregen, legen wir den Grundstein für einen erfolgreichen Schriftspracherwerb. Eine gute Erzählkompetenz ist eine der zentralen Schlüsselqualifikationen unserer Zeit und Voraussetzung für alles, was während und vor allem nach der Schule kommt.

Erzählen können: Das ist viel mehr als eine sprachliche Form. Es ist eine Form des sozialen Handelns und eine Fähigkeit, die wir in einem langen Entwicklungsprozess erwerben und erweitern. Erzählen dient der Vermittlung von Informationen und Bedürfnissen, der Selbstdarstellung, der Erheiterung, der Unterhaltung und der emotionalen Entlastung. Aber auch spannende, lehrreiche, fantasievolle Geschichten finden seit jeher in unseren Erzählungen ihren Ausdruck.

Ein erzählender Mensch ist niemals allein: Es braucht mindestens eine zuhörende Person. Erzählen ist eine dialogische Handlung und wie gut ein Kind erzählen kann, hängt maßgeblich davon ab, wie gut sein Gegenüber zuhören kann. In elementaren Bildungseinrichtungen benötigen Kinder meist jemand, der helfend in die Erzählung eingreifen und ggf. die benötigten Strukturelemente einflechten kann. Dabei sollte das Kind dazu ermutigt werden, seine eigene Geschichte zu erzählen – die beste Motivation ist es, echtes Interesse an der Erzählung des Kindes zu zeigen.

Es gibt viele Möglichkeiten, in Kindern die Lust zum Erzählen zu wecken: Mit unserem Plakat bieten wir eine sehr einfache, spielerische Methode an, die sich gut für Kinder eignet, die noch nicht lesen können. Es ist uns ein Anliegen, dass die Kinder Freude am Geschichtenbasteln haben. Es soll neugierig machen und lustig sein. Bestenfalls tauchen die Kinder für eine Weile vollkommen in die Fantasiewelt ein und erleben spannende Abenteuer mit PUMA und Bakabu. Wenn sie Ihnen diese dann unbedingt erzählen wollen, ist das Ziel erreicht! Wir wünschen Ihnen viel Freude beim Geschichtenbasteln!

Karin Weitzer
(Österreichisches Sprachen-Kompetenz-Zentrum)

Weitere PUMA-Materialien finden Sie auf www.oesz.at/puma

TIPPS FÜR PÄDAGOGINNEN, PÄDAGOGEN UND ELTERN

Einstimmung auf die Märchenwelt

Besprechen Sie vor dem Einstieg in die Märchenwelt mit den Kindern die **Bildkärtchen** und **deren Funktionen und Einsatzmöglichkeiten** (*Was kann man damit machen? Was ist das Besondere daran?*). Dies ist eine gute Möglichkeit zur **Wortschatzerweiterung**, bietet den Kindern Formulierungen, die sie für das anschließende Geschichtenerzählen brauchen und stimmt sie inhaltlich darauf ein.

Erzählen der Geschichte

Geschichten von jungen Kindern bestehen meist noch aus einer Aneinanderreihung von Episoden. Dies ist besonders bei der Versprachlichung bildlich dargestellter Abenteuer erwartbar. Durch entsprechende Fragestellungen und ergänzende Impulssetzungen lassen sich dem Kind Elemente der **klassischen Höhepunkterzählung** (Vorstellung der Akteure, der Zeit und des Ortes – besonderes Ereignis – Höhepunkt – Auflösung) näherbringen.

Die Geschichte kann je nach sprachlichen Voraussetzungen des Kindes im **Präsens** (*Dann kommt er zu einem Schloss*), im **Präteritum** (*kam*) oder auch im **Perfekt** (*ist … gekommen*) erzählt werden.

Lassen Sie das Kind die Geschichte diktieren oder schreiben Sie sie auf. Dadurch wird das Kind darauf aufmerksam gemacht, dass es um die „Buchsprache“ geht.

Grundsätzlich sollten Sie dem Kind die Möglichkeit geben, die Geschichte **selbst zu (er-)finden**. Lassen Sie das Kind möglichst **frei** erzählen, geben Sie ihm Zeit, eigenaktiv nach geeigneten Wörtern und Formulierungen zu suchen, signalisieren Sie Interesse an den Inhalten (*Mhm, Wow …*).

Geben Sie dem Kind Hilfestellungen, wenn es offensichtlich Hilfe braucht und nicht weiterweiß, etwa durch **weiterführende Fragen** (*Was passiert jetzt gleich? Warum hat er das gemacht?*), **Detailfragen** (*Wie fühlt er sich jetzt?*), geäußerte **Vermutungen** (*Könnte es sein, dass er im Schloss den Zauberstab findet? – Da hat er sich aber erschrocken!*) oder **nonverbale Fragen** (auf ein Detail im Bild zeigen) und Impulse geben oder Lückensätze beginnen (z. B. Einleitung: *Es war einmal ein …*, Überleitung: *Auf einmal …*).

Wenn das Erzählkind inhaltlich unsicher ist, können Sie mit seinem Einverständnis (!) **die anderen Kinder** anregen, ihre Ideen einzubringen.

