

## LIEBE LESERIN, LIEBER LESER ...

**K**itas sind Orte der Begegnung und zugleich Erfahrungsräume. Sie ermöglichen Kindern, in der Auseinandersetzung mit sich und anderen ihre Potenziale zu entfalten: Kreativität und Fantasie zu entwickeln, Erfahrungen und Wissen zu sammeln, Vorlieben und Abneigungen zu entdecken – sich Weltwissen anzueignen. In Ihrer täglichen Arbeit begleiten Sie die Kinder ein Stück auf diesem Weg des Entdeckens, indem Sie ihnen Erfahrungen ermöglichen, die an ihre Lebenswelt anknüpfen. Und wie kann das besser gelingen als mit Geschichten und Figuren, die die Kinder bewegen und zum Fragenstellen anregen? In Bilderbüchern erfahren Kinder von kleinen und großen Dingen, erleben Fantastisches und Realistisches, Nachdenkliches und Lustiges – sie entdecken die Welt mit Bilderbüchern.

Die Kinder können durch Projekte und Angebote, die sich auf Bilderbücher und ihre starken Charaktere beziehen, eigenaktiv und mit allen Sinnen die Welt erschließen. Indem die Kinder malen, bauen, basteln, forschen, sich bewegen, Fragen stellen und Antworten finden, ihre Kita und ihre Umwelt entdecken, lernen sie ganzheitlich mit allen Sinnen. Mit diesem Projekt-Heft möchten wir Sie bei Ihrer Arbeit unterstützen. Die Projektideen und Angebote knüpfen immer wieder an die Bilderbücher »Swimmy«, »Rosi in der Geisterbahn«, »Der kleine Angsthase«, »Frosch hat Angst« und »fünfter sein« an und ermöglichen Ihnen, ausgehend von der Geschichte mit den Kindern Zugänge zum starken Gefühl Angst zu erleben und kennenzulernen. Die Ideen sind schnell und einfach umzusetzen, sodass auf dringliche aktuelle Fragen und Situationen Bezug genommen werden kann.

In einem einleitenden Kapitel erhalten Sie eine kurze Einführung in den Themenschwerpunkt »Angst«. In den darauffolgenden Projektkapiteln finden Sie zu den Bilderbüchern »Swimmy«, »Rosi in der Geisterbahn«, »Der kleine Angsthase«, »Frosch hat Angst« und »fünfter sein« kreative Projektideen und Angebote, die ohne großen Zeit- und Materialaufwand durchgeführt werden können. Zu jeder Projektidee erfahren Sie auf einen Blick, welche pädagogischen Ziele Sie mit dem

jeweiligen Projekt erreichen können, für welches Alter und wie viele Kinder sich die Projektideen eignen, wie lange die Vorbereitung und die Durchführung des Projektes dauern und welche Materialien Sie benötigen. Tippkästen geben Ihnen weitere Anregungen für die Umsetzung in die Praxis. Die Zeitangaben können nur ungefähre Angaben sein, denn letztendlich kommt es darauf an, wie viele Kinder an dem Projekt teilnehmen und wie viel Zeit Ihnen im Tagesverlauf zur Verfügung steht. Ebenso können die Altersangaben nur Anhaltspunkte sein, denn Sie kennen Ihre Kinder am besten und wissen, über wie viel Vorerfahrung die Kinder beim Spielen, Bauen und Sich-Bewegen verfügen. Die Gruppengrößen werden unterschieden nach:

- EA = Einzelarbeit
- KG = Kleingruppen, also 2 bis 10 Kinder
- GG = Großgruppen, also 10 und mehr Kinder

Auf den Seiten 62 und 63 finden Sie eine Übersicht der einzelnen Projekte, in der die Ziele nochmals genannt werden und Sie auf einen Blick sehen, welche Bildungsbereiche die Ideen und Angebote noch fördern. Möchten Sie sich tiefer gehend mit den Themen der Hefte beschäftigen, finden Sie auf Seite 64 weiterführende Literatur.

Nun wünschen wir Ihnen viel Vergnügen beim Lesen dieses Heftes und bei der Durchführung der Ideen in Ihrer Kita!





