

Teresa Zabori

BILDERBUCHKARTEN

»Superwurm«

von Axel Scheffler und Julia Donaldson

15 Karten
für das
Kamishibai

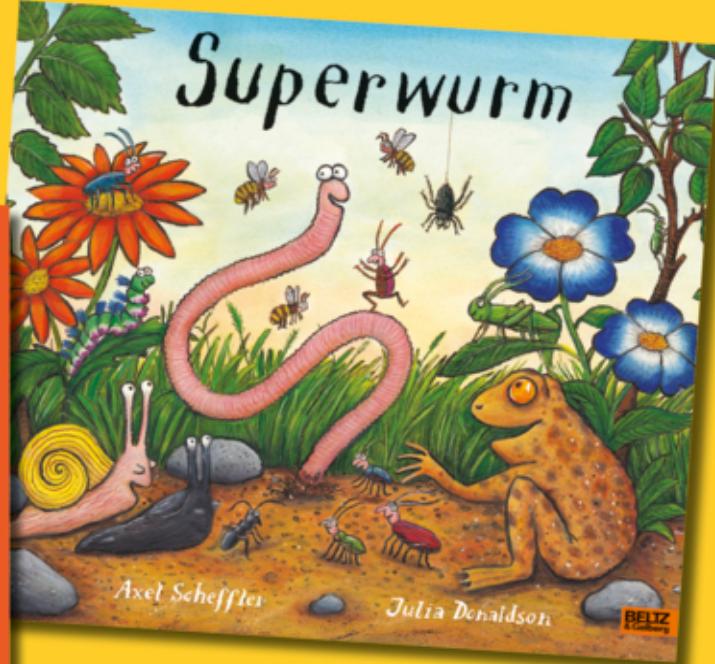
Teresa Zabori

BOOKLET zum Umgang mit Bilderbuchkarten

aus »Superwurm« von Axel Scheffler
und Julia Donaldson

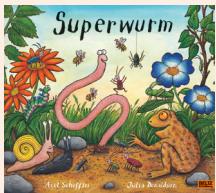


BELTZ



BELTZ

Dieses Booklet zu den Bilderbuchkarten bezieht sich auf:



Axel Scheffler, Julia Donaldson
»**Superwurm**«
Bilderbuch
Beltz & Gelberg in der Beltz Verlagsgruppe,
Weinheim
32 Seiten

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Die Verlagsgruppe Beltz behält sich die Nutzung ihrer Inhalte für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor. Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle übernehmen wir keine Haftung für die Inhalte externer Links. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich.

GTIN 4019172600297

1. Auflage 2026

© 2026 Beltz Nikolo in der Beltz Verlagsgruppe GmbH & Co. KG
Werderstraße 10, 69469 Weinheim
service@beltz.de
Alle Rechte vorbehalten

Lektorat: Kristina Wippert-Walburg
Herstellung und Satz: Marah Ehret
Umschlagbild: © 2012 Axel Scheffler
Gestaltungskonzept: Atelier Bea Klenk, Bea Klenk / Sabina Riedinger
Illustrationen aus: © 2012 »**Superwurm**« von Axel Scheffler und Julia Donaldson,
Bilder © 2012 Axel Scheffler, Text © 2012 Julia Donaldson, Übersetzung: Salah Naoura
Druck und Bindung: Pario Print Krakow
Printed in Poland

Weitere Informationen zu unseren Autor:innen und Titeln finden Sie unter: www.beltz.de

Inhalt

1

Grundlagen Kamishibai

Das Kamishibai – ein lebendiges Erzähltheater	2
Gemeinsam Geschichten erleben	2
Tipps zum Einsatz des Kamishibai	3
Das Bilderbuch » Superwurm «	4

2

Die Bilderbuchkarten

Bilderbuchkarte 1: Auf der Blumenwiese	6
Bilderbuchkarte 2: Krötenkind in Gefahr	8
Bilderbuchkarte 3: Spiele mit den Bienen	10
Bilderbuchkarte 4: Superwurm rettet den Käfer	11
Bilderbuchkarte 5: Die Tiere feiern Superwurm	12
Bilderbuchkarte 6: Die Echse und der Rabe	14
Bilderbuchkarte 7: Der Rabe entführt Superwurm	15
Bilderbuchkarte 8: Die Zauberblume	17
Bilderbuchkarte 9: Schätze in der Erde	19
Bilderbuchkarte 10: Ein Krächzen in der Nacht	21
Bilderbuchkarte 11: Die Tiere machen sich auf den Weg	23
Bilderbuchkarte 12: In der Höhle der Echse	25
Bilderbuchkarte 13: Die Tiere nehmen die Echse gefangen	27
Bilderbuchkarte 14: Der Echsenflug	29
Bilderbuchkarte 15: Superwurm ist wieder da!	31

