

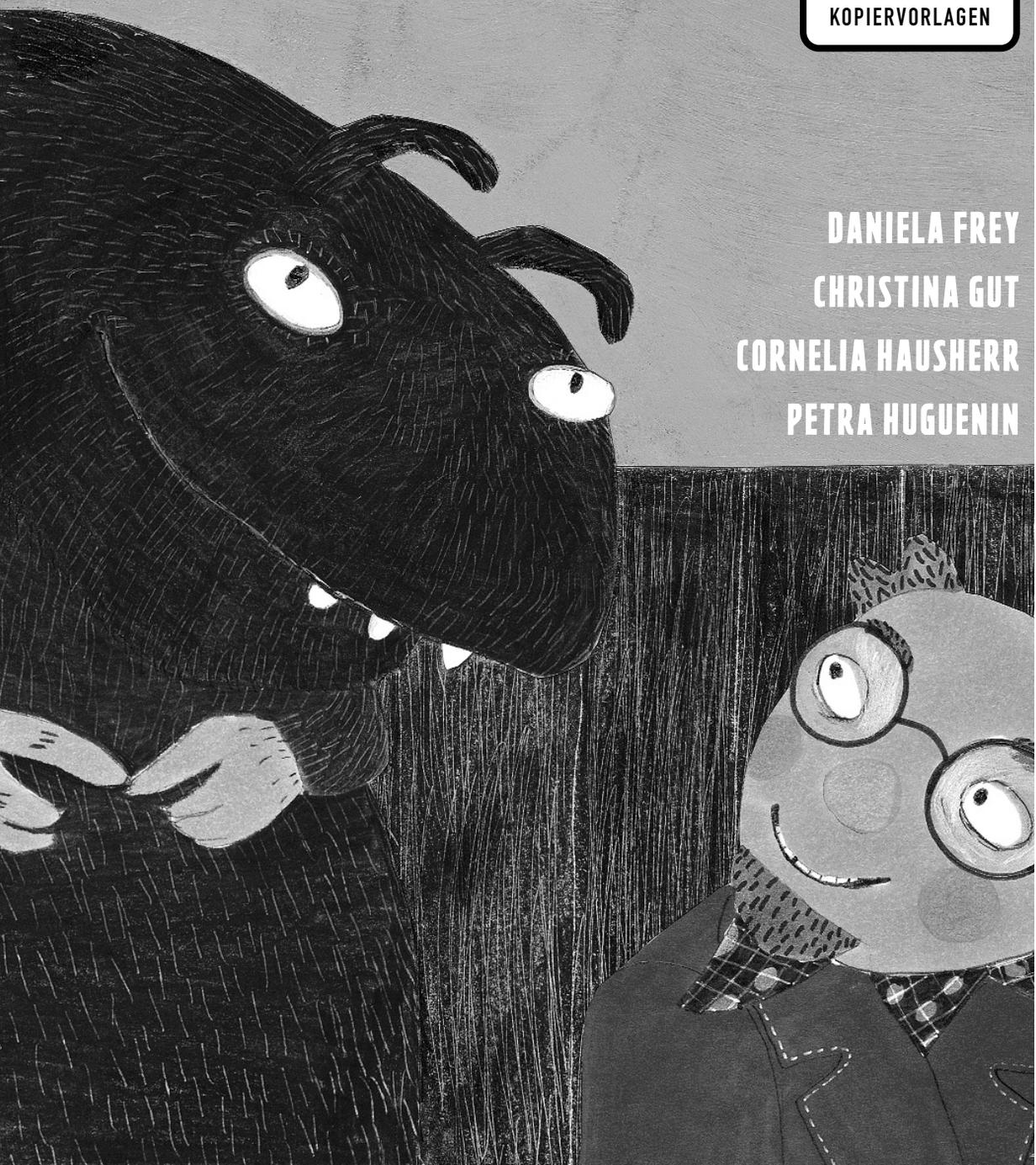
ATLANTIS-THEMA: BUCHSTABENSPIEL

BEGLEITBROSCHÜRE ZUM ATLANTIS-KINDERBUCH

DAS BUCHSTABEN-MONSTER

INKLUSIVE
KOPIERVORLAGEN

DANIELA FREY
CHRISTINA GUT
CORNELIA HAUSHERR
PETRA HUGUENIN



INHALTSVERZEICHNIS

SPEKTRUM: *Einführung ins Abenteuer Sprache*

03: Sprache in mündlicher und schriftlicher Form...

KONKRET: *Handfeste Anregungen & Impulse*

04: Monsterfurz

04: Buchstabenwerkstatt

04: Buchstabenrahmen (mit Kopiervorlage)

05: *Kopiervorlage: Buchstabenrahmen*

06: *Kopiervorlage: «Das Buchstaben-Monster/S' Buechschtabe-Monschter» (Verse)*

07: Das Buchstaben-Monster als Handpuppe (mit Kopiervorlage)

10: *Schnittmuster: Buchstaben-Monster*

12: Geschichtenspiele: Wörter darstellen, Wörter mit Bewegung koppeln, Pippi Langstrumpfs Spunk

12: Monster-Grittibänz mit Überraschungen

12: Bilderspiel (mit Kopiervorlage)

13: *Kopiervorlage: Bilderspiel*

14: *Kopiervorlage: «Das Buchstaben-Monster/S' Buechschtabe-Monschter» (Lied I)*

15: *Kopiervorlage: «Ja der Herr Punkt/Ja dä Herr Punkt» (Lied II)*

16: Schnapptäschchen

16: Buchstabenkette

16: Kressesamennamen

EXTRAS: *Außer Haus aktiv sein*

17: Großformatige Steinbruchwörter

17: Multikulturelle Erlebnisräume

17: Brockenhaus und Flohmarkt

17: Wortsammlung Bibliothek

17: Streifzüge durchs Quartier

17: Graffitiwand

17: Woher kommen die Buchstaben?