# ROSI IN DER GEISTER- BAHN



»Hmm, ein klarer Fall von Monsterangst, nicht  
ungewöhnlich, aber sehr unangenehm!«

Zitat aus dem Bilderbuch »Rosi in der Geisterbahn«

**D**ie kleine Häsin Rosi hat ein arges Problem: Schon seit Wochen wird Rosi von wiederkehrenden Alpträumen heimgesucht. Die Angst vor den Monstern fühlt sich dabei so real an, dass sie eines Tages beschließt, Hilfe bei einem Traumexperten zu suchen. Dieser empfiehlt ihr ein Buch, in dem sie alles erfährt, was man über Monster wissen muss.

Den meisten Kindern dürfte die Angst vor Monstern nicht unbekannt sein. Verbunden mit der Angst vor Dunkelheit fürchten viele Jungen und Mädchen den Besuch von Monstern – sei es im Traum oder in ihrer Vorstellung. Bei dieser Form der Angst ist viel Fingerspitzengefühl erforderlich, denn Sätze wie »Monster gibt es doch gar nicht« tragen keinesfalls zur Erlösung bei. Im

Gegenteil schüren Aussagen dieser Art noch die Angst der Kinder, da sie sich unverstanden und in ihrer Angst allein gelassen fühlen. Dieses Kapitel möchte Sie dabei unterstützen, den Kindern die Angst vor Monstern zu nehmen. Sie finden hier Ideen, wie Sie gemeinsam den Inhalt des Bilderbuchs »Rosi in der Geisterbahn« erarbeiten, indem Sie die Kinder durch Frageimpulse gezielt anleiten, Monster-Bingo spielen und die Vertreibung der Monster hautnah nachempfinden. Das Kapitel ist durch weitere Spiele, Bastelideen und Übungen abgerundet, die die Kinder in ihrer Angst ernst nehmen und ihnen gleichsam auch wirksam helfen, die Angst vor Monstern zu besiegen.

## ROSI KENNENLERNEN

**B**ilderbücher leben durch die Bilder und durch das Vorlesen des Textes. Noch realistischer wird die Bilderbuchbetrachtung in einer selbst gebauten Geisterbahn.

### SO GEHT'S

- Nehmen Sie mit den Kindern im Halbkreis Platz. Lesen Sie ihnen die Bilderbuchgeschichte »Rosi in der Geisterbahn« vor.
- Betrachten Sie anschließend gemeinsam die Bilder, in denen sich Rosi in der Geisterbahn befindet.
- Sammeln Sie zusammen mit den Kindern Vorschläge, wie man eine solche Geisterbahn nachbauen kann.
- Lassen Sie die Kinder auf die DIN-A3-Blätter große Monster malen. Schneiden Sie diese aus und fixieren Sie sie mit den Sicherheitsnadeln an den Leintüchern.

- Hängen Sie die Leintücher gemeinsam als Dach der Geisterbahn auf. Vielleicht findet sich ein rollbares Gefährt, das Rosi's Wagen darstellen kann.

### ABSCHLUSS

- Kommen Sie dann wieder gemeinsam in den Halbkreis, der jetzt in der selbst gebauten Geisterbahn abgehalten wird. Betrachten Sie das Bilderbuch nun erneut zusammen. Die Geisterbahn ist jetzt schon weniger Furcht einflößend und die Bilderbuchbetrachtung macht doppelt Spaß.

## Eine Geisterbahn bauen

### Ziele

- das Bilderbuch kennenlernen
- Ängste vor der Geisterbahn abbauen

### Alter

3 bis 6 Jahre

### Gruppengröße

KG, GG

### Dauer

45 Minuten

### Materialien

- Bilderbuch »Rosi in der Geisterbahn«
- 1 Sitzkissen pro Kind
- 2 bis 3 große Leintücher
- Befestigungsmöglichkeiten, um diese als Dach der Geisterbahn zu fixieren
- 20 DIN-A3-Blätter
- einige Scheren
- einige Sicherheitsnadeln

### TIPP

Mit Monsterkuscheltieren oder Kissen kann die Geisterbahn ausgeschmückt werden.