Grundlagen Kamishibai

Das Kamishibai – ein lebendiges Erzähltheater

Gebannte Gesichter, große, wechselnde Bildszenen und lebhafte Mimik und Gestik, einer erzählenden Stimme folgen und dabei gleichzeitig die Geschichte aktiv mit weiterspinnen und gestalten – das ist das Kamishibai! Das Erzähltheater bietet viele tolle Möglichkeiten, gemeinsam mit den Kindern Geschichten zu erleben.

Die Wurzeln des Kamishibai liegen im Japan des 10. Jahrhunderts. Damals zogen buddhistische Wandermönche mit großen Bildrollen umher, um ihre Lehre zu verbreiten. Übersetzt bedeutet Kamishibai »Papiertheater« (jap. *kami* – »Papier«, *shibai* – »Theater«). Erst mit dem Aufkommen des Fernsehers in den 1950er-Jahren ließ das Interesse der Menschen an dem Kamishibai nach. Doch nun hat das Kamishibai ein regelrechtes Comeback erlebt. Das japanische Erzähltheater ist inzwischen weit verbreitet und ein beliebtes Medium, um mit Kindern gemeinsam Geschichten zu entdecken.

Gemeinsam Geschichten erleben

Gegenüber anderen Medien bietet das Kamishibai viele Vorteile. Durch das große Format ist es sowohl für kleine als auch für größere Gruppen gut geeignet. Der Rahmen hilft den Kindern dabei, sich auf

das gezeigte Bild zu fokussieren und die Inhalte des Erzählten zu erschließen.

Den Text zu den Bildern können Sie vorlesen oder frei erzählen. Da Sie als Erzähler:in hinter oder neben dem Rahmen stehen, haben Sie die Kinder immer gut im Blick und können unmittelbar auf ihre Reaktionen eingehen. Umgekehrt können auch die Kinder Einfluss auf die Geschichte nehmen und diese aktiv mitgestalten.

Die Art und Weise, wie intensiv Sie die Kinder in das Erzähltheater mit einbinden und an der Entwicklung der Geschichte beteiligen, können Sie selbst bestimmen. Z. B. können Sie den Kindern das Kamishibai – ähnlich wie ein Bilderbuch – als reine »Erzähltheater-Vorstellung« vorführen. Lesen Sie dazu einfach die Texte vor und wechseln Sie an den jeweiligen Stellen die Karten. Durch die Sogwirkung der Bilder in Verbindung mit dem Erzählten tauchen die Kinder unmittelbar in die Geschichte ein und vergessen alles um sich herum.

Wenn Sie die Kinder aktiver in die Geschichte miteinbeziehen möchten, sollten Sie sich für das dialogische Erzählen entscheiden. Legen Sie während der Geschichte immer wieder einen Stopp ein und stellen Sie direkte Fragen an die Kinder, z. B. dazu, wie Superwurm oder ein anderes Tier sich in der jeweiligen Situation fühlt – ist er fröhlich, erschrocken oder ängstlich? Durch solche Fragen kommen die Kinder selbst ins Erzählen. Sie gestalten die Geschichte aktiv mit und verschmelzen mit ihr. Die Bilderbuchkarten bieten darüber hinaus die Möglichkeit, die Kinder auf eine kleine visuelle Entdeckungsreise zu schicken. Welche Tiere (oder Dinge) können sie auf dem Bild entdecken? Und was machen diese? Spielerisch wird so der Wortschatz der Kinder erweitert. An vielen Stellen ergibt sich auch die Möglichkeit, passend zur Handlung kleine Bewegungseinheiten mit in das Erzähltheater einzubauen.

Tipps zum Einsatz des Kamishibai

Das Kamishibai ist wie eine kleine Theaterbühne. Mit Spannung warten die Kinder darauf, dass die Vorstellung beginnt. Doch bis es so weit ist, gilt es noch, die ein oder andere Vorbereitung zu treffen.

Die Texte einüben

Vor der ersten Vorstellung sollten Sie sich mit den Bilderbuchkarten vertraut machen. Üben Sie das Tempo und die Betonung der Texte sowie das Wechseln der Karten. Spielen Sie dabei auch ein bisschen mit Ihrer Gestik und Mimik und überlegen Sie, wie Sie das Geschehen mit Ihrer Körperhaltung unterstreichen können. Wenn die Geschichte für Ihre Gruppe zu lang ist, können Sie auch ausgewählte Karten aussortieren.