In einer **Variation des Spieles** könnten die anderen Kinder in die Rolle einer der abgebildeten Figuren schlüpfen und sich in direkter Rede am Gespräch beteiligen.

Sammeln Sie die Geschichten (schriftlich, Audio- oder Videoaufnahmen) und fertigen Sie ein Märchenbuch bzw. ein Hörbuch an.

EINLEITUNG

Begleiten Sie die Kinder durchs Plakat und unterstützen Sie sie bei der Durchführung der Aktivitäten.

Lesen Sie die Geschichte und die Plauder-Aufgaben vor, wenn die Kinder selbst noch nicht lesen können.

Helfen Sie ihnen bei der Durchführung des Spiels und beim Erzählen ihrer Geschichte. Lesen Sie dazu die „Tipps für Pädagoginnen, Pädagogen und Eltern".

Ermutigen Sie Kinder mit anderen Familiensprachen als Deutsch bewusst dazu, ihre Sprachen sichtbar und hörbar zu machen.

Sie werden sehen: Das gemeinsame Betrachten der Bilder, das Erzählen und Erfinden von Geschichten, die kleinen Erfolgserlebnisse und der kreative Umgang mit Wörtern werden so manche Überraschung bereithalten!

Also: Auf die Plätze, fertig und losgeplaudert!

Mitspielerinnen und Mitspieler

- max. 5 Kinder

Ausrüstung

- 1 Würfel
- 1 Spielfigur pro Mitspielerin / Mitspieler
- 1 abwaschbarer Folienstift
- optional: ein Smartphone/Tablet zum Abspielen des Bakabu-Lieds; ein Aufnahmegerät (z. B. ein Smartphone) zum Festhalten der Geschichten
- optional: Stift und Papier zum Verschriftlichen der Geschichten

Spielvorbereitung

- Lest gemeinsam die Geschichte „Geschichtenbastlerinnen und Geschichtenbastler gesucht!".
- Schneidet die 4 Sternchen-Aufgaben, 20 Zauberobjekte, 8 Buchkärtchen und 12 Figurenkärtchen aus.
- Legt den Spielplan mit dem Szenenbild „Menschenwelt" nach oben auf.
- Legt die Sternchen-Aufgaben in einem Stapel verdeckt neben das Sternchen-Feld.
- Legt die Zauberobjekte in einem Stapel verdeckt auf die Bibliothek.
- Legt die Figurenkärtchen nebeneinander und offen neben das Spielfeld.
- Legt die Buchkärtchen neben das Spielfeld.

SPIELTEIL 1: WÜRFELSPIEL („MENSCHENWELT")

ABLAUF



- Alle Kinder stellen ihre Spielfigur auf das Startfeld.
- Ein Kind beginnt, würfelt und fährt mit seiner Spielfigur auf den PUMA-Tatzen bzw. den Sprechblasen die entsprechende Augenzahl nach vorne.
- Im Uhrzeigersinn folgt das nächste Kind.
- Das Würfelspiel ist zu Ende, wenn alle Kinder die Bibliothek erreicht haben (durch Würfeln oder gemeinsames Vorrücken, siehe „Sternchen-Feld").



- Es folgt der Sprung durch das magische Buch in die Märchenwelt (siehe unten).

Plauder-Stationen

- **Landet** ein Kind auf einer **Sprechblase**, sucht es sich eine der vier Plauder-Stationen aus. Das Kind beantwortet die Fragen von PUMA und Bakabu. Alle anderen Kinder werden ins Gespräch mit eingebunden.
- Wird die Aufgabe erfüllt, erhält das Kind auf dem Aktionsfeld einen Plauder-Punkt. Dieser wird auf den Handrücken gemalt. Es gilt, möglichst viele Plauder-Punkte zu sammeln. Die Kinder nennen sich entsprechend der gesammelten Punkte „Plauder-Einpünktchen", „Plauder-Zweipünktchen" etc. Das Kind mit den meisten Plauder-Punkten wird zum „Plauder-Prinz" oder zur „Plauder-Prinzessin".
- Ist die Plauder-Aufgabe gelöst, wird reihum weitergewürfelt.

Sternchen-Feld

- Ist ein Kind bereits im Ziel, darf es weiter mitwürfeln.



- Sobald das Kind einen **Sechser** würfelt, dürfen alle mitspielenden Kinder auf das **Sternchen-Feld** vorrücken.
- Das Kind, das bereits im Ziel ist, zieht eine Sternchen-Aufgabe. Diese muss von allen mitspielenden Kindern zusammen gelöst werden.
- Wird die Sternchen-Aufgabe gelöst, dürfen alle Kinder direkt ins Ziel springen.

ZIEL DES WÜRFELSPIELS

- Sind alle Kinder im Ziel, ist der erste Teil des Spiels beendet.
- Die Kinder machen sich nun bereit, durch das magische Buch in die Märchenwelt zu springen.
- Jedes Kind zieht drei Zauberobjekte aus dem verdeckten Stapel und sucht sich eine Figur aus. Die „Plauder-Prinzessin" bzw. der „Plauder-Prinz" darf zuerst auswählen.
- Wenn alle Kinder ihre Figuren und Zauberobjekte haben, wird das Plakat gewendet.

