



PUMA

Produktiver Umgang mit
Mehrsprachigkeit im
Alltag von Kindern

PUMA – der Weltenbummler

Spiel, Spaß, Sprache und Digitales im Gepäck

Das Faltposter mit analogen und digitalen Aktivitäten zum spielerischen Aufbau
der **Bildungssprache Deutsch** in **elementaren Bildungseinrichtungen** und in der **Volksschule**

Mit
Würfelspiel
+ Bildgeschichte
inkl. **Hörbuch**
in mehreren
Sprachen



Österreichisches
Sprachen-Kompetenz-
Zentrum

oesz.at

 Bundesministerium
Bildung

Wo Qualität zur Sprache kommt!

Medieninhaber und Herausgeber

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

Bundesministerium Bildung

Im Auftrag des

Bundesministeriums für Bildung
1010 Wien, Minoritenplatz 5, www.bmb.gv.at

Idee und Konzeption

Beatrice Maierhofer und
Karin Weitzer (ÖSZ)

Mitarbeit

Karin Gspandl (ÖSZ)

Digitale Aktivitäten

Beatrice Maierhofer (ÖSZ)
unter Mitwirkung von Elke Höfler
(Universität Graz) und Barbara
Zuliani (PH Linz)

Text Bildgeschichte

Ferdinand Auhser

Illustrationen

Eric Chen

Design und Layout

Max Werschitz, Kontraproduktion
Gruber & Werschitz OG

Musik, Klänge, Text PUMA-Jingle,
Gesang, Musikinstrumente,
Arrangements, Aufnahme,
Mischung und Produktion

Manfred Schweng

Produktionsassistenz
und zusätzliche Gitarre

Cornelius Cunia

Stimmen Hörbuch

Ferdinand Auhser (Deutsch)

Emra Duvnjak (Bosnisch)

Cezmi Halkali (Türkisch)

Kudra Owens (Englisch)

Linguistische Unterstützung
und Begutachtung

Barbara Rössl-Krötzl

Weitere Materialien und Hintergrundinformationen

www.oesz.at/puma

www.bakabu.at

www.schule-mehrsprachig.at

www.literacy.at

www.charlotte-buehler-institut.at

<https://elementarpaedagogik.schule.at>

Alle Rechte vorbehalten. © Österreichisches Sprachen-
Kompetenz-Zentrum, Graz. 1. Auflage: 2019, 2. Auflage: 2023,
3. Auflage: 2025.

Letzter Zugriff auf die angegebenen Links: 15. 9. 2025.

oesz.at

Schön, dass Sie auf „PUMA – der Weltenbummler“ aufmerksam geworden sind und die darin enthaltenen Aktivitäten gemeinsam mit Ihrem Kind, Ihrer Kindergartengruppe oder Ihrer Klasse ausprobieren möchten.

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 Weltenbummler“ bietet Ihnen viele Tipps und Impulse, wie Sie Kinder zum Plaudern, Spekulieren, Fantasieren und zum Reflektieren des eigenen Sprachrepertoires animieren können.

Der Erwerb der Bildungssprache Deutsch ist entscheidend für erfolgreiche Bildungs- und Arbeitswege und auch für die Teilhabe an der Gesellschaft. Aber Bildungssprache erwirbt man nicht von heute auf morgen. Im Gegenteil: Es handelt sich um einen langen Prozess, der sich durch die gesamte Kindergarten- und Schullaufbahn zieht und immer komplexer wird. (Bildungs)Spracherwerb verläuft in ganz bestimmten Stufen und jedes Kind erklimmt diese Stufen in

seinem eigenen Tempo: Es gibt Kinder, die bereits in elementaren Bildungseinrichtungen über ein beeindruckendes Sprachrepertoire verfügen. Viele Kinder werden mit mehreren Sprachen groß und erwerben die deutsche Sprache als Zweit- oder Drittsprache. Leider gibt es auch immer mehr Kinder, die „spracharm“ aufwachsen. Diese Kinder profitieren ganz besonders von aufmerksamer Zuwendung und individueller Kommunikation. Die Wertschätzung der Individualität jedes Kindes zeigt sich nicht zuletzt im achtsungsvollen Umgang mit seiner Familiensprache. Vertrauensvolle Beziehungen, Achtsamkeit und Wertschätzung sind in jedem Fall der Boden, auf dem Sprachen gut gedeihen.

Mit „PUMA – der Weltenbummler“ möchten wir Sie und die Kinder ein Stück weit auf dem langen Weg hin zur Bildungssprache begleiten. Wir wünschen Ihnen viel Freude beim Ausprobieren der verschiedenen Aktivitäten!

Karin Weitzer
(Österreichisches Sprachen-Kompetenz-Zentrum)

So ist „PUMA – der Weltenbummler“ aufgebaut

Die Spielanleitung und die Spielaktivitäten sind direkt an die Kinder gerichtet. Bitte begleiten Sie die Kinder durchs Plakat und unterstützen Sie sie bei der Durchführung der Aktivitäten. Lesen Sie den Kindern die Spielanleitung, die Aufgabenstellungen und die Bildgeschichte vor, wenn sie selbst noch nicht lesen können. Helfen Sie ihnen bei der Durchführung des Spiels und bei der Arbeit mit der Bildgeschichte. 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, das Singen, das Reimen, die kleinen Erfolgserlebnisse und der kreative Umgang mit Wörtern werden so manche Überraschung bereithalten!

