

Christine Sinnwell-Backes

BILDERBUCHKARTEN

»Ein Tag mit Freunden«

von Philip Waechter

16 Karten
für das
Kamishibai

Christine Sinnwell-Backes

BOOKLET zum Umgang mit Bilderbuchkarten

aus »Ein Tag mit Freunden«
von Philip Waechter



BELTZ



BELTZ

Dieses Booklet zu den Bilderbuchkarten bezieht sich auf:



Philip Waechter
»Ein Tag mit Freunden«
Bilderbuch
Beltz & Gelberg in der Beltz Verlagsgruppe,
Weinheim
28 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 4019172600310

1. Auflage 2026

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

Layout: nach dem Konzept von Atelier Bea Klenk, Bea Klenk/Sabina Riedinger
Lektorat: Kristina Wippert-Walburg
Umschlagbild: © 2021 Philip Waechter
Herstellung und Satz: Marah Ehret
Druck: Pario Print, Krakow
Printed in Poland

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

Inhalt

1

Erzählen mit dem Kamishibai

- Mit Bildern eine Geschichte erzählen
- Tipps zum kreativen Einsatz mit dem Kamishibai
- Das Bilderbuch »Ein Tag mit Freunden«

2
2
3
4

2

Die Bilderbuchkarten

- Bilderbuchkarte 1: Sooo viel Langeweile
- Bilderbuchkarte 2: Schwer beschäftigt
- Bilderbuchkarte 3: Besuch beim Fuchs
- Bilderbuchkarte 4: Ein buntes Sammelsurium
- Bilderbuchkarte 5: Über Stock und Stein
- Bilderbuchkarte 6: Ausgeflogen
- Bilderbuchkarte 7: Ankunft am See
- Bilderbuchkarte 8: Anglerglück
- Bilderbuchkarte 9: Ab ins Wasser!
- Bilderbuchkarte 10: Badeglück
- Bilderbuchkarte 11: Gemeinsam entspannen
- Bilderbuchkarte 12: Der Sonne entgegen
- Bilderbuchkarte 13: Leiterleihen
- Bilderbuchkarte 14: Dachreparatur
- Bilderbuchkarte 15: Fleißige Eiersammler
- Bilderbuchkarte 16: Was für ein Tag!
- Nach der Geschichte

6
6
8
9
11
12
14
16
17
19
20
22
23
25
26
28
30
31

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:innen, 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 Bilderbuchkarten stecken konnten, um so ihr Publikum mit illustrierten Geschichten zu unterhalten.

Die Kamishibai-Erzähler:innen verdienten ihr Geld dabei mit ihren rollenden Süßwarenläden: Mit ihren Läden auf Rädern fuhr 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 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 und 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 viele Zugänge zu einer Geschichte beim Erzählen und Zuhören nutzen: Sprechen, Singen, Erzählen, Spielen, freies Geschichtenerfinden, Dichten, Philosophieren oder Drauflos-Fantasieren ... Das Kamishibai lässt dem oder der Erzählenden viele Freiheiten bei der Ausgestaltung der einzelnen Bilderbuchkarten.

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

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 oder der Erzählenden nicht hinter dem Kamishibai zu sehen sind und der Blick der Kinder auf das Geschehene selbst gelenkt wird.

Gut ist auch, wenn der oder die Erzählende selbst dunkel angezogen ist. Damit fällt es den Kindern noch leichter, sich auf die Bilder zu konzentrieren. Ebenso 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 dann 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 besser auf die Bilder gelenkt wird.

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

Erzähltempo, Kartenwechsel und Stimmung erzeugen

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 oder Requisiten 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 »Ein Tag mit Freunden«

Waschbär hat Langeweile. An einem Tag, an dem auch Buchlesen oder Sport nichts gegen die Langeweile und den dann noch aufkommenden Trübsinn ausrichten können, beschließt Waschbär, einen Apfelkuchen zu backen. Doch ohne Eier wird das nichts. Deshalb möchte er Fuchs um Hilfe bitten. Doch der hat selbst ein Problem und braucht eine Leiter, um sein Dach zu reparieren. Vielleicht kann Dachs helfen? Gemeinsam machen sich die Freunde auf zu ihrem Freund, der Hilfe beim Kreuzworträtsel braucht. Ob Bär helfen kann? Zu dritt machen sich die Freunde auf zu Bär. Der ist jedoch unterwegs zum Bach, weiß Krähe, die sich den Freunden anschließt.

Als die vier Freunde Bär beim Angeln treffen, beginnt ein herrlich entspannter Tag, an dem geangelt, gerätselt, geschwommen und auch gefaulenzt wird.

Alles, was Freund:innen eben miteinander machen können. Und einander zu helfen, gehört natürlich auch dazu.