SPIELTEIL 2: GESCHICHTEN BASTELN („MÄRCHENWELT“)

ÜBERBLICK

Ziel ist es, dass jedes Kind eine Geschichte erzählt, die es dann den Märchenwesen schenkt. Dazu schlüpfen die Kinder nacheinander in die Rolle der zuvor ausgewählten Figur (Kärtchen) und halten ihre drei Zauberobjekte (Kärtchen) bereit.

Das erste Kind beginnt und legt seine drei Zauberobjekte an eine beliebige Stelle im Märchenwelt-Bild. Nun beginnt das Geschichtenbasteln: Das Kind erfindet ein Abenteuer, das seine Figur in der Märchenwelt erlebt. Die Geschichte soll in der dritten Person erzählt werden und muss die drei zuvor aufgelegten Zauberobjekte beinhalten (z. B. Hinter dem großen Pilzhäuschen entdeckt Wanda Weitblick plötzlich eine Kiste voll Gold ...).

ABLAUF

- Alle Kinder würfeln reihum. Das Kind mit der höchsten Augenzahl startet mit dem Geschichtenerzählen. Danach folgt das Kind mit der zweithöchsten Augenzahl und so weiter.
- Die Geschichten werden nun der Reihe nach erzählt.
- Das erste Kind beginnt und legt seine 3 Zauberobjekte auf beliebige Stellen des Bildes.
- Nun lässt das Kind seine Figur durch die Märchenwelt wandern und erzählt ein Abenteuer in der dritten Person. Die drei Zauberobjekte müssen in der Geschichte vorkommen.
- Ist die Geschichte fertig erzählt, darf sich das Kind ein Buch aussuchen (ausgeschnittenes Kärtchen).
- Nun ist das nächste Kind an der Reihe usw.

ZIEL DES GESCHICHTENBASTELNS

Wenn alle Kinder ihre Geschichte erzählt haben, dürfen sie ihre gesammelten Bücher in die Märchenbibliothek stellen.

Mit jeder Geschichte wird die Märchenwelt wieder ein Stück bunter und reicher: Die Kinder sind die Retterinnen und Retter der Märchenwelt! Professor Schmökerich, PUMA, Bakabu und alle Märchenwesen feiern die Geschichtenprofis!

GESCHICHTENBASTLERINNEN UND GESCHICHTENBASTLER GESUCHT!

In der Märchenwelt herrscht großer Aufruhr: Seit geraumer Zeit beobachten Pepe Panda, Quendolin Quak und die anderen Märchenwesen, dass es um sie herum immer grauer und leerer wird. Was ist da los? Irgendetwas stimmt hier ganz und gar nicht! Ob groß oder klein, alt oder jung: Alle sind ratlos und sehr besorgt. So machen sich jeden Tag hunderte Wesen aus allen Teilen des Landes auf den Weg in die sagenumwobene Bibliothek. Denn sie alle wissen: Dort lebt der alte und weise Professor Schmökerich, ein tausendundvierjähriger Bücherwurm, der auf jede Frage eine Antwort weiß. Geduldig hört er sich alle Sorgen an. „Das ist in der Tat sonderbar... ja, ja: ganz und gar sonderbar!" Drei Tage und vier Nächte lang überlegt der Professor, woran es nur liegen kann, dass es überall im Land so düster wird. Er grübelt und grübelt, blättert in seinen schlauen Büchern, und plötzlich geht ihm ein Licht auf.

„Potzblitz – natürlich! Warum bin ich nicht eher draufgekommen? Meine grauen Zellen werden doch nicht etwa alt?" Er schüttelt seinen Kopf so fest, dass ihm die Brille von der Nase purzelt. Dann ruft er alle Märchenwesen zusammen und verkündet: „Liebe Freunde, hört mir gut zu! Endlich weiß ich, was unserem Land fehlt. Es ist ganz einfach: Uns gehen die Geschichten aus. Wir brauchen dringend neue Erzählungen! Nur sie können unsere Welt wieder bunter und fröhlicher machen." „Aber wer kann spannende Geschichten basteln?", fragt Benno Bungee.

Die Antwort fällt dem Professor leicht: „Es ist sonnenklar! Die besten Geschichtenbastlerinnen und Geschichtenbastler des Universums müssen her: die Kinder aus der Menschenwelt!" Sofort ruft Professor Schmökerich seine Schüler PUMA und Bakabu zu sich. Die beiden sollen durch das magische Buch in die Menschenwelt springen und sich dort auf die Suche nach den fantasievollsten Kindern machen.

Gesagt, getan: Einmal tief Luft holen und schon hüpfen PUMA und Bakabu mutig in das magische Buch. Hui, da drehen sie sich und wirbeln durch unbekannte Galaxien. Schwuppdiwupp, schon hören sie aus der Ferne helle Stimmen, Kichern und Hundegebell. Das muss sie sein, die Menschenwelt, wo die vielen schlauen Kinder leben. Es dauert nicht lange und schon haben PUMA und Bakabu Freunde gefunden, die ihnen dabei helfen wollen, die Märchenwelt zu retten.