18: Wörter mit Fernsicht

18: Wörter aufpicken

18: Sprechende Vögel aufspüren

18: Hosensackmuseum & Monsterausstellungen

LITERATUR: *Tipps zum Schmökern*

19: Sachbücher, Bilderbücher, Spiel

Sprache in mündlicher und schriftlicher Form ist die Lebensgefährtin schlechthin: Der Schrei des Neugeborenen, das erste Ich-liebe-dich, Zeugnisse und andere Dokumente, Zeitungen, Radionachrichten, Fernsehshows, Bücher, Konzerte, Theater – alles besteht aus Sprache. Sprache ist Ausdruck, sie poltert, schnaubt und donnert, sie turtelt, lächelt und schmeichelt.

Sprache ist universell, auch wenn man sich nicht immer versteht: «Herrmsee Pumsee imsee Sammsee lermsee.» Oder: «Hrr Pnkt st Smmlr. Oder: «Mister Point is a collector.» Oder: «Hurr Punkt ust Summlur.» Wie viel haben Sie entziffert? – Wahrscheinlich von Satz zu Satz mehr. Ob man eine Geheimsprache benützt, eine andere Sprache einsetzt, die Vokale auslässt oder alle durch ein «u» ersetzt, mit dem Material Sprache lässt sich wunderbar spielen.

Spielerisch, durch Erlebnisse und Erfahrungen, eignen sich Kinder die Sprache an. Ein kurzer Blick auf die Entwicklung des Spracherwerbs: Sprache kommt sozusagen von innen heraus. Alle Neugeborenen, auch gehörlose Babys, geben Laute von sich, schreien, babbeln, gurren, lallen. Die ersten Wort-Gehversuche finden ein Jahr später statt. Sechsjährige verfügen bereits über einen passiven Wortschatz von mehr als 23000 Wörtern und einen aktiven von mehr als 5000 Wörtern. Im Kindergartenalter sprechen die meisten Kinder vollständige und korrekte Sätze und interessieren

sich zunehmend für die schriftliche Sprache. Sie beginnen Kritzelbriefe zu schreiben, Schriftbänder zu entziffern und erkennen einzelne Buchstaben.

Experten sagen, dass man eine Sprache nur lernt, wenn man sie auch selber produziert. Kinder müssen viel Sprache hören, aber vor allem selber sprechen. A und O des Spracherwerbs ist das interaktive Gespräch. Kommunikation heißt das Zauberwort. Diesen Ansatz greift «BuchstabenSpiel» auf. Die Broschüre gibt konkrete Anregungen für die Schul- und Kindergartenpraxis sowie für zu Hause. BuchstabenSpiel knüpft am (multikulturellen) Alltag der Kinder an und versammelt Ideen und Impulse rund um den Themenbereich Sprache & Monster. Im Vordergrund steht der spielerische Umgang mit Sprache, das kreative Hantieren mit Wörtern und Buchstaben. Wörter werden auf Spaziergängen, im Restaurant und in Ausstellungen gesammelt, sie werden gesichtet, gemalt, geschrieben, gereimt, gesungen, besucht, gesprayt, gebastelt, geschleppt, gebacken, geklebt, genäht und neu zusammengesetzt.

Das Abenteuer Sprache kennt keine Grenzen und hört nie auf, deshalb fehlt hier auch der Schlusspunkt

Cornelia Hausherr

KONKRET

Ideensammlung mit leisen und lauten, verspielten und poetischen Einfällen.

MONSTERFURZ

Eine Tischbombe kaufen, Deckel abschrauben und Inhalt ausleeren (ungefährlich!). Jetzt kann man die Bombe nach Belieben neu füllen. Einzige Bedingung: Der Inhalt darf nicht zu schwer sein. Das Buchstaben-Monster furzt besonders gern Buchstaben: aus Filz, Papier, Moosgummi etc.

BUCHSTABENWERKSTATT

Nische für eine Buchstabenwerkstatt einrichten. Hier dürfen die Kinder experimentieren, werken, Ideen entwickeln und umsetzen. Die Werkstatt muss so konzipiert sein, dass die Kinder sie selbstständig aufräumen und die nächsten Benützer sich klar orientieren können.

Vorschläge für Aktivitäten:

- Schreibmaschine schreiben.
- Aus Zeitschriften Buchstaben ausschneiden, aufkleben, zu Wörtern zusammensetzen.
- Mit Tinte schreiben, mit Tintenkiller Buchstaben löschen.
- Leimbilder: mit Leimtuben auf Papier schreiben, die Spur trocknen lassen, mit Wasserfarbe drüber malen.
- Spritzbilder: Buchstaben auf ein weißes Papier legen und mit Spritzobjekt (Pflanzenspritzer) Hintergrund färben.
- Klatschbilder: ein Blatt Papier in der Mitte falten und wieder öffnen, auf eine Bildhälfte mit Wasserfarbe Buchstaben malen, Blatt zusammenfalten, wieder öffnen – ahh!
- Buchstaben und Wörter aus Salzteig

formen (Wasser und Salz im Verhältnis 1:1 mischen).