Überlegen Sie vorab, ob Sie den Text zu den Bildern vorlesen oder frei erzählen möchten. Das freie Erzählen erscheint zunächst anspruchsvoller. Allerdings wird dadurch die Vorstellung viel lebendiger und interaktiver. Darüber hinaus können Sie so auch eigene Akzente setzen und etwas ausführlicher auf Details eingehen, die in den kurzen Reimsätzen nicht genannt werden. Falls Sie sich für das freie Erzählen entscheiden, können Sie die Texte zu den einzelnen Bilderbuchkarten als Gedankenstütze zunächst in eigenen Worten auf Karteikarten schreiben. Sicher fällt es Ihnen nach einigen Probeführungen leichter, zu »improvisieren«, sodass Sie auch nach spontanen Zwischenfragen immer wieder den roten Faden finden und die Geschichte ganz entspannt weitererzählen können.

Die Bühne aufbauen

Wählen Sie für die Vorstellung einen Raum, in dem Sie nicht gestört werden. Stellen Sie den Kamishibai-Kasten an einen Platz, an dem er für alle Kinder gut sichtbar ist. Sortieren Sie dann die Karten in der richtigen Reihenfolge ein. Falls Ihr Kamishibai keine Klappe besitzt, können Sie den Rahmen mit einem Tuch abhängen. Überlegen Sie sich ein Ritual zum Einstieg, z.B. das Anschlagen einer Klangschale oder eines Glöckchens. Dadurch werden die Kinder auf die Vorstellung eingestimmt und können zur Ruhe finden. Dann hebt sich der Vorhang und die erste Karte kommt zum Vorschein!

Die Vorstellung

In die Geschichte »Superwurm« können Sie gut mit dem dialogischen Erzählen einsteigen. Lassen Sie die Kinder dafür das erste Bild betrachten und stellen Sie ihnen dazu gezielte Fragen. Die Kinder können nun frei ihre Gedanken und Ideen äußern. Alle Antworten der Kinder sollten Sie immer positiv und wertschätzend aufnehmen; denn bei dem Erzähltheater geht es nicht um »richtige« oder »falsche« Antworten, sondern vielmehr um das gemeinsame Erleben und kreative Weiterspinnen der Geschichte! Lassen Sie die Kinder aufzeigen, wenn sie etwas sagen möchten; dadurch vermeiden Sie, dass zu viel Unruhe entsteht und ausschließlich die sprachlich stärkeren Kinder zum Zuge kommen. Fahren Sie nach der Einstiegszene mit dem Vorlesen oder dialogischen Erzählen der Geschichte fort. Impulse für die einzelnen Bilderbuchkarten finden Sie auf den nachfolgenden Seiten. Die Angebote zum Spielen und Bewegen, zum Naturentdecken und zum kreativen Gestalten können Sie gut im Anschluss an die Kamishibai-Vorstellung oder allgemein begleitend zu einem Projekt zum Bilderbuch »Superwurm« in Ihrer Kita umsetzen.

Die Kinder gestalten Kamishibai

Wenn die Geschichte den Kindern nach der Vorstellung gut vertraut ist, können sie diese mit den Bilderbuchkarten auch selbst nacherzählen oder vielleicht sogar eigene Kamishibai-Karten herstellen. Die selbst gemalten Karten können Motive aus der Geschichte aufgreifen oder auch eine völlig neue Geschichte (z. B. zu einem oder mehreren Tieren, die im Bilderbuch vorkommen) ergeben. Alle Bilder werden in den Rahmen gesteckt und die Kinder erzählen dazu ihre »eigene« Geschichte.

Das Bilderbuch »Superwurm«

Superwurm ist ein Freund, wie man ihn sich besser kaum vorstellen kann: Immer wenn man ihn braucht, ist er sofort zur Stelle. Er rettet das Krötenkind von der Straße und den Käfer aus dem Brunnen. Doch damit nicht genug: Sobald Langeweile aufkommt, fallen ihm neue, lustige Spiele ein.

Superwurms Superkräfte sind auch der bösen Echse zu Ohren gekommen. Sie zögert nicht lange und schickt den Raben aus, um Superwurm herbeizuschaffen. Im Bann der Zauberblume gefangen, muss Superwurm fortan für die Echse nach Schätzen in der Erde graben. Doch hier versagen Superwurms Superkräfte: So sehr er auch gräbt, Reichtümer findet er keine. Die Echse droht: »Schätze will ich, keine Gabel, sonst landest du im Rabenschnabel!«

Doch nun zeigt sich, was wahre Freundschaft bedeutet: Superwurms Freunde sind für ihn da! Gemeinsam spinnen sie einen Rettungsplan. Dabei mobilisiert jedes Tier seine eigenen, ganz speziellen »Superkräfte«. Mit vereinten Kräften gelingt die Rettung.