Also: Auf die Plätze, fertig und losgeplaudert!

Kooperatives Würfelspiel

Das kooperative Würfelspiel „PUMA – der Weltenbummler“ unterstützt Kinder in ihrer sprachlichen Entwicklung. Durch vielfältiges Sprechen und aufmerksames Zuhören erweitern die Kinder nach und nach ihren Wortschatz, ihre phonologische und rhythmische Bewusstheit sowie musische, motorische und sprachliche Kompetenzen. Damit werden wichtige Grundsteine für die Sprachentwicklung und das Lesen- und Schreibenlernen gelegt. Auch ihre

persönliche und soziale Entwicklung wird im Spiel gefördert: Beim Ausführen der verschiedenen Aktivitäten können die Kinder ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Das gegenseitige Zuhören, das gemeinsame Spielziel und die Beachtung von Spielregeln trainieren zudem die Teamfähigkeit. Mit den Spielaktivitäten wird ein gemeinsames und konkretes Ziel verfolgt: das Sammeln von Reiseandenken zum Füllen des gemeinsamen Reisekoffers.

Bildgeschichte/Hörbuch

Wer Kindern regelmäßig vorliest, schenkt ihnen damit nicht nur Freude und Zuwendung, sondern investiert auch nachhaltig in ihre Bildungschancen. Denn: Das Vorlesen ist die Grundlage für eine gute Lesekompetenz – eine der zentralen Schlüsselqualifikationen unserer Zeit und Voraussetzung für alles, was während und vor allem nach der Schule kommt.

Welche Kompetenzen werden durch das Vorlesen erworben und trainiert? Der Wortschatz wird vergrößert, die Konzentrationsfähigkeit gesteigert, das Vorstellungsvermögen erweitert und die Kreativität gefördert. Es gibt einen engen Zusammenhang zwischen dem Vorlesen und der Lesefreude, dem Leseverhalten und letztlich auch dem Schulerfolg. Kindern, denen viel vorgelesen wurde, fällt das Lesen- und Schreibenlernen in der Regel leichter.

Außerdem lernen Kinder durch Geschichten, sich in andere hineinzusetzen. Vorlesen stärkt also nicht nur kognitive Fähigkeiten, sondern fördert auch soziale und emotionale Kompetenzen.

Da uns das Thema (Vor)Lesen besonders am Herzen liegt, haben wir für „PUMA – der Weltenbummler“ eine Bildgeschichte und ein Hörbuch in mehreren Sprachen entwickelt. Auch hier dreht sich alles um das Thema „Reisen“.

Die Identifikationsfigur PUMA begibt sich auf eine Entdeckungsreise rund um die Welt und nimmt die Kinder als Begleiter/innen mit. Die Reisestationen des Würfelspiels und der Bildgeschichte sind ident und ergänzen einander. Auch sämtliche Spielaktivitäten, analog wie digital, widmen sich PUMA und seinen Abenteuern.

Somit haben die Kinder die Möglichkeit, voll und ganz in diese Themen- und Geschichtenwelt einzutauchen und ihr Weltwissen und ihre Sprachkompetenz zu erweitern. Methodische und didaktische Tipps zur Arbeit mit der Bildgeschichte finden Sie auf der entsprechenden Plakatseite.

Viel Vergnügen beim Geschichtenvorlesen, -hören und -weilerspinnen!



Wakelet zum Plakat:
<https://wke.it/w/s/41vbli>

Dieses Plakat ist ein Teil der **PUMA-Materialien** des Österreichischen Sprachen-Kompetenz-Zentrums. Die **PUMA-Faltplakate** und das **PUMA-Elternheft** bieten vielfältige Tipps und Impulse, wie Sie Kinder im Alltag zum Plaudern, Spekulieren und Fantasieren anregen können. Spannende Würfelspiele, detailreiche Wimmelbilder, analoge und digitale Sprachaktivitäten, Lieder, Reime, fantasievolle Bild- und Hörgeschichten wecken die Neugier an der Sprachenvielfalt. Das gesamte PUMaversum finden Sie im PUMA-Katalog auf

www.oesz.at/puma



Liebe Kinder!

PUMA geht auf eine Reise rund um die Welt. Er hat seinen Rucksack schon gepackt und ist startklar. Habt ihr Lust mitzukommen? Los geht's!

DIE FELDER

Startfeld/Zielfeld: Auf dem Startfeld geht die Reise los. Stellt eure Spielfigur auf das Startfeld. Jeder von euch darf einmal würfeln. Wer die höchste Zahl würfelt, darf starten. Danach würfelt ihr im Uhrzeigersinn.