- Zaubertinte herstellen: Zitronen, eine Zitronenpresse, einen feinen Pinsel, weißes Papier, eine Kerze und Streichhölzer besorgen. Zitronen auspressen, fertig ist die Zaubertinte. Einen Pinsel in die Zaubertinte tauchen und die Geheimbotschaft aufschreiben. Mit dem Eintrocknen wird sie unsichtbar. Eingeweichte wissen: Man muss ein mit Zaubertinte beschriftetes Blatt vorsichtig über eine brennende Kerze halten – schon kommt die Geheimbotschaft zum Vorschein!
- Aus wertlosem Material eigene Monster- und Buchstabenobjekte kreieren.
- Buchstaben ab Fließband: Hat das Monster einen Riesen hunger, wird industriell fabriziert: Buchstaben malen, ausschneiden und kopieren.
- Museumsecke: Alles, was die Kinder angefertigt haben und ihnen speziell gut gefällt, in einem Büchergestell, auf einem Tisch usw. ausstellen. Wie in andern Ausstellungen darf gelobt, kritisiert und getratscht werden.

BUCHSTABENRAHMEN

mit Kopiervorlage

Der Buchstabenrahmen ist ein spannendes Such-Find-Spiel: Wo stecken die Buchstaben des eigenen Namens? Wie oft kommt das «Z» vor? Variante: Die Kinder zeichnen ein Buchstaben-Monster in den Buchstabenrahmen: Welche Buchstaben geht es essen?

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
?											L
!											M
SP											N
ST											O
SCH											P
CH											Q
PF											R
EI											S
EU											T
AU											U
Ü	Ö	Ä	SS	,	.	Z	Y	X	W	V	

DAS BUCHSTABEN-MONSTER

*Gurgel mampf und trallalla
ja was haben wir denn da?
Be-U-Ce-Ha-eS-Te-A-Be-eN
Buchstaben – aha, aha!*

*Hab noch Hunger, will noch mehr!
Alle Wörter müssen her:
Haus & Maus und
Tisch & Fisch und
Stuhl & cool und*

...
...
...

*(Kinder weitere Reime erfinden
lassen, immer schneller reden)*

*Schlürfen will ich Satz für Satz,
einen nach dem andern: Schmatz!*

*So, jetzt bin ich richtig satt
Kicher kicher, ist das glatt
Will mich auf die Ohren hauen
und den Buchstabensalat verdauen!
(Monster gähnt und schläft ein)*

S'BUECHSCHTABE-MONSTER

*Gurgel mampf und trallalla
ja lueg au, was hämmer da?
Be-U-Ce-Ha-SCH-Te-A-Be-E
Buechschtabe – aha, aha!*

*Ha no Hunger, will no meh!
Wott en Huufe Wörter gseh:
Huus & Muus und
Tisch & Fisch und
Nuss & Kuss und*

...
...
...

*(Kinder weitere Reime erfinden
lassen, immer schneller reden)*

*Schlürfe wott i Satz für Satz,
eine nach em andre: Schmatz!*

*So, jetzt bin i richtig satt
Kicher kicher, isch das glatt
Wott mi jez uf d'Ohre haue
ond de Buechschtabesalat verdaue!
(Monster gähnt und schläft ein)*



DAS BUCHSTABEN-MONSTER ALS HANDPUPPE

mit Kopiervorlage

Das Buchstaben-Monster (Sitzgrösse ca. 65 cm) kann den Mund öffnen und Buchstaben verschlucken (geeignet sind etwa die Buchstaben des Scrabble-Spiels). Die Buchstaben werden im Halsbeutel gesammelt. Voraussetzung für die Kreation dieses liebenswerten Monsters ist eine große Portion Zeit und Geduld. Sämtliche Materialien sind im Warenhaus und im Bastelgeschäft erhältlich, das so genannte Bindepolster findet man in Do-it-yourself-Gartenzentren. Zeitaufwand: 2 Stunden für den Material-Einkauf, 6–8 Stunden zum Zuschneiden und Nähen. Handhabung: Eine Hand in den Handeinschlupf am Hinterkopf stecken. Nun lässt sich der Mund öffnen. Man kann Buchstaben im Halsbeutel verschwinden lassen und das Klappmaul mit einer Handbewegung wieder schließen. Die zweite Hand stützt den Monsterbauch.

Materialliste:

- 1 blaues Fixleintuch aus Frottee (90 x 190 cm).
- 2 Platten Schulterpolster (für Ober-/Unterkiefer).
- 2 Platten Moosgummi (Verstärkung Ober-/Unterkiefer).
- 2 Holzperlen, Ø25 mm (Augen).
- 2 Stoffbänder, um die Augen zu fixieren.
- Bindepolster (Finger, Fühler, Schwanz).
- 16 x 24 cm beiger Filz (Hände).
- 12 x 12 cm dicker, rosa Filz (Zähne und Zehen).
- 12 x 24 cm blauer Filz (Füße).
- 1 Sack Acrylwatte (Füllung für Arme, Beine, Kopf).
- 1 Sack Styroporkügelchen (Füllung für Bauch).
- 42 x 96 cm elastischer Stoff (Überzug für Styro).
- wenig Granulat (Füllung für Füße).

Schritt-für-Schritt-Anleitung:

I → Zuschneiden

Die beiliegende Schnittmustervorlage (Teil 1,2,3,4) um 200 Prozent vergrößern (= Originalgröße).

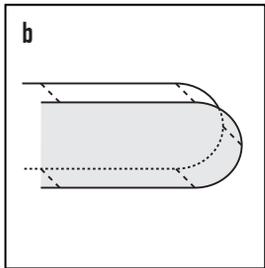
Tipp: Vorlage in ein Kopiercenter bringen.

1) Mit einem Stift die Konturen der Teile auf den Stoff aufzeichnen.

2) Alle Teile gemäß Vorlage plus 0,5 cm Nahtzugabe zuschneiden, für den Frotteestoff eine Zickzackschere benutzen. Ausnahme: Moosgummitteile und Achselpolster ohne Nahtzugabe zuschneiden.

3) Die auf dem Schnittmuster markierten Stellen für Öffnungen etc. mit einem Fadenstich auf dem entsprechenden Stoffteil kennzeichnen.