Superwurm ist vom Zauberbann befreit – und taucht zur großen Freude der Tiere plötzlich wieder aus der Erde auf. Zusammen feiern die Tiere das Wiedersehen mit vielen weiteren lustigen Spielen.

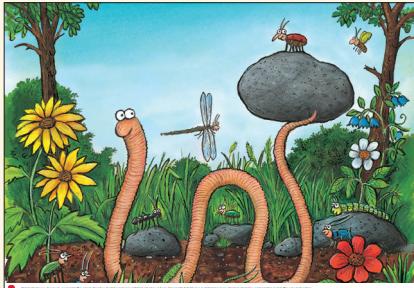
In der gemeinsamen Rettungsaktion hat sich gezeigt: Nicht nur Superwurm, sondern auch jedes einzelne Tier besitzt eine eigene, ganz einzigartige Superkraft!

Bilder-, Vorlese- und Sachbuchtipps

- Bunting, Philip: *Das Lexikon einzigartiger Tiere*. Carlsen Verlag.
- Eberhard, Irmgard: *Was kriecht und krabbelt da? Wieso, weshalb, warum junior Band 36*. Ravensburger Verlag.
- Moost, Nele: *Wenn die Ziege schwimmen lernt*. Beltz & Gelberg.
- Reichenstetter, Friederun u. Döring, Hans-Günther: *Der kleine Marienkäfer und die Tiere auf der Wiese: Eine Geschichte mit vielen Sachinformationen*. Arena Verlag.
- Reichenstetter, Friederun u. Döring, Hans-Günther: *Der kleine Maulwurf und andere Tiere unter der Erde*. Lesemaus Band 178. Carlsen Verlag.
- Scherz, Oliver: *Ein Freund wie kein anderer*. Thienemann-Esslinger Verlag.
- Schoene, Kerstin: *Ein Haufen Freunde*. Thienemann-Esslinger Verlag.
- Smatana, Simona: *Kompostfranzi*. Leykam Verlag.
- Tracqui, Valérie: *Der Regenwurm*. Thienemann-Esslinger Verlag.

Die Bilderbuchkarten

Bilderbuchkarte 1: Auf der Blumenwiese



Zum Inhalt

Auf einer bunten Blumenwiese befindet sich Superwurm, umringt von seinen Freunden, den Käfern, Ameisen und anderen kleinen Tieren. Er zeigt seine Superkräfte: Spielend hebt er mit seinem Hinterteil einen Käfer auf einem großen Stein in die Luft.

Fragen zu Bild und Text

- Welche Jahreszeit ist es gerade? Woran erkennt ihr das?
- Welche Tiere könnt ihr hier entdecken?
- Was für ein Tier ist Superwurm?
- Was macht er?
- Was ist das Besondere an Superwurm?
- Was könnten die anderen Tiere denken? Was könnten sie zu Superwurm sagen?

Gesprächs-Impulse

- Was bedeutet »Superheld«? Welche Superheld:innen kennt ihr?
- Was für »Superkräfte« gibt es? Und welche »Superkraft« würdet ihr gerne haben?
- Habt ihr schon einmal einen Regenwurm gesehen? Wie sah er aus? Wo leben Regenwürmer?
- Welche Tiere leben sonst noch alles auf der Wiese?

Sprachbildung

Mit »super« drücken wir aus, dass wir etwas besonders gut können. Jedes Kind kann nun für sich selbst oder andere Kinder aus der Gruppe dazu einige Beispiele nennen, wie »Emma kann super malen.« oder »Ich kann super klettern.«

Die Kinder schauen sich die Bilderbuchkarte an. Immer ein Kind zeigt auf ein Tier. Wer weiß, wie es heißt? Anschließend sprechen alle den Namen des Tieres gemeinsam und klatschen dabei die Silben.

Mit älteren Kindern können Sie gut eine Runde »Wer bin ich?« spielen. Dazu sucht sich jeweils ein Kind ein Tier von der Bilderbuchkarte aus, ohne den anderen den Namen zu verraten. Die anderen Kinder raten nun reihum, um welches Tier es sich handeln könnte. Dazu dürfen sie nur Ja- und Nein-Fragen stellen, wie z. B. »Kannst du fliegen?«. Antwortet das Kind mit »ja«, kann von demselben Kind noch eine weitere Frage gestellt werden. Bei »nein« darf das nächste Kind raten. Wer das Tier erraten hat, darf sich das nächste Tier ausdenken.

