



Leseprobe aus Sinnwell-Backes, Bilderbuchkarten »Flunkerfisch« von Axel Scheffler und Julia Donaldson,
ISBN 4019172600181 © 2022 Beltz Nikolo in der Verlagsgruppe Beltz, Weinheim und Basel
<http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=4019172600181>

Dieses Booklet zu den Bilderbuchkarten bezieht sich auf:



Axel Scheffler / Julia Donaldson
Flunkerfisch
Beltz & Gelberg in der Verlagsgruppe Beltz,
Weinheim Basel
32 Seiten

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis zu § 52a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

© 2022 Beltz Nikolo in der Verlagsgruppe Beltz: Weinheim und Basel
www.beltz.de

Lektorat: Kristina Wippert
Herstellung und Satz: Myriam Frericks und Lara Thorissen
Gestaltungskonzept: Atelier Bea Klenk, Bea Klenk/Sabina Riedinger
Illustrationen aus: »Flunkerfisch« von Axel Scheffler / Julia Donaldson, © 2007 Beltz und Gelberg

GTIN 4019172600181

Inhalt

1

Erzählen mit dem Kamishibai

2

2

Die Bilderbuchkarten

6

Bilderbuchkarte 1: Ein Flunkerfisch im Meer

6

Bilderbuchkarte 2: In der Schule am Meeresgrund

7

Bilderbuchkarte 3: Die erste Flunkergeschichte

9

Bilderbuchkarte 4: Krakenkampf im Klassenzimmer

11

Bilderbuchkarte 5: Eine Geschichte geht auf Reisen

13

Bilderbuchkarte 6: Fischer bei der Arbeit

14

Bilderbuchkarte 7: Ins Netz gegangen

16

Bilderbuchkarte 8: Zurück ins Meer

17

Bilderbuchkarte 9: In der Tiefsee

19

Bilderbuchkarte 10: Fliegende Fische

20

Bilderbuchkarte 11: Unterwegs im Algenwald

22

Bilderbuchkarte 12: Der Heringsschwarm

23

Bilderbuchkarte 13: Immer der Lüge nach

25

Bilderbuchkarte 14: Gespräch mit der Flunder

27

Bilderbuchkarte 15: Wo steckt Flunkerfisch?

28

Bilderbuchkarte 16: Flunkerfisch ist zurück!

30

3

Nach der Geschichte

32



Erzählen mit dem Kamishibai

Das Kamishibai ist ein Erzähltheater. Das japanische Wort, das wir mit *Papiertheater* übersetzen können, beschreibt sehr gut, wie man sich die Anfänge dieser Erzählkunst vorstellen kann: die Erzähler, die in der Vorkriegszeit zu Beginn des 20. Jahrhunderts durch Japans Straßen und Dörfer zogen, hatten einen Rahmen aus Holz dabei, in den sie stabile Bildkarten stecken konnten, um so ihr Publikum mit illustrierten Geschichten zu unterhalten.

Die Kamishibai-Männer verdienten ihr Geld dabei mit ihren rollenden Süßwarenläden: Mit ihren Läden auf Rädern fuhrn sie von Dorf zu Dorf und lockten mit ihren Geschichten ihr Publikum – vor allem Kinder – zu sich, das gleichzeitig dankbar Süßwaren kaufte, während es den Geschichten lauschte.

Mit Bildern eine Geschichte erzählen

Wir Menschen lernen viel durch Geschichten. Gerade Kinder sind dankbare Zuhörer/innen und saugen Bilder und die dazugehörigen Texte gerne tief in sich auf.

Mit dem Kamishibai können Sie Geschichten besonders kreativ lebendig werden lassen. Ein Kamishibai bietet zahlreiche Möglichkeiten, wie Sie Geschichten für Kinder erlebbar machen und bildgestützt ins Erzählen kommen können.

Die Aufmerksamkeit der Zuhörer/innen bzw. Zuschauer/innen wird dabei auf den in Bildern dargestellten Kern der gesprochenen Worte gelenkt. Anders als beim Bilderbuch sind die einzelnen Bilder für die Kinder viel länger zu sehen. Sie haben die Zeit, sich mit dem Bild und auch einzelnen Details viel genauer auseinanderzusetzen.

Gerade die szenische Erzählweise, die das Kamishibai auszeichnet, bietet ganz besondere Möglichkeiten, wie man mit einer Kindergruppe eine Geschichte gemeinsam erleben kann.

Die Kinder können bei dieser bildschirmfreien Präsentation ganz nah an der Geschichte sein und interaktiv mit eingebunden werden.