***

Seid ihr auch dabei? Großartig! Aber Achtung: Auf dem Weg in die Märchenwelt sind noch einige Aufgaben zu lösen und Abenteuer zu bestehen. Bevor ihr in die Bibliothek kommt und durch das magische Buch in die Märchenwelt springen dürft, müsst ihr möglichst viele Plauderpunkte sammeln. Nur keine Angst: PUMA und Bakabu begleiten euch und mit den beiden fällt das Sprechen und Plaudern ganz leicht! Sind alle Aufgaben erledigt, landet ihr in der Bibliothek. Dort bekommt ihr drei Zauberobjekte. Diese helfen euch in der Märchenwelt beim Geschichtenbasteln. Außerdem dürft ihr euch eine Märchenfigur aussuchen, die die Heldin oder der Held eurer Geschichte sein soll.

Also, nichts wie los, meine lieben Geschichtenprofis, es ist an der Zeit, der Märchenwelt eure Geschichte zu schenken! Ihr werdet schon sehnsüchtig erwartet!

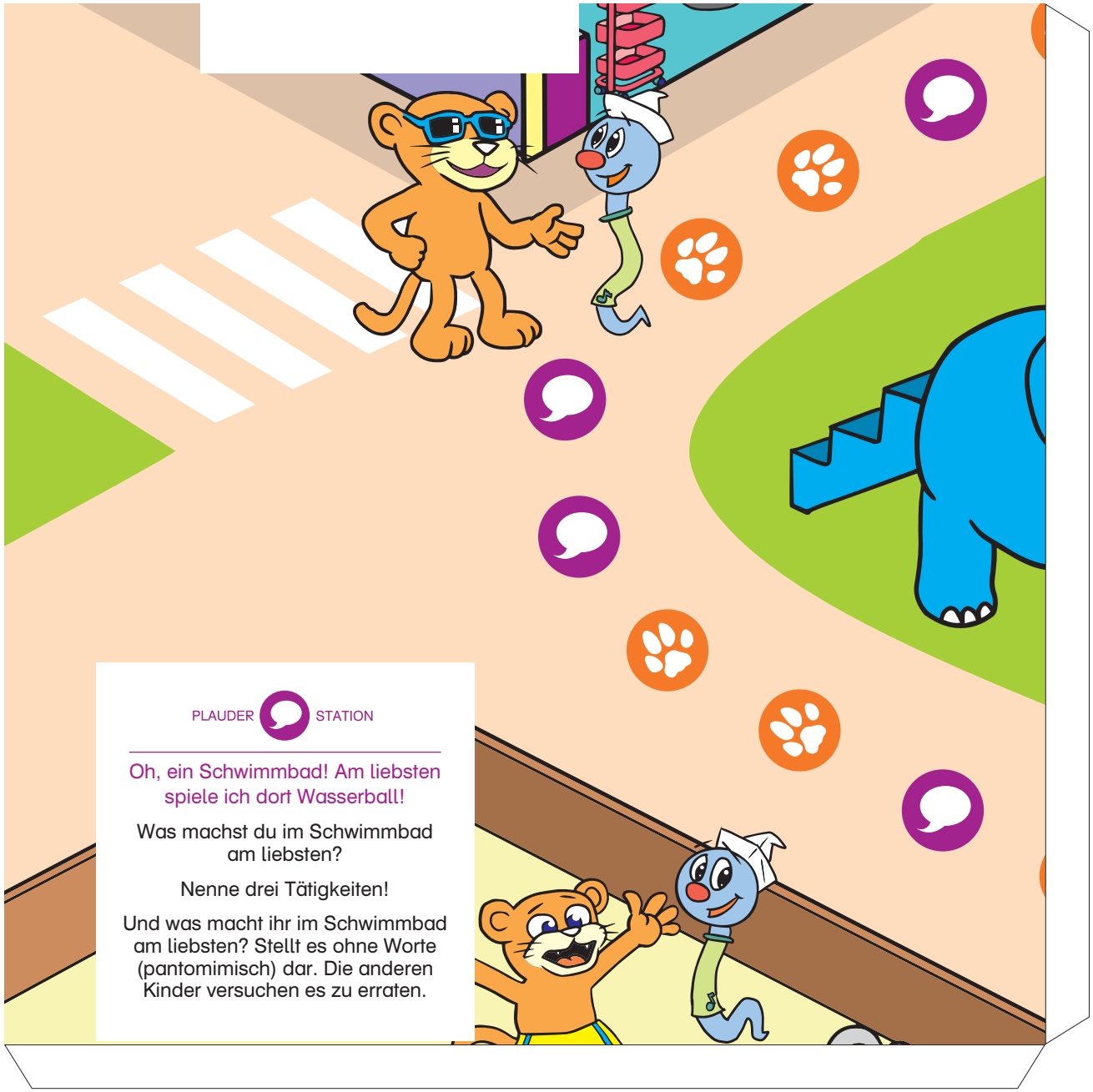


ANFANG SPIELFELD 1

(Die einzelnen Spielfeldteile ausschneiden und zusammenkleben – das Gesamtbild finden Sie auf Seite 3)




ZIEL


PLAUDER STATION
Oh, ein Schwimmbad! Am liebsten spiele ich dort Wasserball!
Was machst du im Schwimmbad am liebsten?
Nenne drei Tätigkeiten!
Und was macht ihr im Schwimmbad am liebsten? Stellt es ohne Worte (pantomimisch) dar. Die anderen Kinder versuchen es zu erraten.