Spiel und Bewegung

Die Kinder können nun selbst in die Rolle von Superwurm schlüpfen. Dazu finden sie sich zu Paaren zusammen. Ein Kind geht in den Vierfüßer-Stand. Das Partnerkind legt dem Kind ein Kissen auf den

Rücken. Darauf wird noch ein Stoff- oder Spielzeugtier gesetzt. Gelingt es den Kindern, für kurze Zeit im Standbild zu verharren, ohne dass das Tier hinunterfällt? Anschließend nimmt das Partnerkind das Stofftier. Das andere Kind versucht, ganz langsam und vorsichtig zu krabbeln, ohne dass das Kissen zu Boden fällt. Dann werden die Rollen getauscht.

Diese Übung lässt sich auch etwas abgewandelt in der Gruppe spielen. In diesem Fall begibt sich nur ein Kind als »Superwurm« in den Vierfüßer-Stand. Reihum legen die anderen Kinder ihm nun verschiedene Gegenstände (z.B. Buch, Kissen, Stofftiere ...) auf den Rücken. »Superwurm« versucht, auf seinem Rücken alle Dinge gut auszubalancieren. Fällt ein Gegenstand zu Boden, werden die Rollen getauscht und ein anderes Kind spielt »Superwurm«.

Natur entdecken

Auch in der Natur sind Regenwürmer echte Superhelden. Sie lockern den Boden auf und verwandeln alte Pflanzenreste in neue, fruchtbare Erde. Das können die Kinder in einer kleinen, selbst gebauten Regenwurmstation selbst beobachten. Dazu füllen sie ein großes Schraubglas abwechselnd mit dünnen Schichten aus Sand und feuchter Erde. Als Futter werden Salatblätter, Zwiebelschalen, Laub, Kaffeesatz und ggf. weitere Obst- und Gemüsereste ausgelegt. Schlagen Sie mit einem Hammer und Nagel einige Löcher in den Deckel, damit die Würmer genug Sauerstoff bekommen. Dann können sich die Kinder im Garten auf die Suche nach zwei bis drei Regenwürmern begeben. Am besten klappt das bei Regenwetter, ansonsten finden sich auch oft Würmer auf dem Komposthaufen. Die Kinder legen die Würmer ganz vorsichtig in das Glas. Anschließend wird das Glas gut verschraubt, an einen kühlen Platz gestellt und mit einem dunklen Tuch abgedeckt.

Die Kinder können nun jeden Tag nach den Würmern schauen und beobachten, wie sie Gänge in die Erde graben und das Futter nach unten ziehen. Wichtig ist, dass die Erde immer feucht gehalten wird. Spätestens nach zwei bis drei Wochen sollten die Würmer wieder an einem feuchten, schattigen Platz in der Natur ausgesetzt werden.

Kreatives Gestalten

Lassen Sie die Kinder große Wiesenbilder mit Superwurm und seinen Freunden gestalten. Dabei gibt es viele verschiedene Möglichkeiten: Z.B. können die Kinder die Tiere auf Papier aufmalen, ausschneiden und auf einen großen grünen Tonpapier-Bogen kleben. Die Blumen können ebenfalls aufgemalt werden. Alternativ können die Kinder auch einige Pflanzen, die nicht unter Naturschutz stehen, pflücken, trocknen, pressen und anschließend auf das Bild kleben. Das Wiesenbild lässt sich auch gut als Gemeinschaftsarbeit gestalten: Dabei wird eine Wiese auf eine große Papierbahn gemalt. Jedes Kind gestaltet ein Tier, das dann in das Bild geklebt wird. Das Bild kann – je nach Größe – im Gruppenraum oder Flur aufgehängt werden. Auch wenn die Kinder mehrere kleine Wiesenbilder gestaltet haben, bietet es sich an, diese nebeneinander aufzuhängen, sodass eine große »Wiesenlandschaft« entsteht.

Wie geht es weiter?

Was glaubt ihr: Hat Superwurm noch andere Superkräfte? Was kann er noch alles?

Bilderbuchkarte 2: Krötenkind in Gefahr



Zum Inhalt

Das Krötenkind ist auf die Straße gehüpft. Entsetzt sehen die anderen Tiere, dass plötzlich ein Fahrrad auftaucht. Doch Superwurm reagiert prompt: Blitzschnell knotet er sich um einen Baum und zieht das Krötenkind aus der Gefahrenzone.

