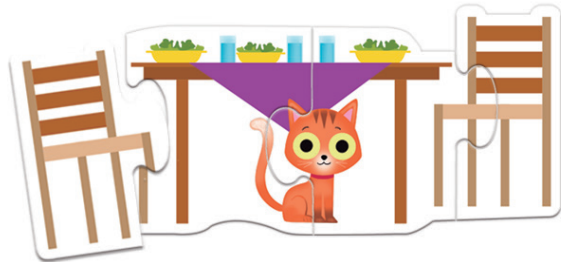


MY IMAGINARY WORLD!

The Doll's House

The Doll's House ist eine Fantasiewelt zum Entdecken! Enthalten sind ein Poster mit einem unmöblierten Puppenhaus, eine Reihe von Einrichtungsgegenständen zum Zusammensetzen, einzelne Einrichtungsgegenstände, die Figuren des Puppenhauses und Klebeaugen zum Anbringen an den Figuren.

Das Material wurde so strukturiert, dass belebte Situationen geschaffen und Geschichten erfunden werden können. Dabei wird die Kreativität angeregt und die Entwicklung des Wortschatzes gefördert.



I/Erkennen der Elemente

Wir lassen die Kinder alle Puzzleteile geordnet auf einer Spielfläche verteilen und fordern sie auf, die Mini-Puzzles der Elemente zusammenzusetzen. Nach dem Zusammensetzen und Positionieren aller Elemente beginnen wir, sie eines nach dem anderen zu benennen: Wir sprechen die Namen jeweils laut aus und nehmen sie dabei in die Hand oder zeigen mit dem Finger darauf.



Baby

Mama

Papa

Oma

Opa

Hund

Katze

Junge 1

Junge 2

Mädchen 1

Mädchen 2

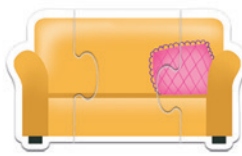
Mädchen 3



Küchenschrank



Anrichte



Sofa

Wohnzimmerkommode
mit Fernseher

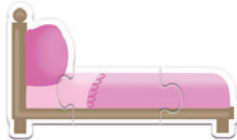
Hundehütte



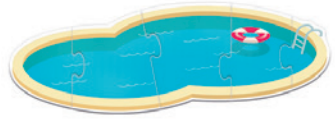
Wiege



Kamin



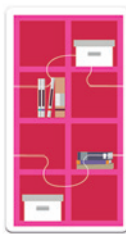
Bett



Schwimmbecken



Küche



Bücherregal



Kinderhochstuhl



Kühlschrank



Tisch mit Sonnenschirm



Sonnenliege



Lampe



Aquarium



Leuchter



Korb



Briefkasten



Tisch mit Stühlen



Uhr



Blumentopf 1



Blumentopf 2



Bild 1



Bild 2



Sitzpouf

Im Anschluss daran überprüfen wir, ob die Namen den entsprechenden Elementen zugeordnet wurden, indem wir den Kindern Fragen stellen. Zum Beispiel: „Wo ist die Küche?“, „Wo ist das Mädchen?“, „Und wo ist der Hund?“, „Wo ist das Schwimmbecken?“, „Wo ist das Sofa?“. Schließlich festigen wir den Lernerfolg beim Erlernen der Wörter, indem wir auf die Elemente zeigen und dabei „offene“ Fragen stellen, die etwas schwieriger sind: „Wie heißt dieses Element?“, „Wer ist das?“, „Und wie heißt dieses Element hier?“, „Und wer ist das?“.

2/Erschaffen und Beschreiben von Situationen

Nun lassen wir die Kinder frei kleine Situationen mit den mitgelieferten Elementen erfinden. Um die Aufgabe einfacher zu gestalten, können wir beispielsweise zwei Figuren und eine Reihe von Elementen auswählen. Wir lassen die Kinder die Situation in kurzen Sätzen beschreiben: „Das Mädchen setzt sich auf das Sofa“, „Der Hund springt auf das Sofa und legt sich neben das Mädchen“. Wir ermutigen die Kinder, verschiedene Situationen auszuprobieren, wobei wir daran denken sollten, immer alle Elemente laut benennen zu lassen. Nun erhöhen wir den Schwierigkeitsgrad, indem wir ein oder mehrere Elemente zu einer Situation hinzufügen. Dabei versuchen wir stets, die erschaffene Situation mit genauen Sätzen beschreiben zu lassen. Wir lassen den Figuren auch persönliche Namen geben. Auf diese Weise wird die Aktivität spannender und reizvoller. Die Beschreibung der Situationen ist ein vorbereitender Moment für das Erfinden der Geschichten, deshalb widmen wir dieser Phase so viel Zeit wie nötig, ohne die Kinder zu drängen oder zu überfordern. Wir respektieren ihre jeweiligen Lernzeiten und führen die Aktionen nicht anstelle der Kinder aus, sondern helfen ihnen dabei, es allein zu schaffen. Wenn die Kinder mit allen Elementen vertraut sind, können wir vorschlagen, das Poster des Puppenhauses als Hintergrund für einzelne Situationen zu verwenden. Hierbei sollten wir daran denken, die verschiedenen Räume des Hauses örtlich zu bestimmen und dafür zu sorgen, dass sich die Kinder sowohl die Namen der Objekte als auch ihre Positionen einprägen. Schließlich können wir die Kinder ermutigen, das Poster des Hauses zu füllen, indem sie alle verfügbaren Elemente in den leeren Räumen anordnen und die Kulisse immer weiter bevölkern, bis sie vollständig ist.

3/Wir spielen „Geschichten erfinden“

Alle Elemente (Möbel und Figuren) können verwendet werden, um Geschichten zu erfinden. In diesem Fall können die Elemente des Spiels als die „Funktionen der Märchen“ betrachtet werden, d.h. die konstanten Elemente, welche die Struktur eines Märchens ausmachen (Protagonist, magischer Gegenstand, Antagonist usw.) und von dem russischen Gelehrten Vladimir Propp definiert wurden.

Wie in den Märchen müssen nicht alle Elemente (Funktionen) gleichzeitig vorhanden sein. Die Auswahl einer Gruppe von Elementen ist der erste Schritt, um eine Geschichte zu erfinden. Um die Aktivität spannender zu gestalten, können wir alle Elemente so verwenden, als seien es Propp'sche Karten, das berühmte Lehrmittel zum Spielen mit Märchen. Mit den Propp'schen Karten kann man allein oder in der Gruppe spielen.

Beim Spielen berührt das Kind bzw. berühren die Kinder (mit geschlossenen Augen) ein Element und zieht bzw. ziehen es, um es beiseite zu legen. Es werden mindestens vier oder fünf Elemente genommen und anschließend wird versucht, mit den gezogenen Elementen eine Geschichte zu erfinden.