4) Achtung: Der Überzug für die Styroporkügelchen ist nicht auf der Vorlage enthalten.



II → Zusammennähen

a) Überzug für die Styroporkügelchen in der Mitte falten, nähen (42 x 48 cm), eine Seite offen lassen; Styroporkügelchen hineinfüllen; zunähen.

b) Halsbeutelsack nähen, beide Teile bis zur Öffnung rechts auf rechts nähen (s. Skizze b).

c) Halsbeutelsack an Ober- und Unterkieferteil nähen (s. Skizze c).

d) Kieferseiten zunähen (s. Skizze d).

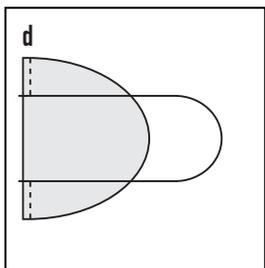
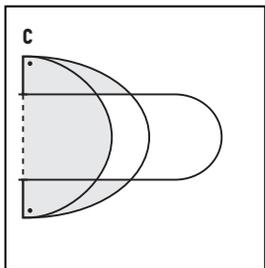
e) Arme und Beine rechts auf rechts nähen, zum Stürzen eine der kurzen Seiten offen lassen.

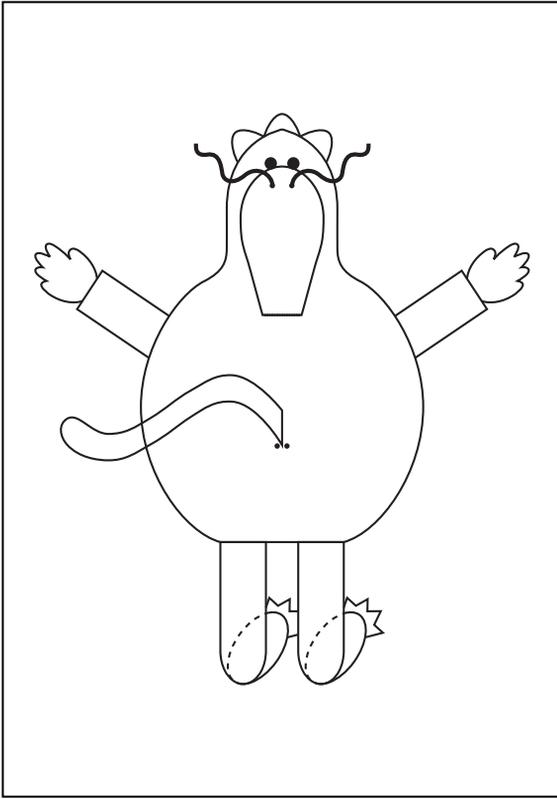
f) Arme und Beine mit Watte stopfen und von Hand zunähen.

g) Hände aus Filz zuschneiden; aus dem flexiblen Bindepolster eine Hand formen, die etwas kleiner ist als die Filz-Hand, einlegen, Doppel der Filz-Hand darüber legen, von Hand aufnähen; Hände an die Arme nähen.

h) Füße und Zehen zuschneiden; Füße bis auf eine Öffnung zunähen, mit Watte und wenig Granulat ausstopfen und zunähen; Zehen von Hand aufnähen; Füße an die Beine nähen.

i) Bänder für Fühler, für Augenbefestigung und den Schwanz nähen (Bindepolster und Gummiband integrieren) oder Saumstücke des Fixleintuchs auf die richtige Länge zuschneiden – fertig sind die Teile!





III → Zusammenfügen

- A) Handeinschlupf gemäß Markierung aufnähen.
- B) Kieferteil mit angenähtem Halsbeutel auf Rücken- und Bauchteil stürzen; je 1 Achselpolster und 1 Moosgummitteil in Unter- und Oberkiefer schieben; nach Bedarf mit Watte nachpolstern; zum Fixieren gemäss Markierung Kiefer mit einigen Stichen befestigen; Fühler auf markierte Stelle nähen; Stoffband durchs Loch der Augenkugel ziehen und auf die Markierung nähen; Zähne auf die Markierung nähen.
- C) Seitennähte des Körpers bis zum Beinansatz abnähen.
- D) Die eingenähte Styroporfüllung in den Monsterbauch schieben; Öffnung von Hand zunähen.
- E) Arme und Beine gemäß Markierung aufnähen.
- F) Schwanz gemäß Markierung aufnähen.