Vom Glück, gute Freunde zu haben

Mit Freund:innen kann man so vieles: Quatsch machen, Geheimnisse teilen oder wunderbare Abenteuer erleben. Freundinnen und Freunde streiten sich und vertragen sich wieder. Mit Freund:innen lacht man und teilt seine Gefühle. Sie teilen Glück und Kummer miteinander. Sie geben emotionalen Halt und helfen Kindern, sich sicher und geborgen entwickeln zu können.

Mit steigendem Alter werden Freundschaften zu Gleichaltrigen immer wichtiger. Freund:innen sind wichtige Ratgeber:innen und können nachvollziehen, was in einem selbst vor sich geht.

Mit dem Kamishibai kann auf den Bilderbuchkarten entdeckt

werden, was Freundinnen und Freunde alles miteinander erleben. Die Kinder können sehen, wie man sich gegenseitig hilft und wie viel Spaß man in einer Gruppe haben kann.

Gemeinsam kann auch überlegt werden, was eine gute Freundschaft ausmacht. Wo kann es auch einmal Probleme geben? Und wie geht man dann mit der Situation um?

Zusammen spielen und einander helfen

Für Kinder ist es immens wichtig, sich als Teil einer Gruppe zu fühlen und dazuzugehören. Wie alle Menschen sind sie bemüht darum, Bindungen aufzubauen. Mit den Bilderbuchkarten zur Geschichte »Ein Tag mit Freunden« erfahren sie, was Freundschaft bedeuten kann und wie wertvoll es ist, dass andere für einen da sind, wenn man ein Problem hat und irgendwo nicht weiterkommt.

Und Freundschaft ist auch abseits von Problemen eine kostbare Ressource. Mit Freund:innen erlebt man Abenteuer, kann vieles in einer Gemeinschaft erleben und Teil einer Gruppe sein und schon früh den Wert von Zusammengehörigkeit erfahren.

Ein großer Teil der Geschichte spielt sich in der Natur ab. Die gemeinsame Zeit ist nicht geprägt von Medien, wie es für viele Kinder in der gemeinsam verbrachten Zeit fast schon alltäglich ist. Die Tiere erleben Abenteuer in der Natur. Sie probieren Dinge aus, entdecken sich in ihrer Selbstwirksamkeit und kommen in der Natur auch zur Ruhe. Was für eine wertvolle Botschaft!

Achtsam sein

Die Tiere in der Geschichte sind ganz im Moment bei allem, was sie tun. Sie machen eines nach dem anderen und sind dabei ganz bewusst im Augenblick. Achtsamkeit ist ein großes Thema. Es geht

darum, den Moment bewusst zu erleben und sich nicht ablenken zu lassen. Ein großes Thema in einer Zeit, in der die meisten Menschen tausend Dinge gleichzeitig auf der »To-do-Liste« haben und auch Kinder häufig schon von Termin zu Termin springen oder auch früh in medialen Welten unterwegs sind.

Mit den Kindern kann man die Geschichte deshalb auch sehr gut nutzen, um bewusst achtsame Momente zu erleben, die mit allen Sinnen wahrgenommen werden.

Einstimmen auf »Ein Tag mit Freunden«

Um eine besonders passende Atmosphäre zur Geschichte »Ein Tag mit Freunden« zu schaffen, können Sie den Raum schon im Vorfeld dekorieren. Legen Sie beispielsweise ein großes grünes Tuch in den Bereich vor dem Kamishibai und verteilen Sie darauf kleine Spielbäume aus Holz und ein kleines blaues Tuch, das als See dienen kann. Wenn Sie mögen, können Sie zu Beginn leise Waldgeräusche laufen lassen, bis die Kinder ihren Platz eingenommen haben und die Geschichte beginnt.

Zum Einstieg in das Kamishibai »Ein Tag mit Freunden« eignet es sich, einen Waschbären dabeizuhaben – z. B. in der Form eines Stofftieres. Dieses können die Kinder am Anfang auch in die Hand nehmen.

Aber auch ein Erzählstein mit einem aufgemalten Waschbären kann zu Beginn genutzt werden, um ihn einmal durch die Kinderhände wandern zu lassen.

Hat man den Waschbären dabei, dann gibt er den Kindern schon einen Hinweis darauf, wo die Geschichte spielen könnte: Sie erahnen vielleicht, dass es in der Geschichte hinab in die Natur, in den Wald oder ans Wasser, geht.

Verstärkt wird diese Vorahnung auch durch das grüne Tuch, die Bäume und das dargestellte Wasser.

Während die Kinder den Waschbären betrachten, können sie überlegen, was sie über Waschbären schon wissen.