Fragen zu Bild und Text

- Ui, was ist denn hier los?
- Zu welchem Fahrzeug gehört der Reifen?
- Was hätte passieren können?
- Wie guckt das Krötenkind?
- Wie fühlen sich die Tiere, die zuschauen?
- Was macht Superwurm?

Gesprächs-Impulse

- Was meint ihr: Wie ist das Krötenkind in diese Gefahr geraten?
- Wart ihr auch schon einmal in einer gefährlichen Situation?

- Kann man überall einfach eine Straße überqueren? Wo ist es sicherer?
- Worauf könnt ihr achten, damit ihr ohne Gefahr über die Straße kommt?
- Habt ihr schon einmal ein Tier gerettet? Wenn ja, welches? Erzählt davon.
- In welchen Situationen muss man manchmal superschnell sein?

Sprachbildung

Welche Tiere, Menschen oder Dinge sind auch »superschnell«? (z.B. Gepard, Sprinter, Rennauto, Düsenjet ...) Und welche sind langsam? (z.B. Schnecke, Schildkröte, ältere Menschen ...) Was macht ihr superschnell? Worin seid ihr eher langsam?

»Kröte« beginnt mit einem »K«. Welche anderen Tiere mit »K« kennt ihr noch? (z.B. Krokodil, Katze, Kaninchen, Kamel, Känguru ...)

Spiel und Bewegung

Wie geht es dem Krötenkind nun? Wie fühlen sich die Kröteneltern? Was könnten sie zu Superwurm sagen? Oder was könnten sie tun? Lassen Sie die Kinder sich in Vierergruppen dazu eine kleine Szene ausdenken und den anderen vorspielen.

Wie bewege ich mich fort, wenn ich auf meine Umwelt und ganz besonders auf Tiere und andere Menschen achte? Das können die Kinder in einem kleinen Parcours im Außengelände nun selbst ausprobieren. Bauen Sie dazu eine kurze Strecke auf, die sich gut mit dem Roller, Laufrad oder ähnlichen Fahrzeugen fahren lässt. Auf den Weg werden verschiedene kleine Spieltiere gesetzt. Zunächst gehen die Kinder den Parcours einmal ab, ehe sie ihn langsam auf

ihren Fahrzeugen absolvieren. Gelingt es ihnen, alle Tiere sicher zu umfahren?

Markieren Sie im Bewegungsraum mit Kreppklebeband eine Straße. Einige Kinder spielen die Autos: Auf Rollbrettern rollen sie die Straße entlang. Die anderen Kinder schlüpfen in die Rollen der Kröten. Sie bewegen sich im Zeitlupentempo auf allen vieren. Ziel der Kröten ist es nun, besonders häufig die Straße zu überqueren. Dabei müssen sowohl die »Autos« als auch die »Kröten« gut aufeinander achtgeben und gegenseitig Rücksicht nehmen. Nach einiger Zeit tauschen die Kinder die Rollen. Versammeln Sie nach dem Spiel die Kinder im Kreis und lassen Sie sie von ihren Erfahrungen berichten: Wie haben sie sich als »Kröte« bzw. »Auto« gefühlt? Haben die anderen Rücksicht genommen? In welcher Rolle haben sie sich sicherer gefühlt? Was hat gut geklappt? Was war eher schwierig? Was ist generell für alle im Straßenverkehr wichtig?

Natur entdecken

In vielen Regionen wandern im Frühling Kröten und andere Amphibien zu ihren Laichgewässern. Insbesondere Straßen werden dabei leicht zur Gefahrenquelle für die Tiere. Deshalb sind vielerorts Naturschutzvereine aktiv. Entlang der Straßen werden Krötenzäune aufgestellt, an denen die Kröten entlangwandern. In Eimern werden die Tiere gesammelt und von freiwilligen Helfer:innen über die Straße getragen und dort wieder ausgesetzt. Vielleicht ergibt sich – evtl. sogar zusammen mit einer Ansprechperson aus dem Naturschutz – die Möglichkeit, mit Vorschulkindern im Frühjahr einen Krötenzaun zu besuchen oder gar bei einer Kröten-Sammelaktion mitzumachen?