Die Themenfelder (Stadt, Wald, Wüste, Dschungel, Meer, Südpol):

Auf jedem Themenfeld gibt es eine Aufgabe, die ihr erfüllen sollt. Lasst euch die Aufgabe vorlesen oder lest sie selbst laut vor, wenn ihr das schon könnt. Das Kind, das auf dem Themenfeld steht, führt die Aufgabe aus. Alle anderen raten mit. Für jede erfüllte Aufgabe könnt ihr euch ein Andenken aussuchen und in den Reisekoffer legen. Wenn ein Themenfeld schon besetzt ist, stellt euch einfach dazu und macht die Aufgabe nochmal. Aber halt: Macht sie nicht ganz gleich nach, sondern überlegt euch etwas Neues. Euch fällt bestimmt was Lustiges ein!



Das Spezialfeld (Mond): Wenn ihr auf das Raketenfeld kommt, dürft ihr in die Rakete einsteigen und auf den Mond fliegen. Dort wartet eine galaktisch gute Überraschung auf euch. Vielleicht kann euch jemand, der ein Smartphone oder ein Tablet hat, helfen, das Rätsel hinter dem schwarz-weißen Geheim-Code zu lösen.



Das Kind, das die Aufgabe auf dem Mondfeld erfüllt hat, steigt wieder in die Rakete ein und darf direkt zum Raketenlandeplatz vor dem Ziel fliegen.

PUMA-Tatze (orange): Wenn du auf einer orangenen Tatze landest, musst du



gar nichts machen. Du kannst dich ein bisschen ausruhen und bis zur nächsten Würfelrunde warten.

PUMA-Tatze (blau): Du hast es aber eilig! Na gut, wenn du auf der blauen Tatze landest, darfst du zum nächsten Themenfeld vorspringen.



PUMA-Tatze (grün): Oje, du hast auf dem letzten Themenfeld deinen Reisepass vergessen. Also nichts wie los: Gehe zurück zum letzten Themenfeld und hole dir deinen Pass zurück. Ui, ein frecher Kobold hat deinen Pass versteckt. Um ihn wiederzubekommen, musst du die Aufgabe auf dem Themenfeld lösen.



ZIEL DES SPIELS

Das Spiel ist zu Ende, wenn ihr alle wieder zu Hause am Startfeld angekommen seid. Super, ihr habt mit PUMA die Welt erkundet und viele Andenken für euren Reisekoffer gesammelt. Ihr habt alle gemeinsam gewonnen! Wie viele Andenken sind es denn geworden? Was, so viele? Das habt ihr richtig gut gemacht! Mal schauen, ob ihr beim nächsten Mal wieder so viele schöne Sachen in euren Koffer packen könnt. Oder schafft ihr vielleicht sogar noch mehr? Auf geht's in ein neues Abenteuer!

Nach dieser langen Reise seid ihr bestimmt ein bisschen müde. Höchste Zeit für eine kleine Verschnaufpause: Dreht das Plakat um und bittet jemanden, der lesen kann, euch die Bildgeschichte von PUMAs Weltreise vorzulesen.

Wenn jemand ein Smartphone oder ein Tablet hat und euch hilft, könnt ihr die Geschichte auch als Hörbuch anhören. Und das sogar in vielen verschiedenen Sprachen!

AUSRÜSTUNG

- 1 Würfel mit 1 bis 6 Augen, 1 Spielfigur für jede Mitspielerin und jeden Mitspieler
- 1 Reisepass für jeden Mitspielerin/jeden Mitspieler (**Tipp:** Basteln Sie mit Kindern vor dem Spiel einen bunten Reisepass aus Papier oder Karton.)
- Sammelmaterial (z. B. Blätter, Muscheln, Trinkflasche, Fahrradhelm) zum Zählen der erfüllten Aufgaben. Bitte bereiten Sie pro Themenfeld mehrere Materialien vor. Passende Kopiervorlagen finden Sie auf www.oesz.at/puma. Die Materialien sollten thematisch zum jeweiligen Feld passen. Sie sind die Andenken, die die Kinder zum Befüllen des gemeinsamen Reisekoffers sammeln.
- „Reisekoffer“ (z. B. bemalte Schachtel, Rucksack, Turnbeutel ...)
- Smartphone/Tablet und Internetzugang (Nur erforderlich, wenn Sie die digitalen Aktivitäten durchführen möchten.)

MITSPIELER/INNEN

- Empfehlung: 3 bis 5 Kinder
- geeignet für Kinder, für die die Aktivitäten herausfordernd und bewältigbar sind

Tipps zum Spiel



Zu Beginn des Spiels sind Kinder oft schüchtern und tun sich bei der Durchführung der Aktivitäten schwer. Ermutigen Sie die Kinder zum Sprechen. Erarbeiten Sie unbekannte Wörter, schlagen Sie Beispielsätze vor. Fragen Sie die Kinder nach eigenen Reiseerlebnissen.

Das Vorwissen in Geografie und die Vorstellung von der Welt sind bei Kindern sehr unterschiedlich. Machen Sie die Kinder vor dem ersten Spiel mit den Themenbereichen des Spiels vertraut. Lesen Sie den Kindern die Bildgeschichte vor und/oder hören Sie das Hörbuch. Durch die Bilder und die atmosphärischen Geräusche im Hörbuch bekommen die Kinder ein Gefühl für die verschiedenen Orte und deren Aussehen, Klang, Tierwelt etc. Überlegen Sie, welche Wörter für die Kinder schwierig sein könnten. Erarbeiten Sie die Begriffe gemeinsam mit den Kindern, bevor Sie das Spiel spielen. So erweitern die Kinder Schritt für Schritt ihr Weltwissen und ihre sprachlichen Fähigkeiten.