FÜHLER 2x

GUMMIBAND + BINDEPOLSTER EINNÄHEN

ARM 4x

BEIN 4x

**HAND 4x
FILZ**

BINDEPOLSTER
EINNÄHEN

SCHWANZ

1x

GUMMIBAND
EINNÄHEN

HANDEINSCHLUPF 1x

STOFFBRUCH = FADENLAUF

SAUM UMNÄHEN

IN ARM NÄHEN

ARM ANNÄHEN

**ZÄHNE 3x
FILZ**

MOOSGUMMI /
SCHULTERPOLSTER
MIT EINIGEN STICHEN FIXIEREN

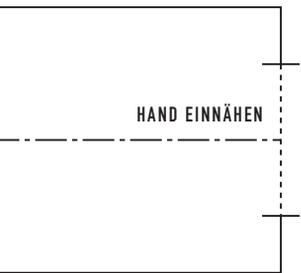
HANDEINSCHLUPF AUFNÄHEN

ZAHN ANNÄHEN

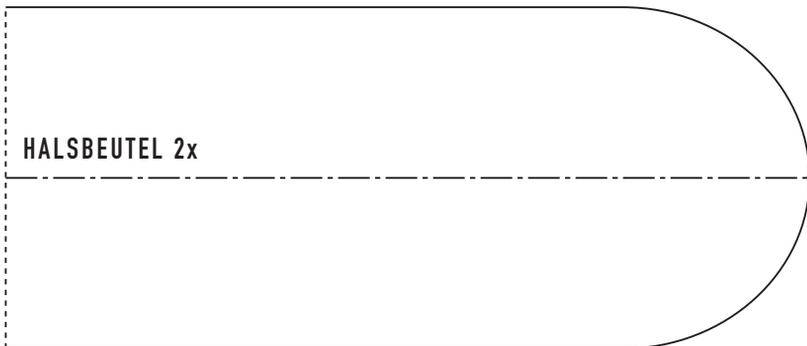
AUGEN ANNÄHEN

ZAHN ANNÄHEN

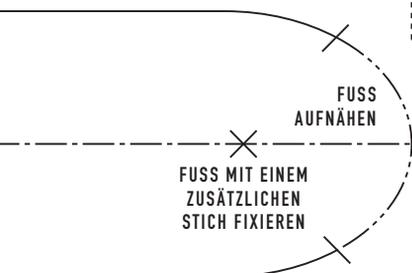
● FÜHLER ANNÄHEN



HAND EINNÄHEN

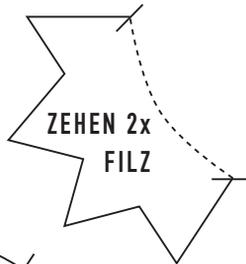


HALSBEUTEL 2x

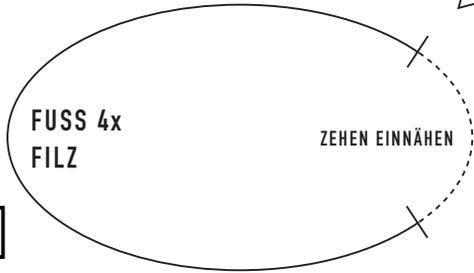


FUSS AUFNÄHEN

FUSS MIT EINEM ZUSÄTZLICHEN STICH FIXIEREN

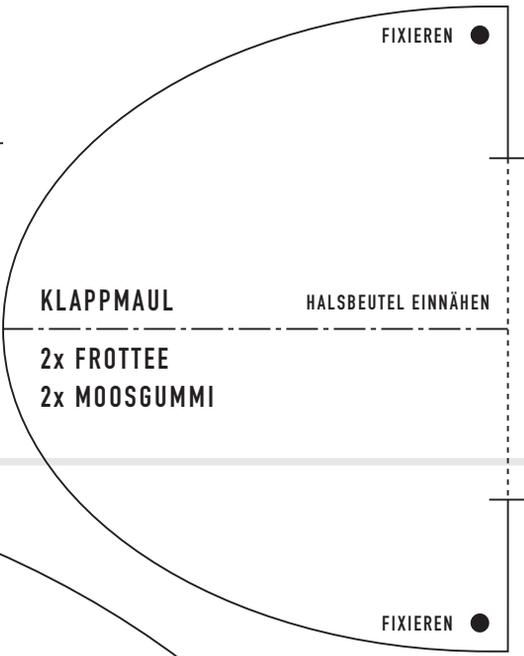


ZEHEN 2x FILZ



FUSS 4x FILZ

ZEHEN EINNÄHEN



KLAPPAUL

2x FROTTEE
2x MOOSGUMMI

HALSBEUTEL EINNÄHEN

FIXIEREN ●

FIXIEREN ●

3

4

KÖRPER 2x

BEIN EINNÄHEN

STOFFBRUCH = FADENLAUF

● SCHWANZ ANNÄHEN

KOPIERVORLAGE

GESCHICHTENSPIELE

Spiel I: Wörter darstellen

Eine kurze Geschichte erzählen. Jedes Kind erhält ein Stichwort, eines, das in der Geschichte vorgekommen ist, z.B. Schloss, Vogel, Baum. Nun wird die Geschichte nochmals erzählt.

Immer wenn ein Stichwort auftaucht, führt das entsprechende Kind den Begriff pantomimisch vor: Wie stellt man ein Schloss mit einem Tor dar, das sich öffnen kann, wie einen Baum und wie fliegt man als Vogel in den Wipfel?

Spiel II: Wörter mit Bewegung koppeln

Eine kurze Geschichte erzählen. Dabei müssen die Kinder auf bestimmte Wörter achten, die mit einer Bewegung gekoppelt werden, z.B. müssen alle beim Wort «machen» fünfmal mit den Fingerspitzen den Boden berühren, bei «und» in die Hände klatschen, bei «nicht» die Zunge rausstrecken. Spielvariante: Diejenigen, die eines der abgemachten Wörter verpassen oder falsch ausführen, scheiden aus. Wer hält am längsten durch?

Spiel III: Pippi Langstrumpfs Spunk

Wörter erfinden macht Spaß. Das Spiel «Wörtererfinden» ist eine gute Gelegenheit, wieder mal Pippi Langstrumpf von Astrid Lindgren hervorzukramen und Kindern das dritte Kapitel «Pippi findet einen Spunk» aus dem Band «Pippi in Taka-Tuka-Land» zu erzählen.