PLAUDER STATION

chau, dieses Mädchen flüstert dem Buben etwas ins Ohr!

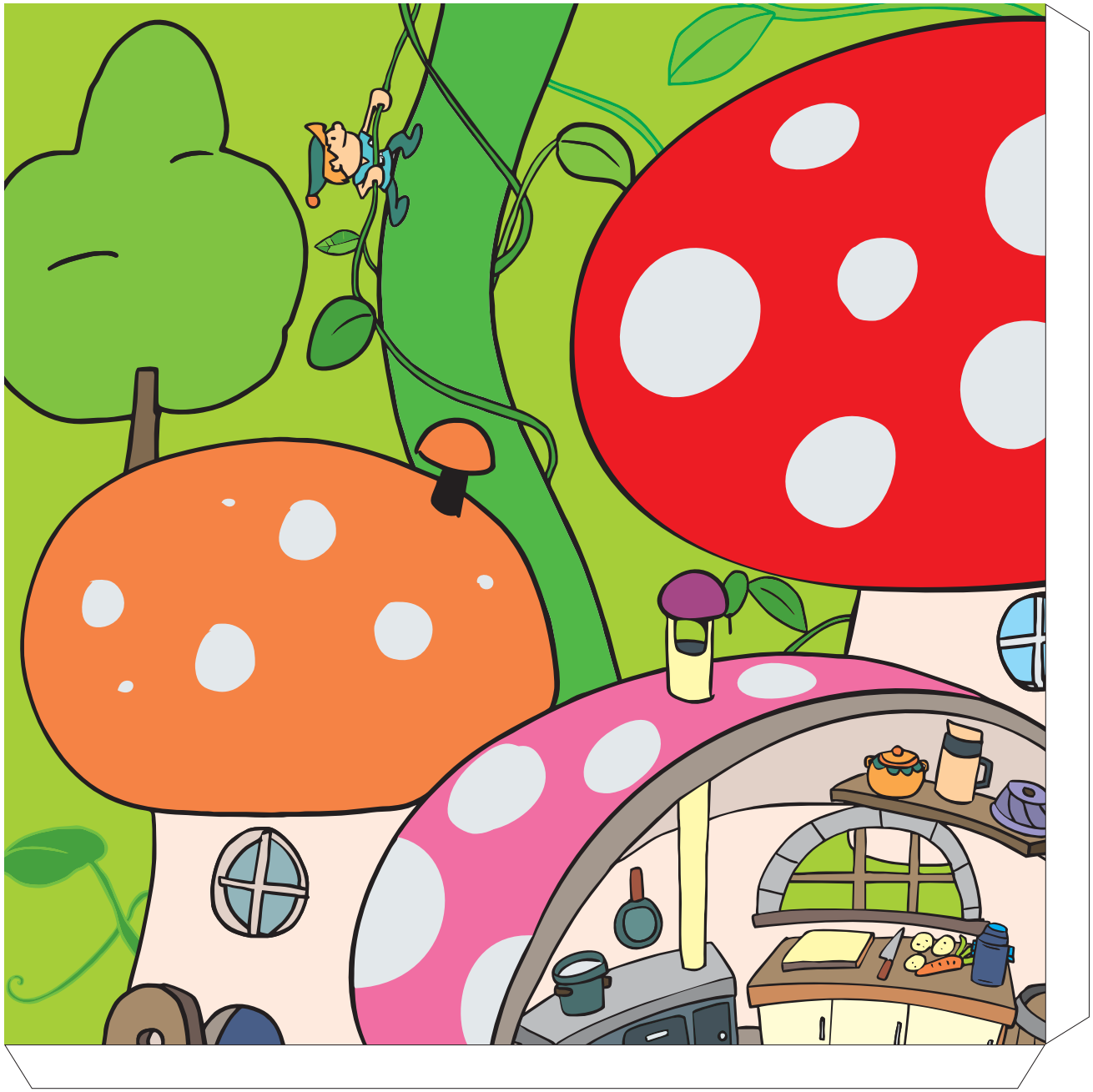
as glaubst du, sagt es dem Buben? Was antwortet der Bub?

nd jetzt dürft ihr „Stille Post" spielen: Ein Kind denkt sich eine Nachricht aus und flüstert sie dem nächsten Kind ins Ohr, dieses wieder dem nächsten Kind und so weiter. Das tzte Kind spricht dann die Nachricht laut aus. Ist sie gleichgeblieben?


STAR


PLAUDER STATION
Da ist ja ein Kindergarten und da eine Schule! Da kann man so vieles machen!
Was kann man in der Schule/ im Kindergarten eigentlich NICHT machen? Nenne drei Tätigkeiten!
Und wer von euch hat noch eine andere Idee?