Zusätzlich zu den analogen Aktivitäten bieten wir auf jedem Themenfeld auch digitale Aktivitäten an.

Wenn Sie die technischen Möglichkeiten haben (ein Smartphone oder ein Tablet und WLAN genügen) und dieser Option positiv gegenüberstehen, nutzen Sie den QR-Code und probieren Sie es aus. Dazu brauchen Sie keinerlei Erfahrung oder Vorwissen. Sie können rein analoge, rein digitale oder gemischte Durchgänge spielen. Selbstverständlich können Sie die von uns vorgeschlagenen Aktivitäten auch vereinfachen, den Schwierigkeitsgrad erhöhen oder Sie kreieren gänzlich neue Aktivitäten.







Hier geht
es zum
Bakaba-
Lied!



Hier geht es
zu den **digitalen
Aktivitäten** der
Themenfelder!





START/ZIEL: PUMA PACKT SEINEN RUCKSACK



Du gehst gemeinsam mit PUMA auf eine Reise um die Welt!
Was nimmst du mit? Packe deinen Rucksack!

Beschreibung der Aktivität

Das erste Kind sagt: „Ich packe in meinen Rucksack ...“. Das zweite Kind wiederholt den Satz des ersten Kindes und fügt ein neues Wort hinzu. Dies geht reihum so lange weiter, bis keinem Kind mehr etwas einfällt.



Hilfreiche Redemittel

*Ich packe in meinen Rucksack
einen Pullover, eine Zahnbürste,
ein Handtuch, meinen Teddy ...*

Geförderte Kompetenzen



Die Kinder können ...

- Kleidungsstücke und Reiseutensilien nennen.
- indefinite Artikel und Possessivpronomen im Akkusativ benutzen (*ein/eine/einen bzw. mein/meine/meinen*).
- sich die aufgezählten Wörter merken und wiedergeben.

STADT: WENN PUMA GROSS IST ...



In der Stadt gibt es viele Menschen mit verschiedenen Berufen. Wenn PUMA groß ist, will er Pilot werden. „Ich fliege mit einem schnellen Flugzeug rund um die Welt“, träumt PUMA. Stell dir vor, du bist jetzt schon groß. Was machst du in deinem Beruf?

Beschreibung der Aktivität

Das Kind, das auf das Stadt-Feld kommt, denkt an einen Beruf (z. B. Arzt/Ärztin, Bäcker/Bäckerin, Friseur/Friseurin) und erklärt diesen, ohne ihn zu nennen. Die anderen Kinder sollen den gesuchten Beruf erraten.



Hilfreiche Redemittel

*Ich untersuche Menschen und
verschreibe Medikamente. Ich
backe Brot und Semmeln. Ich
wasche, schneide und föhne
Haare.*

Geförderte Kompetenzen



Die Kinder können ...

- verschiedene Berufe nennen und beschreiben.
- Berufsbezeichnungen verstehen.
- Aussagesätze in der ersten Person Singular formulieren.

WALD: PUMA SPAZIERT DURCH DEN WALD



Du spazierst mit PUMA durch den Wald. Suche dir eine Jahreszeit aus und beschreibe, wie das Wetter ist, was du siehst und was du machen kannst!

Beschreibung der Aktivität

Das Kind, das auf das Wald-Feld kommt, sucht sich eine Jahreszeit (Frühling, Sommer, Herbst oder Winter) aus und darf sie den anderen Kindern nicht verraten. Es beschreibt, wie der Wald zu dieser Jahreszeit aussieht und was es alles machen kann. Die anderen Kinder sollen raten.



Hilfreiche Redemittel

Im Wald ist es warm/kalt. Die Bäume haben grüne/gelbe/keine Blätter. Es gibt viele/wenige/keine Blumen/Pilze/Tiere. Ich kann Kastanien sammeln/im Waldsee schwimmen.

Geförderte Kompetenzen



Die Kinder können ...

- Jahreszeiten nennen und unterscheiden.
- sich den Wald zur entsprechenden Jahreszeit vorstellen und beschreiben.
- unpersönliche Verben (*Es gibt/regnet/schneit.*) verwenden.
- die Satzklammer mit Modalverbsätzen (*Ich kann Pilze sammeln.*) bilden.

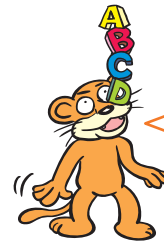
WÜSTE: PUMA HAT HUNGER



PUMA und du, ihr seid von eurer langen Reise schon hungrig und durstig geworden. PUMA hätte jetzt gern eine Nudelsuppe und ein Glas Apfelsaft. Was ist dein Lieblingsessen? Halt, nichts verraten! Die anderen sollen es herausfinden.

Beschreibung der Aktivität

Das Kind, das auf das Wüste-Feld kommt, denkt an sein Lieblingsessen. Die anderen Kinder sollen das Lieblingsessen durch Fragen erraten. Das Kind auf dem Wüste-Feld darf nur mit „ja“, „nein“ oder „weiß ich nicht“ antworten.