Erzählen, entdecken und kreativ sein

Mit dem Kamishibai lassen sich beim Erzählen und Zuhören viele Zugänge zu einer Geschichte nutzen: Sprechen, Singen, Erzählen, Spielen, freies Geschichtenerfinden, Dichten, Philosophieren oder Drauflos-Fantasieren. Das Kamishibai lässt den Erzählenden viele Freiheiten bei der Ausgestaltung der einzelnen Bildkarten.

Kinder lassen sich dabei mit allen Sinnen in die Erzählung mit einbinden. Fragen nach einzelnen Details auf dem Bild sind willkommen. Gemeinsam mit Ihnen können die Kinder über das Bild die Geschichte entdecken. Und durch die recht vielfältigen und freien Erzählmöglichkeiten, die das Kamishibai bietet, können Sie auf Impulse und Fragen der Kinder leicht reagieren und diese in die Erzählstunde mit einbauen.

Gerade die Freude am gemeinsamen Erleben und Entdecken einer Geschichte ist es, die vielen Kindern und nicht selten auch den Erzählenden besonders viel Freude bereitet.

Tipps zum kreativen Einsatz mit dem Kamishibai

Raumgestaltung und Aufbau des Kamishibais

Das Kamishibai wirkt besonders gut, wenn es auf einem kleinen Tisch so aufgebaut wird, dass es etwa auf Augenhöhe der kleinen Zuhörer/innen und Zuschauer/innen steht.

Ein schwarzes Tischtuch, das gerne bis auf den Boden reichen darf, sorgt dafür, dass die Beine des Erzählers bzw. der Erzählerin nicht hinter dem Kamishibai zu sehen sind und der Blick der Kinder auf das Gezeigte selbst gelenkt wird.

Gut ist auch, wenn der/die Erzählende selbst dunkel angezogen ist. Damit fällt es den Kindern noch leichter, sich auf die Bilder zu konzentrieren. Ebenfalls hilfreich ist es, wenn der Hintergrund im Raum nicht zu sehr ablenkt. Ist es möglich, eine kleine Ecke oder Nische für die Vorführung zu wählen, die vom übrigen Raum etwas abgetrennt ist, hilft das den Kindern ebenfalls oft dabei, sich besser auf die Geschichte einlassen zu können.

Gerne kann das Kamishibai am Anfang geschlossen sein. Alternativ gibt es auch die Möglichkeit, als erste Karte einen roten Theatervorhang zu wählen oder das Theater mit einem roten Tuch zu eröffnen.

Sitzplatz, Belichtung und Atmosphäre

Prüfen Sie im Vorfeld, ob alle Kinder gut auf das Kamishibai sehen können. Gut ist es, wenn Sie die Sitzplätze so wählen, dass die Kinder in einer Art Halbkreis um das Tischtheater sitzen. Die Kinder sollten es so bequem wie möglich haben. Sie können ihnen mit kleinen Bodenkissen Plätze ausweisen oder die Kinder auf dem Boden oder auf

Stühlen sitzen lassen. Vermeiden sollten Sie raschelnde Sitzkissen, die eine enorme Unruhe entstehen lassen können.

Der Raum selbst darf gerne etwas abgedunkelt werden. Mit kleinen Klemmleuchten kann das Kamishibai effektiv beleuchtet werden, sodass die Aufmerksamkeit durch das Licht noch intensiver auf die Bilder gelenkt wird.

Leuchten gibt es auch ohne Kabel, zum Wiederaufladen. So ist man, auch was den Einsatz der Lichtquelle angeht, flexibel.

Erzähltempo, Kartenwechsel und Stimmung

Anders als bei einem buchgestützten Vorlesen oder Erzählen haben Sie beim Erzählen mit dem Kamishibai die Hände frei. So können Sie noch stärker mit Gestiken arbeiten und die Geschichte im Zusammenspiel von Mimik, Gestik und der gesamten Körperhaltung noch intensiver betonen.

Üben Sie das Erzählen im Vorfeld ein, um sicher zu sein, welche Bewegungen Sie einbinden wollen. Überlegen Sie, wie Sie auch beim Wechseln der einzelnen Szenen vorgehen wollen. Sie können die Karten beispielsweise langsam wechseln, um die Spannung zu erhöhen. Bei schnellen Handlungen ist manchmal auch ein schneller Kartenwechsel passend.

Vielleicht haben Sie auch Geräusche, die an manchen Stellen eingebaut werden können? Regenmacher, Trommeln, Flöten oder andere Instrumente können helfen, Stimmungen aufzubauen und die Aufmerksamkeit noch einmal zu erhöhen oder zu lenken.