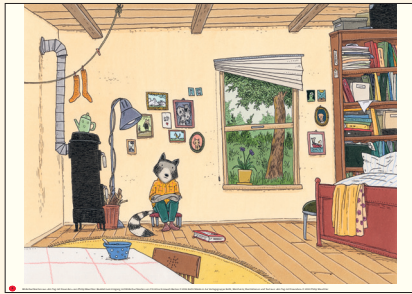
Worum könnte es in der Geschichte gehen? Welche Abenteuer könnte ein Waschbär erleben? Vielleicht kennen Kinder sogar schon Geschichten mit einem Waschbären in der Hauptrolle oder haben einmal einen im Zoo gesehen.

Weiterführende Literatur zum Thema »Freundschaft«

- *Willkommen. Ein Buch über Freundschaft.* Axel Scheffler, Alison Green, Beltz und Gelberg
- *Weltreise mit Freunden.* Philip Waechter, Beltz und Gelberg
- *Freunde – Das sind wir.* Felicity Brooks, Usborne Verlag
- *Freunde.* Helme Heine, Beltz und Gelberg
- *Freunde.* Deborah Marcero, Adrian und Wimmelbuchverlag
- *Regenbogenfisch, komm hilf mir.* Marcus Pfister, NordSüd Verlag
- *Superwurm.* Axel Scheffler, Julia Donaldson, Beltz und Gelberg
- *Die Schnetts und die Schmoos.* Axel Scheffler, Julia Donaldson, Beltz und Gelberg
- *Wenn du Sorgen hast, rolle einen Schneeball.* Sang-Keun Kim, Beltz und Gelberg
- *Ich mit dir, du mit mir.* Lorenz Pauli, Kathrin Schärer, Beltz und Gelberg
- *Mit dir ist sogar Regen schön.* Steve Small, Oetinger
- *Hallo, ich bin auch noch da!* Brigitte Endres, Joëlle Tourlonias, Thienemann

Die Bilderbuchkarten

Bilderbuchkarte 1: Sooo viel Langeweile



Was wir sehen

Wo sind wir denn hier gelandet? Mitten in der Wohnung eines Waschbären steigt die Geschichte ein. Es fällt auf, dass die Wohnung wie bei Menschen aussieht und dass der Waschbär Kleidung trägt. Und fröhlich sieht er nicht aus. Ein wenig verloren sitzt er auf einem kleinen Hocker neben dem Ofen. Durch den Blick nach draußen erkennt man, dass es eigentlich ein schöner Sommertag ist. An den Wänden hängen Fotos von Freunden. Bett, Bücher, ein Stück von einem Esstisch, ein Teppich und eine Lampe sind zu sehen.

Impulsfragen

- Wo spielt die Geschichte?
- Was ist alles auf dem Bild zu sehen?
- Wer erkennt das Tier in der Mitte?
- Woran erkennt man das Tier?
- Welche Jahreszeit ist es wohl?

Gemeinsam ins Gespräch kommen

- Wer ist wohl die Hauptfigur, um die es in dieser Geschichte geht?
- Was hat er wohl zum Frühstück gegessen?
- Welche Geschichte liest er gerade?
- Wie geht es dem Waschbären wohl gerade?
- Woran erkennt man seine Stimmung?
- Woran denkt er vielleicht?
- Was könnte man an einem schönen Sommertag machen?

Sprachbildung

Erzählen Sie, dass der Waschbär sich gerade sehr langweilt. Lassen Sie die Kinder überlegen, wann sie sich schon einmal gelangweilt haben. Was macht man dann? Und was ist das überhaupt: »die Langeweile«? Gibt es jemanden in der Gruppe, der sich noch nie gelangweilt hat? Welchen Rat könnten die Kinder dem Waschbären geben, damit er sich nicht mehr langweilen muss?

Auch den Begriff »Waschbär« können Sie aufgreifen. Wäscht sich ein Waschbär immer? Und was macht dann ein Zitronenfalter oder ein Brillenbär oder eine Meerkatze? Kennen die Kinder weitere Tiere mit besonderen Namen?

Lustig ist es auch, sich für diese Tiere kleine Geschichten ausdenken. Verkauft der Brillenbär beispielsweise Brillen?

Kreativ-Impulse

Spielen Sie »Ich sehe was, was du nicht siehst« und lassen Sie die Kinder die Bilderbuchkarte 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 so lernen, auch einzelne Bildausschnitte ganz genau zu betrachten. Gleichzeitig können die Kinder Lieblingsstellen im Bild finden oder damit auch eine kleine Szene genau beschreiben.

Basteln Sie ein »Langweil-O-Meter« mit den Kindern. Dazu können die Kinder auf einem Blatt eine Skala von »langweilig« bis »spannend« bunt anmalen und mit einer Wäscheklammer signalisieren, wie sie die Situation gerade bewerten.