Hilfreiche Redemittel

Ist dein Lieblingsessen heiß/kalt/fest/flüssig? Schmeckt dein Lieblingsessen süß/salzig/sauer? Ist in deinem Lieblingsessen Fleisch/Fisch/Gemüse?

Geförderte Kompetenzen



Die Kinder können ...

- ihr Lieblingsessen nennen und beschreiben.
- Entscheidungsfragen stellen und beantworten (*ja/nein*).
- Entscheidungsfragen grammatikalisch korrekt formulieren (Verbstellung) und richtig intonieren (Satzmelodie).

MOND: PUMA TRIFFT BAKABU



PUMA landet auf dem Mond und trifft dort seinen Freund Bakabu. Gemeinsam wollen sie Bakabus Geburtstagslied so laut singen, dass man es bis auf die Erde hört. Leider kennt PUMA den Text noch nicht so gut, deshalb summt er die Melodie. Was ist dein Lieblingslied? Summe oder pfeife es!

Beschreibung der Aktivität

Das Kind, das auf das Mond-Feld kommt, summt oder pfeift sein Lieblingslied. Die anderen Kinder sollen es erraten. Wenn das Lied erraten wurde, sollen es alle Kinder gemeinsam singen.



Geförderte Kompetenzen



Die Kinder können ...

- durch Singen ihre phonologische und rhythmische Bewusstheit trainieren.

DSCHUNGEL: PUMA ERFORSCHT DAS STIMMENGEWIRR



Mit PUMA kannst du im Dschungel verschiedene Tiere hören und sehen. Welches Tier magst du besonders gern? Mache es nach!

Beschreibung der Aktivität

Das Kind auf dem Dschungel-Feld imitiert sein Lieblingstier. Dazu setzt es seinen ganzen Körper und seine Stimme ein. Die anderen Kinder sollen das Tier erraten.



Hilfreiche Redemittel

*Bist du eine Katze?
Nein, ich bin kein Elefant.
Du bist ein Affe!*

Geförderte Kompetenzen



Die Kinder können ...

- Tiere nennen und unterscheiden.
- ihr Lieblingstier nachahmen.
- einfache Entscheidungsfragen und Aussagesätze mit dem Hilfsverb „sein“ formulieren.

MEER: PUMA TAUCHT AB



PUMA hat ein neues Hobby. Er surft übers Meer. Dabei erwischt ihn eine besonders hohe Welle und er platscht ins Wasser. PUMA will mit dem Fisch reden, aber das geht unter Wasser nicht. Aus seinem Mund kommen nur Blubberblasen.

Was ist dein Hobby? Sage es den anderen, ohne dabei deine Stimme zu benutzen, und klatsche die Silben!

Beschreibung der Aktivität

Das Kind auf dem Meer-Feld artikuliert ein Hobby (z. B. Fußball spielen, Fahrrad fahren, malen), ohne dabei die Stimme zu benutzen. Es bewegt den Mund ganz ausdrucksstark, sodass die anderen Kinder das Wort/die Wörter durch Lippenlesen erraten können. Gleichzeitig klatscht es die Silben. Wird das Hobby nicht erraten, darf es auch geflüstert werden.

Geförderte Kompetenzen



Die Kinder können ...

- Hobbys nennen und artikulieren.
- Wörter phonetisch bewusst mit den Lippen formen.
- Wörter korrekt in Silben unterteilen.
- Lautbilder optisch entschlüsseln.

SÜDPOL: PUMA UND DER PINGUIN TANZ



Auf dem Südpol gefällt es PUMA und dir besonders gut, weil es dort viele lustige Pinguine gibt. Zusammen mit den Pinguinen möchte PUMA einen besonderen Tanz aufführen. Er sagt ihnen genau, was sie machen sollen. Sage auch du, wie sich die anderen Kinder bewegen sollen!

Beschreibung der Aktivität

Das Kind auf dem Südpol-Feld gibt genaue Anweisungen für die Choreografie. Die gesamte Gruppe führt möglichst synchron die Bewegungen aus.



Hilfreiche Redemittel

*Hüpft auf einem Bein.
Hebt eure Arme.
Klatscht in die Hände.
Macht ein lustiges Gesicht.*

Geförderte Kompetenzen



Die Kinder können ...

- Körperteile benennen.
- Aufforderungen mit Bewegungsverbren im Imperativ formulieren.
- Aufforderungen verstehen und ausführen.

Schritt für Schritt zur Bildgeschichte

1 Lesen Sie die Bildgeschichte und überlegen Sie, welche Wörter für die Kinder schwierig sein könnten. Erarbeiten Sie die Begriffe gemeinsam mit den Kindern, bevor Sie die Geschichte lesen/hören.

2 Lesen Sie den Kindern die gesamte Bildgeschichte vor oder hören Sie sich das Hörbuch zur Bildgeschichte mit dem QR-Code an. Je nach Bedarf kann die Geschichte komplett oder in einzelnen Kapiteln gelesen und gehört werden.

3 Zerschneiden Sie die Bildgeschichte (Kopiervorlage online) und lassen Sie die Kinder die einzelnen Kapitel in der richtigen Reihenfolge ordnen. Dazu haben wir auch eine digitale Aktivität erstellt, die Sie mit dem QR-Code aufrufen können.