Das Bilderbuch »Flunkerfisch«

Flunkerfisch kommt immer zu spät in der Fischschule tief unten auf dem Meeresboden an. Während seine Lehrerin und die Mitschüler/innen auf ihn warten, denkt er sich auf dem Weg zu ihnen ganz und gar unglaubliche Geschichten aus, die für sein ständiges Zuspätkommen verantwortlich sind. Dabei spielen beispielsweise gefährliche Haie oder angriffslustige Kraken Hauptrollen.

Nicht jede/r findet die ständigen Flunkereien toll. Mancher Fisch reagiert genervt oder auch verärgert auf die vielen Lügengeschichten. Der kleine Petersfisch jedoch liebt Flunkerfischs Geschichten sehr und erzählt sie nach der Schule gleich seiner Großmutter, die diese ebenfalls gerne weitererzählt.

So verbreiten sich Flunkerfischs Lügengeschichten schnell im ganzen Meer. Und als Flunkerfisch vor lauter Nachdenken über neue Flunkergeschichten Fischern ins Netz geht, sind es doch glatt seine eigenen Geschichten, die ihn wieder den Weg nach Hause finden lassen.

Wenn Flunkergeschichten also nicht doch auch manchmal etwas Gutes haben können ...

Vom Spaß am Geschichtenerfinden

Kinder lieben es, sich Geschichten auszudenken. »Was wäre, wenn ...?« steht dabei nicht selten als große Anfangsfrage. So, wie Flunkerfisch durch das Meer schwimmt und sich dabei überlegt, was wohl wäre, wenn er in einer Schatzkiste eingesperrt wäre oder von einem Kraken gefangen würde, begeistern sich auch Kinder dafür, sich die unmöglichsten Situationen vorzustellen und in ihrer Fantasie auszumalen.

Beim Geschichtenerfinden wird ganz spielerisch das abstrakte

Denken gefördert und natürlich setzt es eine Sprach- und Erzählkompetenz voraus, anderen von seinen Geschichten erzählen zu können. Vielleicht brauchen manche Kinder am Anfang auch ein wenig Hilfe, um ins Fantasieren zu kommen. Hier kann es helfen, dass die Kinder erst einmal bekannte Geschichten weitererfinden. Oder man sammelt gemeinsam in der Gruppe Fragen: »Was wäre, wenn dein Haustier sprechen könnte? Du plötzlich unsichtbar wärst? Du fliegen könntest?«

Mit dem Kamishibai kann passend zu einer der Bilderbuchkarten erfunden werden. »Was geschieht wohl als Nächstes?«, »Welche Abenteuer könnte die Meerjungfrau erleben?«, »Stell dir vor, du könntest unter Wasser atmen.«

Gemeinsam kann auch überlegt werden, was eine gute Geschichte ausmacht. Ist es leicht, sich etwas auszudenken?

Lügen erlaubt? – Der Umgang mit Flunkereien

Gleichzeitig bietet »Flunkerfisch« aber auch die Möglichkeit, mit Kindern über das Lügen und Flunkern zu sprechen. »Ist es denn o. k., andere zu belügen? Und ist Flunkern etwas anderes als Lügen?« Solche Fragen bieten sich, anknüpfend an die Geschichte, sehr gut an, um sie mit den Kindern zu besprechen.

Eltern geraten oft in Alarmbereitschaft, wenn sie ihre Kinder beim Lügen erwischen. Dabei ist es ganz normal, dass Kinder irgendwann anfangen, Dinge zu verdrehen oder bewusst zu lügen. Ab ca. zwei Jahren beginnen Kinder, Situationen zu ihren Gunsten zu verdrehen.

Dabei lernen sie, vorauszu-denken und sich alternative Möglichkeiten auszudenken. In der »magischen Phase« zwischen zwei und fünf Jahren können Kinder oftmals selbst gar nicht unterscheiden, wann sie lügen oder sich in ihrer Fantasie eine Geschichte zurechtgelegt

2

Die Bilderbuchkarten

Bilderbuchkarte 1: Ein Flunkerfisch im Meer



Was wir sehen

Oh, wo sind wir denn hier gelandet? Eine bunte Unterwasserwelt erwartet uns.

Mitten im Bild schwimmt ein kleiner Fisch. Vergnügt scheint er zu sein. Um ihn herum können wir verschiedene Fische und andere Meeresbewohner, wie Quallen, Muscheln oder auch Krebse, sehen. Auf dem Meeresboden erkennt man Korallen, Felsen und Sand. Algen wachsen aus dem Sandboden und auf den Felsen und überall dort unten verbergen sich Meeresbewohner. Wer genau hinschaut, sieht auch eine Dose aus Metall.