Da der Waschbär von Anfang an durch die Geschichte führt, kann man überlegen, eine kleine Fingerpuppe aus Tonkarton basteln und anmalen zu lassen. Dann können die Kinder nach und nach die einzelnen Tiere dazubekommen und mit diesen die Geschichte auch nachspielen.

Ideen für Vorschule und Grundschule

Kleine Zählaufräge bieten sich für künftige Schulkinder an. Wie viele Bilderrahmen sind rechteckig, wie viele sind oval? Auch das Benennen von Formen kann man so mitaufgreifen. Wie viele Socken hängen an der Leine? Wie viele Balken sind an der Decke?

Welche Waldtiere kennt ihr noch?

Gestalten Sie mit den Kindern eine »Anti-Langweile-Liste« und lassen Sie die Kinder zu den einzelnen Punkten kleine Bilder malen.

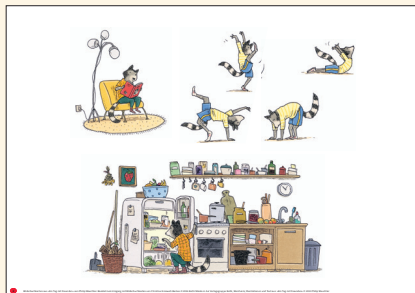
Überleitung zur nächsten Bilderbuchkarte

Lassen Sie die Kinder überlegen, welche Ideen Waschbär hat, damit ihm nicht mehr langweilig ist. Was könnte er nun machen?

Buchtipps

- *Der Dachs hat heute Langeweile.* Moritz Petz, NordSüd Verlag
- *Das Neinhorn und die Schlangeweile.* Marc-Uwe Kling, Carlsen
- *Lieselotte hat Langeweile.* Alexander Steffensmaier, Sauerländer
- *Die lange Weile.* Bettina Obrecht, Tulipan
- *Der Waschbär putzt sein Badezimmer.* Hubert Schirneck, Annette Betz

Bilderbuchkarte 2: Schwer beschäftigt



Was wir sehen

Waschbär probiert jede Menge aus, um der Langeweile zu entkommen. Zuerst liest er in seinem Sessel in einem Buch. Dann probiert er es mit Bewegung. Er turnt, er tanzt, er reckt und streckt sich. Am Ende sieht man, wie er in seiner vollgestopften Küche etwas im Kühlschrank sucht. Wonach er wohl sucht?

Impulsfragen

- Was erkennt man auf dem Bild?
- Woran erkennt man, dass Waschbär in der Küche ist?
- Was macht Waschbär alles?
- Was könnte er im Kühlschrank suchen?
- Was nehmt ihr gerne aus dem Kühlschrank?

Gemeinsam ins Gespräch kommen

- Wer von euch mag Bücher? Habt ihr Lieblingsbücher oder -geschichten?

- Wird bei euch zu Hause vorgelesen? Werden daheim Geschichten erzählt?
- Waschbär scheint sich gerne zu bewegen. Wer macht eine Sportart? Wer ist in einem Verein?
- Was ist bei euch immer im Kühlschrank?
- Was ist euer Lieblingsessen?
- Habt ihr schon einmal beim Kochen oder Backen geholfen?

Sprachbildung

So viele Bewegungen macht Waschbär vor. Welche Bewegungen kennen die Kinder? Sammeln Sie verschiedene Bewegungswörter. Dazu kann man ein Bewegungsspiel integrieren und die genannten Bewegungen in der Gruppe nachmachen lassen.

Das geht auch in einer Variante von »Ich packe meinen Koffer«, bei der immer eine Bewegung dazukommt. Der Satz beginnt dann immer mit »Ich bewege meinen Körper und ...«

Kreativ-Impulse

Bewegungskarten basteln: Die Kinder bekommen kleine Blankokarten und malen darauf eine Figur in einer Bewegung, z. B. Hüpfen, Strecken, Klatschen. Die Karten werden gemischt und dann nacheinander aufgedeckt. Die Bewegung auf der Karte wird von der Gruppe nachgemacht.

Spielidee: Wer ist der Chef/die Chefin? Bei diesem Spiel stehen alle Kinder im Kreis. Ein Kind verlässt den Raum und wartet vor der Tür. In dieser Zeit einigt sich die Gruppe darauf, wer in dieser Spielrunde der Chef bzw. die Chefin ist und Bewegungen vormachen darf. Das bedeutet, dass das ausgewählte Kind eine Bewegung beginnt, die alle aufgreifen. Nach einer Weile wechselt es die Bewegung und alle passen sich an. Das kann Klatschen, Stampfen, Springen, Hüpfen