4 Lassen Sie die Kinder die Bildgeschichte nacherzählen.

5 Vergleichen Sie die Sprachen: Was fällt Ihnen auf? Gibt es bereits bekannte oder ähnlich klingende Wörter? Wie ist die Satzmelodie? Gibt es andere Laute und wie hören sich diese an? Lesen Sie vorher die Textversionen und achten Sie auf sprachliche Unterschiede und Gemeinsamkeiten, um die Kinder beim Hören darauf aufmerksam zu machen. Vielleicht ist eine der Sprachen sogar die Erstsprache eines der Kinder.

*Wir haben die Bildgeschichte **in mehreren Sprachen** geschrieben und aufgenommen. Momentan ist sie auf Deutsch, Bosnisch/Kroatisch/Serbisch, Englisch und Türkisch verfügbar. Sie finden alle Dateien online:*

- gesamter Text der Bildgeschichte
- gesamtes Hörbuch
- einzelne Kapitel des Hörbuchs
- Umgebungsgeräusche der einzelnen Kapitel
- **Zusatz:** Bakabus Geburtstagslied und PUMA-Jingle

Links



Hörbuch



Kopiervorlagen



Digitale Aktivität



Textversionen





Die Reise beginnt

PUMA wacht in der Früh auf. Er streckt sich und bemerkt, dass er heute gute Laune hat. Fröhlich hüpfte er aus seinem Bett und sagt: „Heute möchte ich die ganze Welt kennenlernen.“ Also packt er schnell seinen Rucksack mit allen Dingen, die man für eine Weltreise braucht.



In der Stadt

PUMAs Reise beginnt in einer großen Stadt. Auf einem Fahrrad düst er durch die Straßen. Die Häuser hier sind so hoch, dass sie an den Wolken kratzen. „Und überall blinken bunte Lichter“, denkt sich PUMA. Doch dann muss er husten und möchte frische Luft schnappen.