OSZ
Österreichisches
Sprachen-Kompetenz-
Zentrum
Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung



ANFANG SPIELFELD 2

(Die einzelnen Spielfeldteile ausschneiden und zusammenkleben – das Gesamtbild finden Sie auf Seite 3)





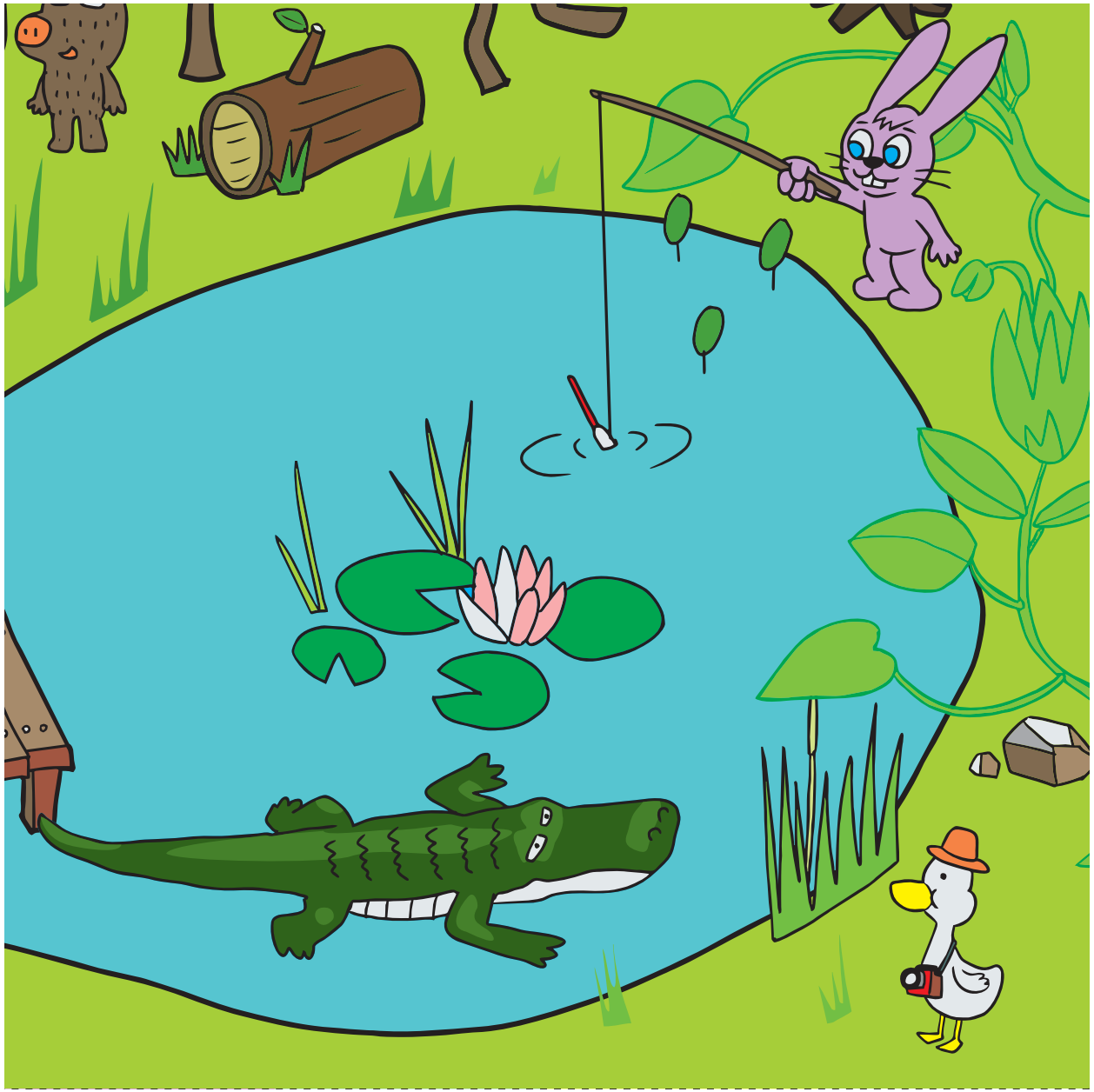







ÖSZ
Österreichisches
Sprachen-Kompetenz-
Zentrum
Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung

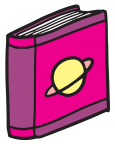




















Sternchenaufgabe 1

Rätselspiel

Reihum beschreibt jedes Kind einen Gegenstand oder eine Figur der Spielunterlage, ohne ihn zu nennen.

Die anderen Kinder versuchen, den Gegenstand oder die Figur zu erraten.

BEISPIEL:
Man findet diesen Gegenstand/ diese Figur im Supermarkt. Man kann damit ...

Sternchenaufgabe 2

Warum-Fragen stellen

Reihum stellt jedes Kind den anderen Kindern eine Warum-Frage, die sich auf eine Darstellung der Spielunterlage bezieht.

Alle helfen mit, die Frage zu beantworten.

BEISPIEL:
Warum sitzt eine schwarze Katze in der Schule auf einem Sessel? Warum schwimmt ein Frosch im Schwimmbecken?

Sternchenaufgabe 3

Freundschaftstipps für Babaku und PUMA

Bakabu und Puma möchten für immer feste Freunde bleiben.

Sie wünschen sich viele gute Ratschläge, wie ihnen das gelingen kann.