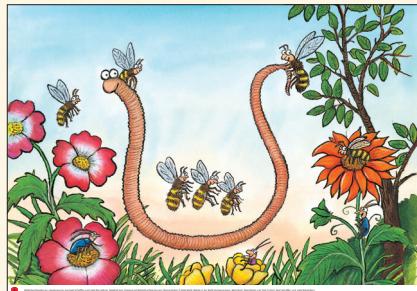
Kreatives Gestalten

Bestimmt gibt es auch in Ihrem Kita-Garten kleine Tiere wie Schmetterlinge, Ameisen, Marienkäfer und Bienen, vielleicht sogar einen Igel oder eine Kröte. Damit die Tiere im Alltag nicht gestört werden und die Kinder auch beim Spielen Rücksicht nehmen, können die Kinder passende Schilder gestalten. Gut geeignet sind beispielsweise kleine Schilder aus Holz, auf die die Tiere mit wetterfesten Acrylfarben aufgemalt werden. Wenn die Farben getrocknet sind, werden die Schilder an den Stellen aufgestellt, an denen sich die Tiere bevorzugt aufhalten.

Wie geht es weiter?

Was glaubt ihr: Was wird Superwurm als Nächstes tun?

Bilderbuchkarte 3: Spiele mit den Bienen



Zum Inhalt

Die Bienen langweilen sich und sind auf der Suche nach neuen Spielen. Zum Glück hat Superwurm viele Ideen!

Fragen zu Bild und Text

- Welche Tiere sind hier? Was machen sie?
- Kennt ihr ein ähnliches Spiel?
- Was glaubt ihr: Macht das Seilspringen mit Superwurm den Bienen Spaß?
- Seht ihr noch andere Tiere, die zuschauen?

Gesprächs-Impulse

- Wir zählen gemeinsam: Wie viele Bienen sind es?
- Wie sehen die Bienen aus? Kennt ihr andere Tiere, die so ähnlich aussehen? (z. B. Wespen, Hornissen, Schwebfliegen ...)
- Was macht ihr, wenn euch langweilig ist?
- Habt ihr euch schon einmal selbst ein neues Spiel ausgedacht? Erzählt davon.

Sprachbildung

Auf dieser (und der vorherigen) Seite kommen viele Wörter mit einem langen I (»ie«) vor, wie »Bienen«, »fliegen« oder »Spiele«. Wer kennt noch andere Wörter, die ähnlich klingen? Und wer kann damit vielleicht sogar einen neuen (Quatsch-)Satz bilden? (z. B. »Die Fliege schlief auf der Wiese.« oder »Sieben liebe Tiere liegen im Nieselregen.«)

Spiel und Bewegung

Die Kinder schlüpfen in die Rolle der Bienen und spielen eine Runde Seilspringen mit »Superwurm« (= Springseil). Das können sie entweder allein üben oder mehrere Kinder zusammen mit einem langen Seil, das von zwei erwachsenen Personen geschlagen wird. Dazu bietet sich auch eine kleine Geschicklichkeitsaufgabe an: Schaffen es die »Bienen«, im richtigen Moment durch das Seil hindurchzulaufen?

Natur entdecken

Lassen Sie die Kinder draußen in der Natur horchen oder aus ihrer eigenen Erfahrung berichten: Welche Tiere außer Bienen summen noch? (z. B. Mücken und Fliegen) Bei dem Summen handelt es sich nicht um Laute, die die Tiere von sich geben. Vielmehr entsteht das Summ-Geräusch durch den schnellen Flügelschlag.

Kreatives Gestalten

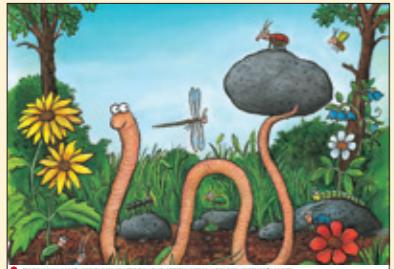
Bunte Blumen, in denen Käfer und Bienen sitzen, lassen sich aus vielen verschiedenen Materialien gestalten, z. B. aus Tonpapier, Knete oder Pappmaché.

Wie geht es weiter?

Denkt sich Superwurm noch ein anderes neues Spiel aus?

»Superwurm«

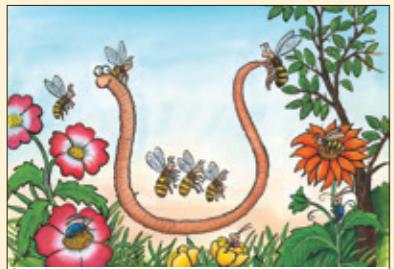
Axel Scheffler und Julia Donaldson
Bilderbuchkarten mit Text im Überblick



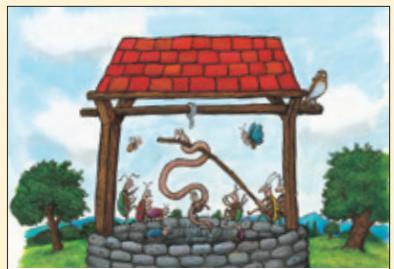
1 Dieser Wurm mit Superkraft ist ein Held, der *alles* schafft. Superwurm, der Superheld, ist der tollste Wurm der Welt!