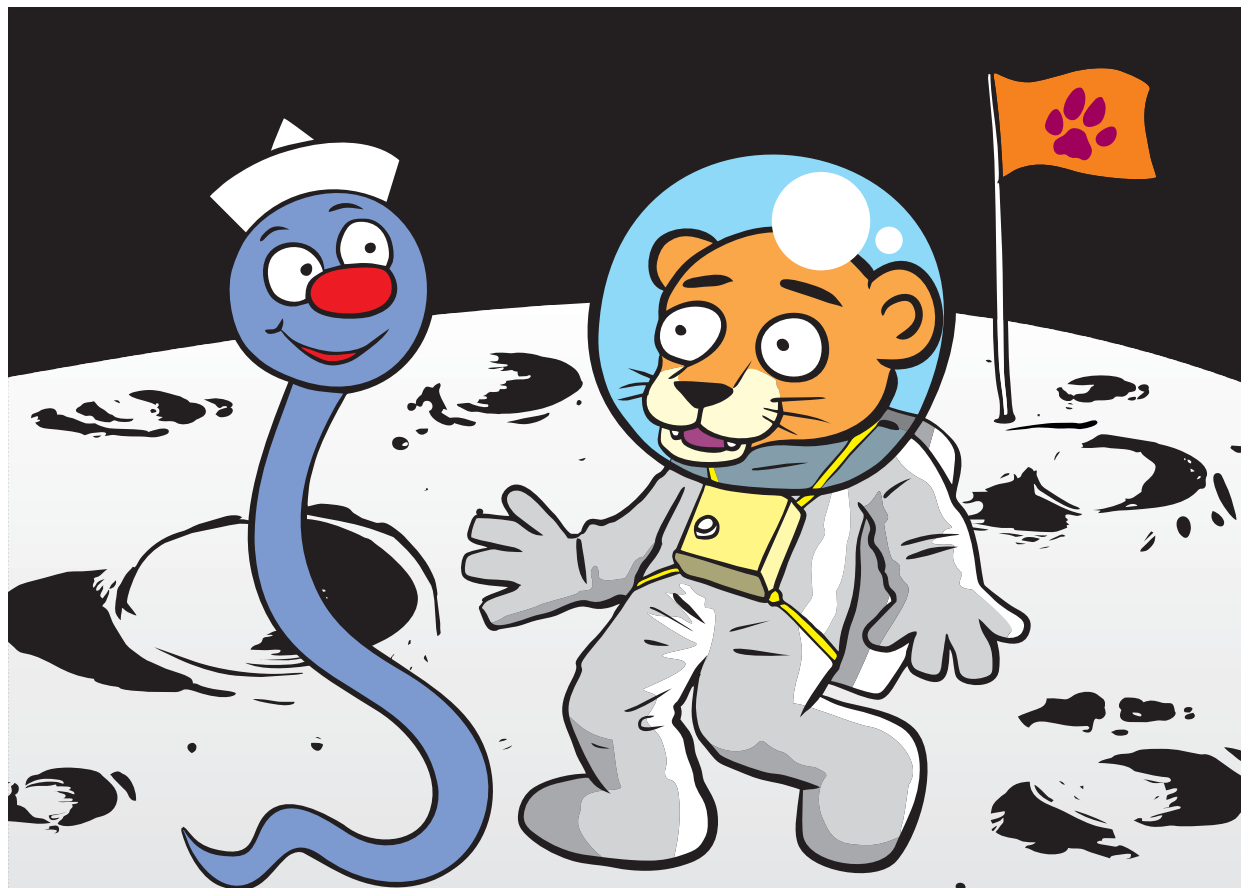
Im Wald

„Ahhh“, denkt sich PUMA und atmet tief durch. „Hier im Wald ist es aber schön. Und so viele Geräusche sind zu hören.“ Er blickt in die Baumwipfel, aus denen aufgeregte Vögel zwitschern. „Autsch“, mault plötzlich eine tiefe Stimme. „Oh, Verzeihung“, entschuldigt sich PUMA. Er ist einem Wildschwein auf die Zehen getreten.



In der Wüste

Jetzt ist PUMA an einem Ort angekommen, an dem es gar keine Bäume gibt. In der Wüste. Dafür findet er etwas anderes. Sand. Und zwar jede Menge. „Ganz schön heiß hier“, keucht PUMA. Schnell trinkt er einen großen Schluck aus seiner Flasche. „Diese Wüste ist so groß. Die würde ich gerne mal von oben sehen.“



Auf dem Mond (Treffen mit Bakabu)

Mit einer Rakete düst PUMA in den Weltraum und fliegt bis zum Mond. „Hallo, PUMA“, begrüßt ihn ein blaues Wesen, als er mit seinem Raumfahrerhelm aussteigt. „Hallo“, freut sich PUMA. „Wer bist denn du?“ „Ich bin Bakabu, der Ohrwurm. Ich bin hier, weil ich eine galaktische Geburtstagsparty feiern möchte. Mit einem tollen Lied. Machst du mit?“ Da lässt sich PUMA nicht zweimal bitten. „Na klar!“, ruft er begeistert.



Im Dschungel

Zurück auf der Erde ist PUMA wieder in einem Wald gelandet. „Aber hier sind die Bäume noch höher. Und die Tiere singen und lachen noch lauter. Das muss der Urwald sein!“, ruft er. Geschickt schwingt sich PUMA mit einer Liane durch den Dschungel. „Aber wer quietscht denn da?“ Oh, da ist wohl ein Äffchen als blinder Passagier mit auf die Liane gesprungen.