MONSTER-GRITTIBÄNZ MIT ÜBERRASCHUNGEN

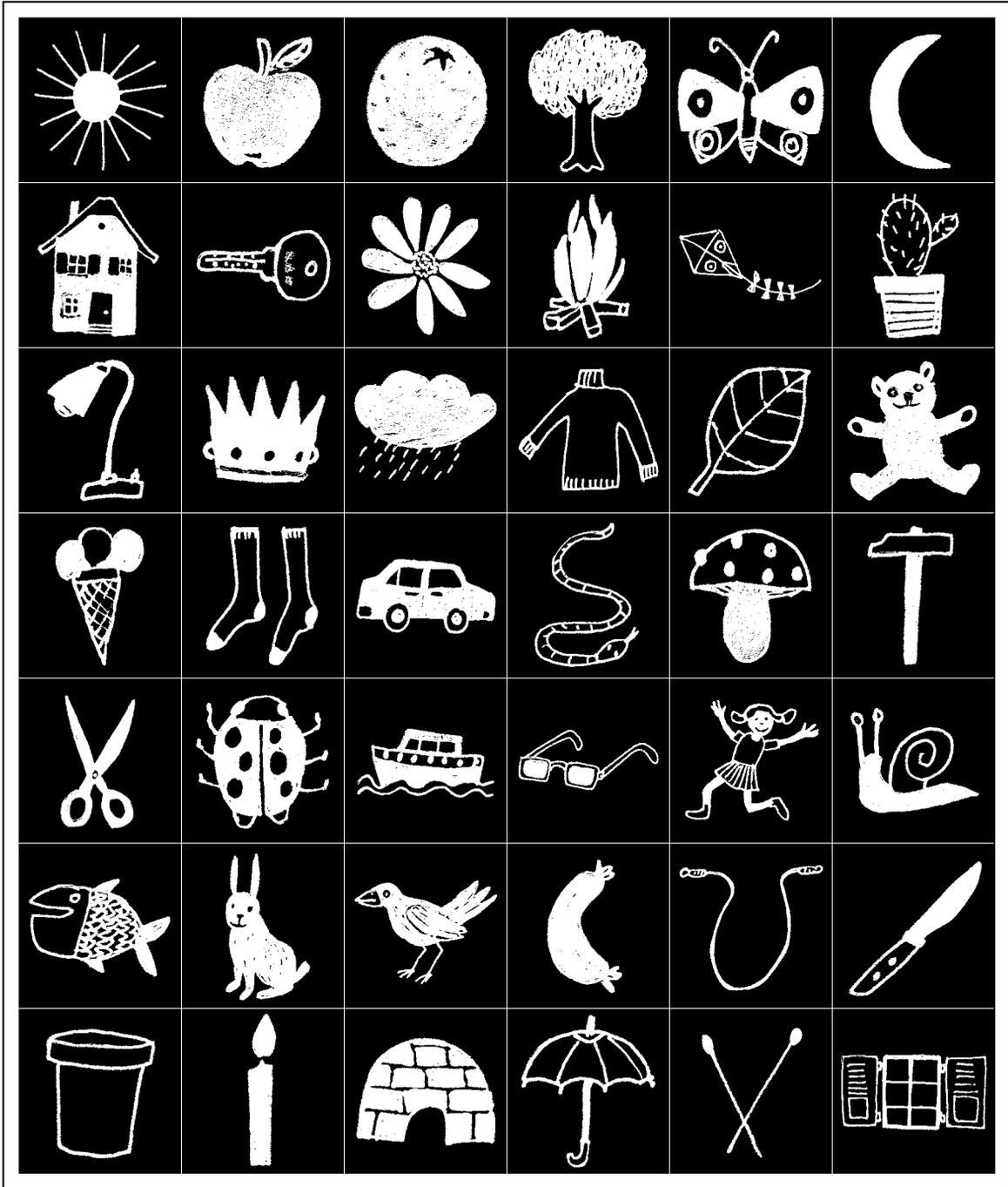
Zutaten: 2kg Mehl, 300g Butter, 4 Tassen Milch, 60g Hefe, 2 Esslöffel Salz, 2 Kaffeelöffel Zucker, 2 Eigelb
Zubereitung: Mehl in eine Schüssel geben, Hefe mit etwas Milch anrühren,

Butter erhitzen, bis sie flüssig ist, kalte Milch dazugeben. Mit Eigelb, Zucker, Salz und Hefe mischen, alles ins Mehl gießen. Den Teig kneten und klopfen, bis er Blasen wirft. Zudeckt ums Doppelte aufgehen lassen. Monstergroße Körperteile (2 einzelne Beine, 2 einzelne Arme, 1 Kopf & Bauch) formen und mit Mandeln, Nüssen und farbigen Zuckerkügelchen verzieren. Als Überraschung heimlich vor dem Backen verschiedene hitzebeständige Buchstaben, z.B. unbehandelte Holzbuchstaben, in die Monster-Grittibänzglüeder stecken. Monster-teile mit Eigelb bestreichen, bei 200 Grad ca. 30 Minuten backen. Die einzelnen Körperteile mit Zahnstochern zum Monster-Grittibänz zusammenfügen. Achtung: Vor dem Monster-Grittibänzzessen auf vorsichtiges Kauen hinweisen. Die versteckten Buchstaben sind vielleicht solche, die das Monster schon gefressen hat, oder von jedem Kind steckt der Anfangsbuchstabe im Grittibänz etc.

BILDERSPIEL

mit Kopiervorlage

Die Bilder sind die Basis für vielfältige Wortspielereien. Um die Bildkarten länger haltbar zu machen, zieht man sie auf Karton auf und schützt sie mit Klebefolie. Spielidee: Die Bilder werden verschiedenen Begriffen zugeordnet. Was fliegt? Was kann man essen? Was gibt warm? Was macht hell? Womit kann man spielen? Was kann wachsen? Was ist schnell? Was ist langsam? Was gehört zusammen? Welche zwei Bilder ergeben zusammen ein Wort? Weitere Ideen aushecken.