# Monster- Bingo

## Ziele

- mit den Illustrationen aus dem Bilderbuch arbeiten

## Alter

3 bis 6 Jahre

## Gruppengröße

KG

## Vorbereitungszeit

20 Minuten

## Dauer

30 Minuten

## Materialien

- Bilderbuch »Rosi in der Geisterbahn«
- 2 Blatt Papier
- 1 Lineal
- 1 Stift
- pro Kind
  - 2 Blatt Papier (DIN A4)
  - 1 Schere
  - 9 Spielsteine



## ROSI KENNENLERNEN

**M**onster und Geister wirken auf viele Kinder bedrohlich. Nehmen Sie ihnen ein Stück weit die Angst, indem Sie Monster-Bingo spielen.

### VORBEREITUNG

- Malen Sie die Monster aus dem Bilderbuch »Rosi in der Geisterbahn« ab. Diese finden Sie auf Seite 15/16. Fertigen Sie für jedes Kind eine Kopie davon an.
- Fertigen Sie darüber hinaus einen Bingo-Spielplan an. Zeichnen Sie dazu mithilfe des Lineals neun gleich große Felder in drei Dreierreihen auf ein Blatt Papier und kopieren Sie auch diese Seite für jedes Kind.
- Legen Sie die angefertigten Kopien zusammen mit den übrigen Materialien auf dem Gruppentisch bereit.

### SO GEHT'S

- Setzen Sie sich mit den Kindern an den Gruppentisch. Erzählen Sie ihnen, dass sie die Monster aus dem Bilderbuch einmal etwas näher kennenlernen wollen. Zeigen Sie den Kindern dazu die vorbereitete Monster-Kopie. Anschließend überlegen Sie sich gemeinsam für jedes Monster einen Namen.
- Stellen Sie gemeinsam mit den Kindern das Bingo-Spiel her. Dazu schneidet jedes die Monster von der Vorlage aus und klebt sie in einer selbst gewählten Reihenfolge auf seinen Spielplan. Dabei wird jedes Monster in eines der neun Spielfelder geklebt.

### ABSCHLUSS

- Spielen Sie gemeinsam mit den Kindern Monster-Bingo. Nennen Sie nacheinander die Namen eines der neun Monster. Die Kinder decken dieses auf ihrem Spielplan mit einem Stein ab. Wer zuerst eine Monster-Reihe voll hat, ruft »Bingo«.

## TIPP

Malen Sie die Monster gemeinsam mit den Kindern in schillernd bunten Farbtönen an. Dadurch wirken sie weniger bedrohlich und die Kinder verlieren noch schneller ihre Angst davor.

	<b>PROJEKT / ANGEBOT</b>	<b>SEITE</b>		<b>EMOTIONEN, SOZIALES LERNEN</b>	<b>SPRACHE, LITERACY UND MEDIEN</b>	<b>BEWEGUNG, KÖRPER UND GESUNDHEIT</b>	<b>NATUR UND UMWELT</b>	<b>ÄSTHETIK, MUSIK UND KREATIVITÄT</b>	<b>GESELLSCHAFT UND KULTUR</b>
<b>Swimmy</b>	<b>Knettiere</b>	14	→ das Bilderbuch kennenlernen → den Inhalt erschließen		●			●	
	<b>»Licht an« in Swimmys Welt</b>	15	→ über den Inhalt reflektieren → Fischeschwärme erkunden		●		●	●	
	<b>Was geschieht jetzt?</b>	16	→ die Geschichte kennen → freies Sprechen üben		●			●	
	<b>Handabdruck-Fische</b>	17	→ sich mit der Kernaussage der Geschichte befassen → den Gemeinschaftssinn stärken		●			●	●
	<b>Wovor hast du Angst?</b>	18	→ sich der eigenen Ängste bewusst werden und sie benennen → verschiedene Ängste kennenlernen		●			●	●
	<b>Ich bin größer als die Angst</b>	19	→ Vertrauen in die eigene Person entwickeln → Affirmationen als Kraftspender erfahren		●	●			
	<b>Getragen sein</b>	20	→ Urvertrauen festigen → Gemeinschaftssinn stärken			●			●
	<b>Mutmach-Buch</b>	21	→ erkennen, dass Ängste ein normaler Bestandteil des Lebens sind → Bewältigungsstrategien entwickeln					●	●
<b>Rosi in der Geisterbahn</b>	<b>Angsträume</b>	24	→ das Bilderbuch verstehen → über eigene Angsträume berichten		●				●
	<b>Eine Geisterbahn bauen</b>	25	→ das Bilderbuch kennenlernen → Ängste vor der Geisterbahn abbauen		●			●	
	<b>Monster-Bingo</b>	26	→ mit den Illustrationen aus dem Bilderbuch arbeiten					●	
	<b>In der Geisterbahn</b>	27	→ die Geschichte nachspielen → Angst vor Monstern abbauen			●		●	
	<b>Angst in mir</b>	28	→ sich eigener Ängste bewusst werden → Ängste auf Körperebene lokalisieren		●	●		●	
	<b>Stopp!</b>	29	→ Ängste konkretisieren → mit Ängsten umgehen		●	●		●	
	<b>Das Monster in der Unterhose</b>	30	→ Ängste abbauen → Ängste kreativ ausdrücken → Fein- und Grobmotorik schulen			●		●	●
	<b>Auch Monster haben Angst</b>	31	→ Strategien kennenlernen, um Ängste zu besiegen			●		●	