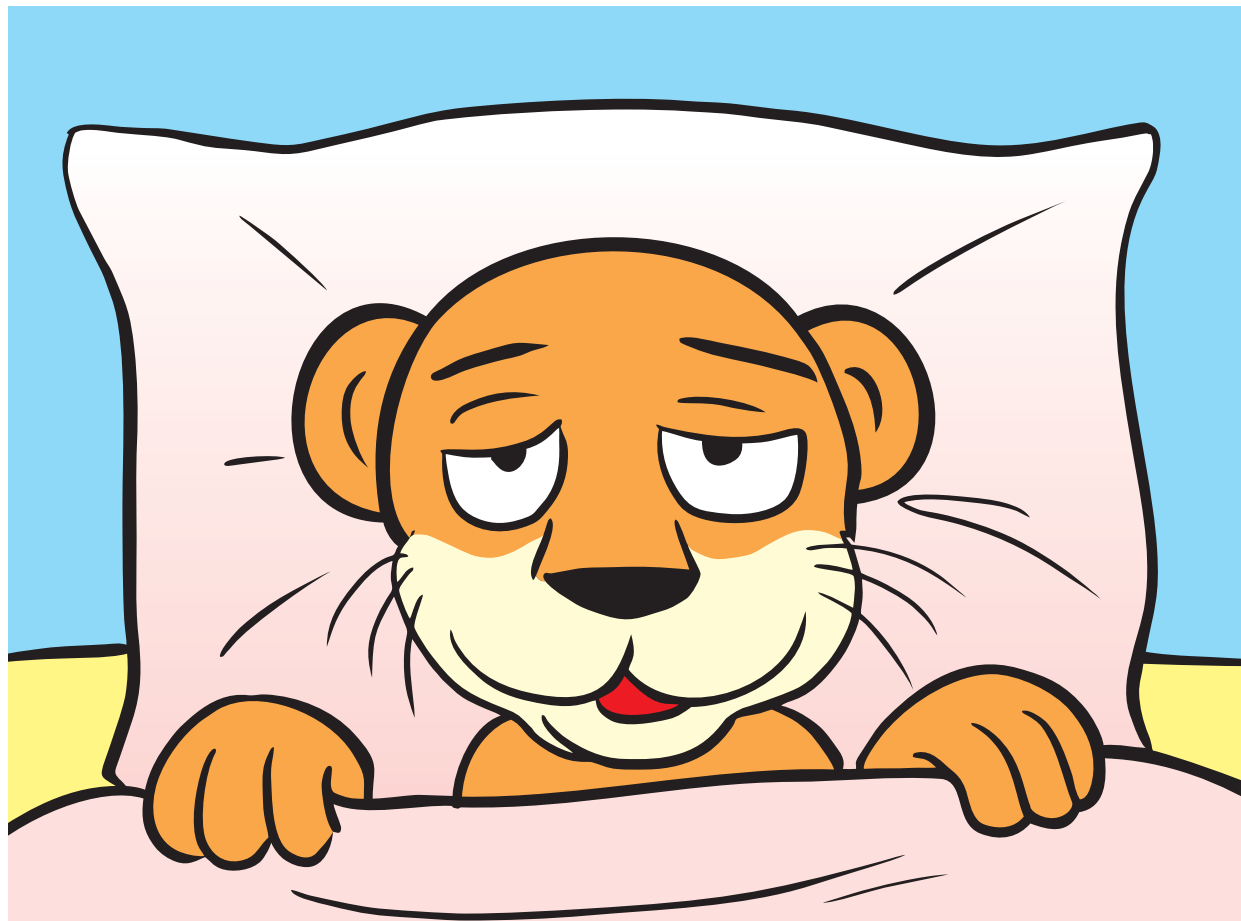
Auf dem Meer

Plötzlich sieht PUMA ein riesiges, blaues Meer. „Ab in die Fluten“, freut sich PUMA und hüpfte auf sein Surfbrett. Wie der Blitz düst er über die hohen Wellen. Die Meeresfische staunen nicht schlecht, als er an ihnen vorbeiflitzt. „Darf ich mitkommen?“, fragt ein kleiner Seestern. „Na klar!“, lacht PUMA.



Am Südpol

Nach einer langen Fahrt über das Meer wird es immer kühler. „Richtige Eisberge“, staunt PUMA und zieht sich schnell eine warme Jacke an. „Alles einsteigen!“, ruft ein fröhlicher Pinguin auf einer Eisscholle. „Das ist der Südpol-Express!“ „Da komme ich gerne mit“, zittert PUMA. „Der Südpol ist sehr schön, aber auch s-s-sehr k-k-kalt.“



Die Heimkehr

Nach so vielen Abenteuern freut sich PUMA, als er wieder nach Hause kommt.
„Toll, was es alles gibt auf der Welt“, denkt er und kuschelt sich in sein warmes Bett.
„Jetzt muss ich noch einmal genau nachdenken, wo ich heute überall war.
Könnt ihr mir vielleicht helfen?“

Weitere Ideen zur Kreativitätsförderung und Differenzierung

Lassen Sie die Kinder die Bildgeschichte in anderen Zeitformen **nacherzählen** oder eine eigene Reisegeschichte **erfinden** (z. B. „PUMA ist in der Früh aufgewacht, hat sich gestreckt ...“ oder „PUMA plant im Sommer eine Reise um die Welt. Er wird ...“).

Stoppen Sie die Erzählung nach jedem Kapitel und lassen Sie die Kinder **spekulieren**, wie es wohl weitergeht.

Die Geschichte bietet viele Möglichkeiten zur **Wortschatzerweiterung**. Sie können die Wörter entweder nach Kapiteln oder Themen (z. B. Reisen, Natur, Tiere) erarbeiten. Nutzen Sie den reichhaltigen Wortschatz und die Vielfalt der Verben (z. B. ‚düsen‘, ‚flitzen‘, ‚maulen‘, ‚staunen‘). Dazu eignen sich Bild-Wort-Karten oder Mind Maps. Verbinden Sie bestimmte Wörter mit entsprechenden Gesten (z. B. ‚aufwachen‘: Strecken Sie die Arme in die Luft.).

Spielen Sie die **Umgebungsgeräusche** (online verfügbar) vor und lassen Sie die Kinder die entsprechenden Bilder erraten.

Lassen Sie die **Erstsprachen** der Kinder hörbar werden: „Was heißt ‚Rucksack‘ in deiner Familiensprache?“ „Kannst du die Geschichte in einer anderen Sprache erzählen?“ Laden Sie dazu auch Eltern oder mehrsprachige Kolleg/innen ein.

Behandeln Sie nur einzelne Bilder der Geschichte: Lassen Sie sie die Kinder beschrei-

ben, nutzen Sie sie als **Sprechimpuls** für das Erzählen eigener Geschichten oder entwickeln Sie Dialoge und Rollenspiele daraus.

Erzählen Sie die Bildgeschichte als **Mitmachgeschichte**: Lesen Sie die Geschichte vor und begleiten Sie bestimmte Wörter mit einem Geräusch oder einer Bewegung. Die Kinder ahmen die Laute und Gesten nach.

Nutzen Sie die Bildgeschichte als Vorlage für die Produktion eines kleinen **Theaterstücks** oder **Musicals**. Verwenden Sie dazu auch unsere Lieder.

Lassen Sie der **Fantasie** freien Lauf und gestalten Sie gemeinsam mit den Kindern eine eigene Bildgeschichte!

Mögliche Impulsfragen

- Wenn du gemeinsam mit PUMA auf Reisen gehen würdest, wohin würdet ihr fliegen/fahren?
- Welchen Tieren könnte PUMA noch begegnen?
- Wovon könnte PUMA träumen?
- Wie könnte die Geschichte von PUMA und Bakabu, dem Ohrwurm, weitergehen?
- Wenn PUMA und Bakabu zu dir nach Hause kommen würden, was würdest du mit ihnen unternehmen?