DAS BUCHSTABEN-MONSTER / S'BUECHSCHTABE-MONSCHTER



Das Buch- sta- ben- mon- ster frisst
Das Buech- schta- be- mon- schter frisst



al- le Wör- ter auf, die gro- ßen, die
al- li Wör- ter uuf, di gros- se, di



klei- nen, lang und kur- ze auch. Ja und der
chli- ne, lan- gi o- be- druuf. Jetzt wird dä



Bauch wird dick von dem rie- sen- gro- ßen
Buuch so dick vo däm rie- se- gros- se



Schmaus. Wenn man es kit- zelt, ki- cherts
Schmaus. Und wä- mers chütz- let, schpöizt es



al- le wie- der raus.
al- li wie- der raus.

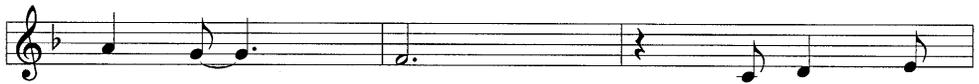
JA DER HERR PUNKT / JA DÄ HERR PUNKT



Ja der Herr Punkt, Punkt, Punkt, der sam- melt
Ja dä Herr Punkt, Punkt, Punkt, dä samm- let



Wör- ter, so vie- le Wör- ter
Wör- ter, so vi- li Wör- ter



groß und klein. Er sam- melt
gross und chli. Er samm- let



kur- ze und auch lan- ge Wör- ter,
chur- zi und au lan- gi Wör- ter,



sonst kann Herr Punkt nicht glück- lich
susch chan er gar nöd glück- lich



sein. Willst du ihm hel- fen,
sy. Willsch du ihm häl- fä,



dann sag ge- schwind, wie vie- le
dänn säg mer gschwind, wie vi- li



Buch- sta- ben in dei- nem Na- men sind.
Buech- schta- be i dim Na- me drin sind.

Text & Musik: Petra Huguenin-Mayenfisch

SCHNAPPTÄSCHCHEN

Mit dem Schnapptäschchen verschwinden Sachen – wie die Wörter in Buchstaben-Monsters Bauch. Und so funktioniert es: Man näht eine Beuteltasche mit Innensäckchen – aber ohne Taschenboden. Mit Vorteil wählt man einen festen Stoff, dann fällt der fehlende Boden weniger auf. Variante: Man kauft eine Beuteltasche auf dem Flohmarkt oder in der Brockenstube, näht (falls nötig) ein Innensäckchen und trennt den Boden heraus. Wer Sachen verschwinden lassen möchte, braucht Fingerspitzengefühl und etwas Schauspielertalent. Man nimmt einen Gegenstand ins Visier, schlendert zu ihm hin, stülpt die Tasche beiläufig darüber, öffnet den Beutel, steckt die Hand hinein, und tut, als ob man etwas suchen würde. In Wirklichkeit legt man sein Diebesgut ins Innensäckchen des Schnapptäschchens. Dann zurrst man den Bündel wieder fest und hebt die Tasche hoch: weg ist der Gegenstand!

BUCHSTABENKETTE

Die Buchstaben des eigenen Namens formen, z.B. aus Ton, der an der Luft trocknet. In die noch weichen Tonpartikelchen mit Zahnstocher oder Nagel ein Loch bohren. Variante: viereckige Holzperlen kaufen und auf jede Perle mit wasserfesten Filzstiften einen Buchstaben schreiben. Zum Aufziehen der Buchstaben einen Gummifaden verwenden oder aus zwei Garnfäden eine Schnur zwirbeln.

KRESSESAMENNAMEN

Behälter, Erde und Kressesamen besorgen. Jedes Kind füllt ein Gärtchen (Schachtel) mit Erde und zeichnet mit einer Stricknadel seinen Namen hinein. Dann streut es Kressesamen in die Namensspur, deckt sie mit Erde zu und gießt Wasser darüber. Jedes Kind ist selber für sein Namen-Gärtchen verantwortlich. Nach ein paar Tagen gucken die ersten Kressespitzen heraus. Ist die Kresse groß genug, wird sie für den Znüni geerntet. Die Kinder machen einen Brotaufstrich mit Quark oder bereiten einen Kressesalat zu. Variante: Wer einen Garten hat, kann die Kressesamen auch im Freien säen. Das ausdrucksstarke Gruppenbild mit Namen genießt man mit Vorteil von oben (z.B. von der Bockleiter).

EXTRAS

Außer Haus aktiv sein, buchstäbliche und monströse Ausflüge in die nähere Umgebung und andere Leckerbissen.

GROSSFORMATIGE STEINBRUCHWÖRTER

Einen Steinbruch aufsuchen und mit großen Steinen Wortwerke gestalten. Wer den Aufwand nicht scheut, kann auch einen eigenen Steinbruch anlegen. Um die Wortgebilde in ihrer ganzen Dimension wahrzunehmen, eignen sich Stellen am Fuße eines Spielgerüsts, Hügels, Turms etc. Das Steineschleppen ist zwar anstrengend, die Wirkung großformatiger Wörter aber auch umwerfend.

MULTIKULTURELLE ERLEBNISRÄUME

Das Buchstaben-Monster isst Wörter aus vielen Ländern. Übers Essen verstehen sich auch die Menschen: Kinder und ihre Eltern bringen je eine traditionelle Speise von zu Hause (evtl. mit Rezept) für ein gemeinsames Essen mit. Eine Geschichte – mehrere Sprachen: Ein Bilderbuch mit einer Kamera (Diafilm einlegen!) Seite für Seite ablichten und in den verschiedenen Muttersprachen der Kinder von je einem Elternteil erzählen lassen. Es eignen sich jene Bilderbücher, die eine Geschichte in wenigen Worten erzählen.