Impulsfragen

- Wo spielt die Geschichte?
- Was ist alles auf dem Bild zu sehen?
- Wie sieht der Fisch in der Mitte aus?
- Welche der Meeresbewohner kennst du mit Namen?
- Wie viele Fische sind auf dem Bild?

Gemeinsam ins Gespräch kommen

- Wer ist wohl die Hauptfigur, um die es in dieser Geschichte geht?
- Wie geht es dem Fisch in der Mitte wohl gerade?
- Woran denkt er?
- Was entdeckt der kleine Fisch in der Dose auf dem Meeresboden?
- Wie ist die Dose wohl ins Meer gekommen?
- Welche Tiere leben denn noch im Meer?
- Wer war schon einmal am Meer?

Sprachbildung

Erzählen Sie, dass der Fisch ein ganz besonderer Fisch ist: ein Flunkerfisch. Lassen Sie die Kinder überlegen, was ein Flunkerfisch wohl macht. Wer kennt das Wort »flunkern«? Und wie kann man zu »flunkern« noch sagen? Ob hier in der Gruppe heute auch schon jemand geflunkert hat?

Kreativ-Impulse

- Spielen Sie »Ich sehe was, was du nicht siehst« und lassen Sie die Kinder die Bildkarte ganz genau betrachten. Gerade zum Einstieg in das Kamishibai kann das Spiel gut genutzt werden, um die Beobachtungsgabe der Kinder auf die Karten zu lenken.

- Basteln Sie mit den Kindern »Beobachter-Lupen« aus Tonkarton. Die Kinder schneiden den Lupenumriss und das Innenleben aus. Mit den Lupen können die Kinder Bildausschnitte in den Fokus nehmen und lernen, so auch einzelne Bildausschnitte ganz genau zu betrachten.
- Singen Sie gemeinsam das Lied »Fünf kleine Fische«. Bei jüngeren Kindern kann man ein Fingerspiel dazu ergänzen.
- Basteln Sie mit den Kindern einfache Fische aus Tonkarton. Dazu wird der Umriss der Fische ausgeschnitten und der Bauch entweder ausgeschnitten oder ausgeprickelt. In die Fläche des Bauchs wird farbiges Transparentpapier geklebt. So entstehen leicht schöne und bunte Fische, die sich gut als Fensterbilder machen.

Ideen für Vorschul-/Kitakinder

- Wie viele Arme hat der Krake?
- Wie viele Luftblasen steigen aus Flori Flunkerfischs Mund empor?
- Wie viele rote Fische gibt es auf der Karte zu entdecken?

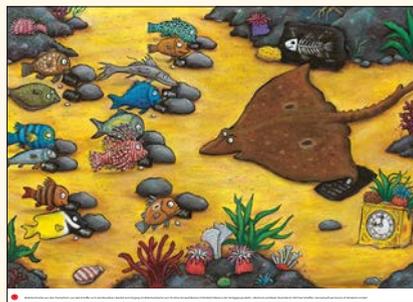
Überleitung zur nächsten Bilderbuchkarte

Lassen Sie die Kinder überlegen, welche Flunkereien sich der Flunkerfisch wohl ausgedacht hat. Was könnte er im Meer erleben? Und wem könnte er seine Geschichten wohl erzählen?

Buchtipps

- *WAS IST WAS junior. Das Meer.* Tessloff
 - *Was lebt im großen tiefen Blau?* Yuval Zommer. Sauerländer
 - *Tief, tief unten im Meer.* Jonathan Litton (Autor), Maxime Lebrun. 360°
-

Bilderbuchkarte 2: In der Schule am Meeresgrund



Was wir sehen

Wir befinden uns in einer Schule, die sich auf dem Meeresboden befindet. Die Lehrerin ist ein großer Rochen. Die Schulklasse setzt sich aus verschiedenen Fischkindern zusammen. Alle haben eine kleine Schiefertafel vor sich. An der Tafel vorn liegt ein Schwamm. Die große Uhr zeigt an, dass es neun Uhr ist. Und ganz vorn in der Reihe, da scheint doch noch ein Platz frei zu sein. Wer da wohl hingehört?

Die Lehrerin führt gerade eine Liste und hakt Namen ab. Bestimmt bemerkt sie gleich, wer noch fehlt.

Impulsfragen

- Was erkennen wir auf dem Bild?
- Woran erkennt man, dass die Fische in einer Schule sind?
- Warum weiß man, dass der Rochen die Lehrerin ist?
- Was hakt sie gerade auf der Liste ab?
- Wann beginnt bei euch morgens die Schule?