Alle Kinder sammeln gemeinsam fünf Freundschaftstipps.

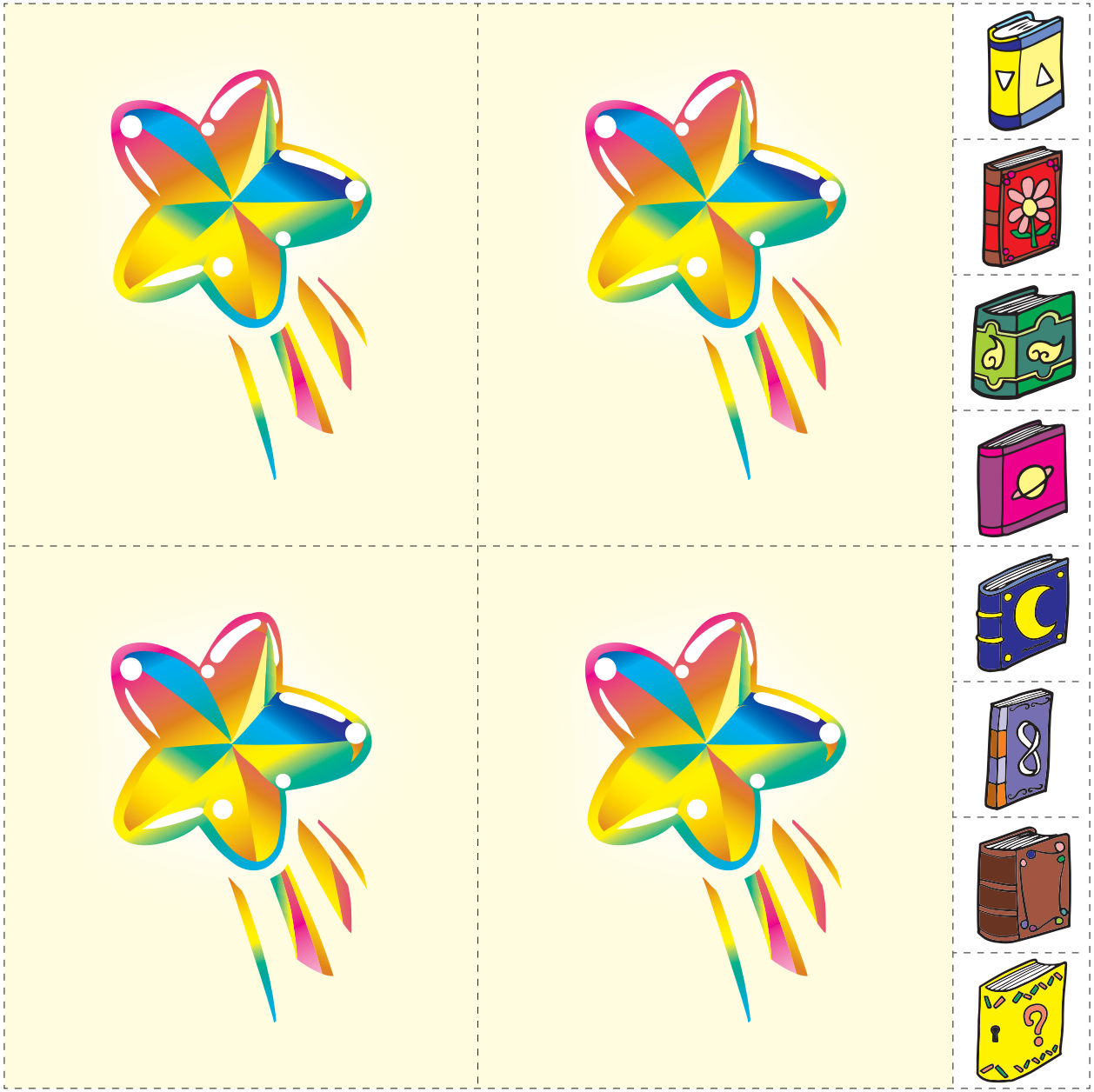
Sternchenaufgabe 4

Babaku-Lied hören

Das „Variantenlied" (Bakabu-Album 3, Lied 15) wird vorgespielt. Jedes Kind versucht, sich zu einem bestimmten Wort mindestens drei Varianten, die im Lied vorkommen, zu merken. Zum Wort „Tasche" hört man zum Beispiel die Varianten Schultasche, Handtasche, Badetasche, Einkaufstasche. Die Wörter werden vor dem Abspielen des Liedes unter den Kindern verteilt.