			PROJEKT / ANGEBOT	SEITE	EMOTIONEN, SOZIALES LERNEN	SPRACHE, LITERACY UND MEDIEN	BEWEGUNG, KÖRPER UND GESUNDHEIT	NATUR UND UMWELT	ÄSTHETIK, MUSIK UND KREATIVITÄT	GESELLSCHAFT UND KULTUR
Der kleine Angsthase	Waschlappentheater	34	→ das Bilderbuch kennenlernen → die Handlung nachspielen			●			●	
	Angst vor ...	35	→ das Bilderbuch kennenlernen → über eigene Ängste sprechen			●	●			●
	Angstwörter	36	→ Wortschatz erweitern → Redewendungen kennenlernen → Sprache spielerisch entdecken			●				
	Für MUT	37	→ sich des eigenen Mutes bewusst werden → erkennen, dass Mut Ängste auflösen kann			●				●
	Die Angst fliegen lassen	38	→ belastende Situationen beschreiben → sich der Angst stellen			●	●			
	Der Angst stellen	39	→ sich eigener Ängste bewusst werden und diese zulassen			●	●			
	Angsthase! Angsthase!	40	→ von eigenen Erfahrungen erzählen → Angst als Bestandteil des Lebens wahrnehmen → Empathie entwickeln			●				●
	Gespräche mit der Angst	41	→ eigene Ängste kennenlernen → die Bedeutung von Ängsten erkunden			●				●
Frosch hat Angst	Verklanglichen	44	→ das Bilderbuch kennenlernen			●			●	
	Einschlaf-Froschtuch	45	→ das Bilderbuch kennenlernen → Kreativität fördern			●				●
	Wer bin ich?	46	→ Tiernamen kennenlernen → freies Sprechen üben			●	●		●	
	Wie sieht ein Gespenst aus?	47	→ eigene Assoziationen wahrnehmen → kreative Ausdrucksformen finden			●			●	
	Angst kann anstecken	48	→ erkennen, dass Ängste auf andere überspringen können			●		●		
	Angst-weg-Zauber	49	→ EFT als wirksames Instrument kennenlernen			●	●			
	Ich bin wundervoll	50	→ Urvertrauen stärken			●	●		●	
	Farben der Angst	51	→ kreative Ausdrucksformen finden					●	●	
fünfter sein	Bilderdetektive	54	→ das Bilderbuch verstehen → über den Inhalt nachdenken			●			●	●
	Das Wartezimmer im Schuhkarton	55	→ die Geschichte nachspielen → freies Sprechen üben			●			●	
	Angst vor dem Unbekannten	56	→ das Bilderbuch verstehen → über eigene Ängste sprechen			●				●
	Tiernamen	57	→ Bilderbuchfiguren benennen und nachahmen können			●	●			
	Angstanzeiger	58	→ eigene Ängste äußern → gegenseitige Unterstützung anbieten			●			●	
	Raus in die Natur	59	→ Angst aktiv bewältigen				●	●		
	Angstfresser	60	→ Angst aktiv bewältigen → Motorik schulen				●		●	
	Anti-Angst-Lied	61	→ musikalische Kreativität schulen			●			●	