2 Geschrei bei einer Krötenschar, ihr Krötenkind ist in Gefahr! Wer ist in der Not zur Stelle? Superwurm, der Superschnelle!



3 Die Biene fliegen ohne Eile, sie haben heute Langweile. Kennt denn niemand neue Spiele? Superwurm kennt ziemlich viele!



4 Ein Käfer fällt ins Wasser rein, wird es wohl sein Ende sein? Kein Problem, wir brauchen nur Superwurm als Angelschnur!



5 Zwischen Gräsern, hinter Hecken singen Käfer, Bienen, Schnecken glücklich wie noch nie zuvor mit den Kröten laut im Chor: »Dieser Wurm mit Superkraft ist ein Held, der *alles* schafft. Superwurm, der Superheld, ist der tollste Wurm der Welt!«



6 Der Wind trägt den Gesang weit fort zur bösen Echse, Wort für Wort. Und sie sagt zu ihrem Raben: »Hol den Wurm, ich muss ihn haben!«



7 Der Rabendiener, dieser Schuft, schnappt den Wurm sich aus der Luft. Die Tiere kriegen einen Schreck: Ihr Superheld fliegt einfach weg!



8 Die böse Echse zischt und lacht. »Du Wurm bist jetzt in meiner Macht und gräbst nach Schätzen in der Erde, damit ich noch viel reicher werde!« Mit dieser Zauberblume hier fängt die Echse jedes Tier. Superwurm will ganz schnell fliehn, doch der Zauber hindert ihn.



9 Viele Tage buddelt er und findet leider nicht viel mehr als Bonbons, Korken, Knöpfe, Steine – aber Schätze gibt es keine. Die fiese Echse ärgert sich. »Du dummer Wurm, ich warne dich! Schätze will ich, keine Gabel, sonst landest du im Rabenschnabel.«



10 Von einem Krächzen in der Nacht sind die Tiere aufgewacht. Die Rabenstimme, hoch im Baum, ruft schaurig wie im schlimmsten Traum: »Dieser Wurm ist lang und lecker, ein fetter Superköstlichschmecker. Das beste Frühstück auf der Welt ist Superwurm, der Superheld!«



11 »Los, wir helfen, ist doch klar! Superwurm ist in Gefahr! Wir denken uns ganz schnell was aus und bringen ihn zurück nach Hause.«

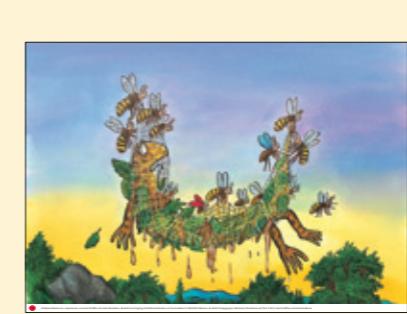
Sie brechen auf, gehn weit, weit weg mit frischem Honig im Gepäck.



12 Sie kriechen, krabbeln, hüpfen, fliegen und sehn die Echse schlafend liegen.



13 Die Zauberblume wird gefressen, die Zauberei ist schnell vergessen. Die Raupen schleppen Blätter an, die Spinne spinnt, so schnell sie kann. Das Netz ist stark und hält was aus, wer einmal drin ist, kommt nicht raus. Die Echs wird wach und windet sich. »An mir klebt Honig – widerlich!«



14 Das Netz ist schwer, doch leicht genug für einen kurzen Echsenflug! KRACH, Geschepper und Gebrüll, die Echse landet auf dem Müll!



15 Doch was ist das? Man hört es schon, von unten kommt ein dumpfer Ton. Die Erde bebt und dann, HURRA ...

SUPERWURM ist wieder da!

Er kann schaukeln, er kann viel, er macht mit bei jedem Spiel! Er ist Gürtel, er ist Hut, er kann alles – supergut!

Zwischen Gräsern, hinter Hecken singen Käfer, Bienen, Schnecken wieder glücklich wie zuvor mit den Kröten laut im Chor:

»Dieser Wurm mit Superkraft ist ein Held, der *alles* schafft. Superwurm, der Superheld, ist der tollste Wurm der Welt!«