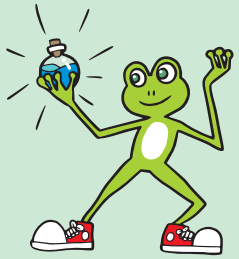
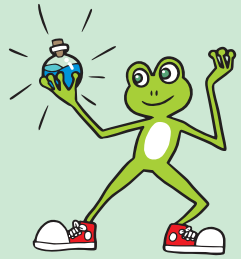
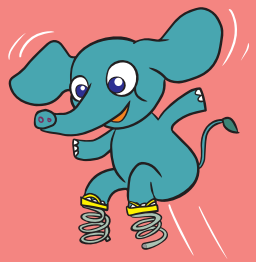
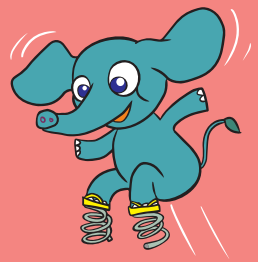
Zur Auswahl stehen:
AUTO (TASCHE)
TÜR BUCH UHR
BOOT BÄR

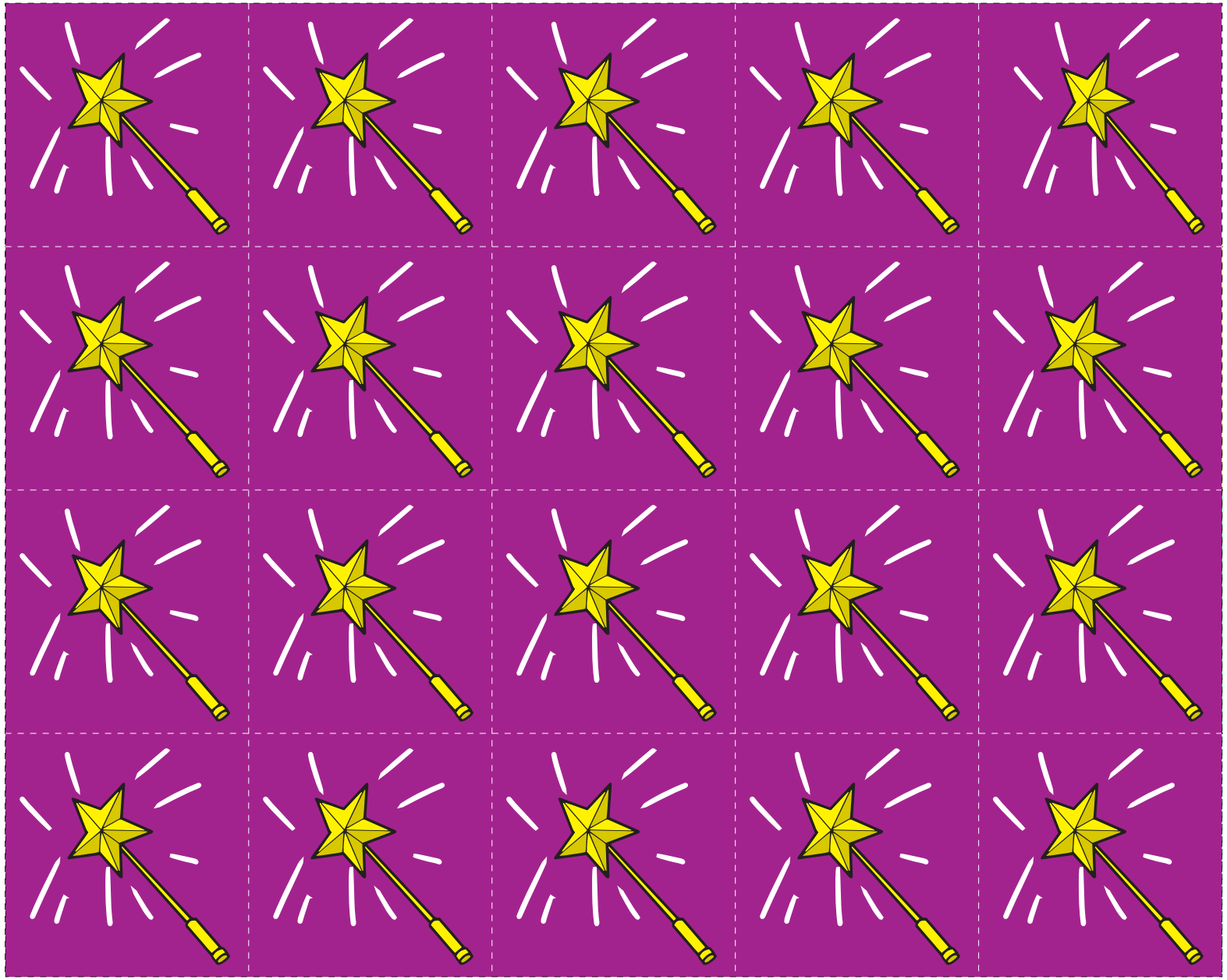
(Diese Seite ist die Vorderseite von Seite 26)



(Diese Seite ist die Rückseite von Seite 25)

(An der Linie falten, zusammenkleben und die einzelnen Karten ausschneiden).

Quendolin Quak	Pepe Panda	Theo Trick	Theo Trick	Pepe Panda	Quendolin Quak
					
Kleo Klecks	Lenny Lauser	Wanda Weitblick	Wanda Weitblick	Lenny Lauser	Kleo Klecks
					
Hopsi Hammer	Olga Oberschlau	Benno Bungee	Benno Bungee	Olga Oberschlau	Hopsi Hammer
					
Ukuleila	Piet Plappergei	Captain Cool	Captain Cool	Piet Plappergei	Ukuleila
					



(Diese Seite ist die Vorderseite von Seite 29)



(Diese Seite ist die Rückseite von Seite 28)