BROCKENHAUS UND FLOHMARKT

Wer Futter für gefräßige Buchstaben-Monster braucht, schreibt oder zeichnet auf eine Einkaufsliste: Setzkasten, Schreibmaschine, Locher, Postkarten, Briefmarken, Bücher, Comics, fremdsprachige Zeitschriften – und ab gehts ins Brockenhaus und auf den

Flohmarkt. Im Setzkasten kann man Druckbuchstaben ablegen, mit der Schreibmaschine neue Wörter fabrizieren. Wenn man mit dem Locher in Bücher und Zeitschriften stantzt, entstehen Wörter mit Löchern, neue Wortgebilde. Übrigens: Buchstaben-Konfetti sind eine Lieblingsspeise des Buchstaben-Monsters.

WORTSAMMLUNG BIBLIOTHEK

Bibliotheken sind klassische Wortsammlungen, ein Besuch in der Gemeinde- oder Schulbibliothek wird dringend empfohlen, um verschwundene Wörter zu ersetzen und andere Sprachentdeckungen zu machen.

STREIFZÜGE DURCHS QUARTIER

Einen Fotoapparat und ein Tonband oder eine Videokamera mitnehmen und mit den Kindern durch die Strassen ziehen: Buchstaben auf Schriftbändern, Plakaten, in Schaufenstern, Restauranttauhängen und mündliche Buchstaben, also Stimmen, einfangen.

GRAFFITIWAND

Eine leere Wand suchen oder aufstellen, evtl. ein Kunst-am-Bau-Projekt eingeben und mit den Kindern ein Großbuchstabenwerk spraysen.

WOHER KOMMEN DIE BUCHSTABEN?

Eine hübsche Legende besagt, dass die Menschen Vogelschwärme beobachtet und aus ihren Formationsformen die Buchstaben abgeleitet haben. Anregung: Vogelschwärme beobachten und ihre Formationen zeichnerisch festhalten. Welche Buchstaben kann man so entdecken?

WÖRTER MIT FERNSICHT

Die Vogelperspektive macht weitsichtig. Um «weiträumige» Wörter zu entdecken, macht man einen Turm oder ein höheres Gebäude in der näheren Umgebung ausfindig: Von hoch oben alles (in den verschiedenen Sprachen der Kinder) benennen, Wolken, Vögel, Flüsse, Bergketten.

WÖRTER AUFPICKEN

Spannende Buchstabensammlungen sind auch «Reiseorte» wie Bahnhof, Flughafen oder Reisebüro. Hier kann man Wörter in verschiedensten Sprachen aufschnappen und sich nach Prospekten erkundigen.

SPRECHENDE VÖGEL AUFSPÜREN

Sprechende Vögel wie Kanarienvogel, Papagei oder Beo ausfindig machen (Zoo, Zoohandlung, Zirkus). Vielleicht hat auch jemand in der Nähe ein solches Haustier.

Die folgenden Ausstellungsvorschläge beziehen sich auf die Schweiz.

Ähnliche Angebote kann man aber überall ausfindig machen.

HOSENSACKMUSEUM

Das Schweizer Kindermuseum im aargauischen Baden ist wie Herr Punkt ein leidenschaftlicher Sammler. Besonders reizvoll für Sammler/innen ist das «Hosensackmuseum». Hier können Kinder für ein paar Wochen ihre gesammelten Schätze ausstellen – vielleicht mal lauter Krimskrums aus Buchstaben und Monstern. Adresse: Schweizer Kindermuseum, Ölrainstr. 29, 5401 Baden, für Kinder ab 6 Jah-

ren, Öffnungszeiten: Mi und Sa, von 14–17 Uhr, So 10–17 Uhr, Führungen nach Vereinbarung, Information: Tel. 0041 (0)56 222 14 44.

MONSTERAUSSTELLUNGEN

Monster sind nett, ungeheuerlich, gefräßig, monströs, gutmütig – und man begegnet ihnen auf Schritt und Tritt. Drei Ausstellungen auf einen Blick:

- Bruno Webers Skulpturenpark, Zur Weinrebe, 8953 Dietikon. Kinder in Begleitung Erwachsener. Öffnungszeiten: Mitte Mai bis Mitte Oktober, Sa von 14–16 Uhr, Information: Tel. 0041 (0)1 740 01 56.
- Sauriermuseum, Zürichstr. 202, 8607 Aathal. Für Kinder ab 4 Jahren. Öffnungszeiten: Di bis So von 10–17 Uhr. Führungen nach Vereinbarung, Information: Tel. 0041 (0)1 932 14 68.
- Gletschergarten mit Spiegelkabinett, Denkmalstr. 4, 6000 Luzern. Für Kinder ab 6 Jahren. Öffnungszeiten: Mai bis Mitte Okt. täglich von 8–18 Uhr, Mitte Okt. bis Mitte Nov. und März bis April täglich 9–17 Uhr, Mitte Nov. bis Februar 10.30–16.30 Uhr (Mo geschlossen), Führungen nach Vereinbarung, Information: Tel. 0041 (0)41 410 43 40.

LITERATUR

SACHBÜCHER

- «Spielzeug Sprache», Eva Maria Kohl, Verlag Luchterhand
→ Praktische Anleitungen für einen fantasievollen Umgang mit Sprache.
- «alltäglich-täglich», Patricia Büchel, Lehrmittelverlag Zürich
→ Sprach- und Kommunikationsförderung.
- «Ein Hund springt aus dem Mund», Johannes Gruntz/Jürg Obrist, verlag pro juventute
→ Denkspiele und kurzweilige Rätsel.
- Pädagogische Fachzeitschrift «kindergarten», Zahlen und Buchstaben, Ausgabe Januar 2000, Bestellung: Tel. 0041 (0)71 844 91 57
- «Verse, Sprüche und Reime für Kinder», Susanne Stöcklin-Meier, verlag pro juventute.
- «Tres tristes tigres», Silvia Hüsler-Vogt, Lambertus Verlag
→ Kinderverse in verschiedenen Sprachen/Bremer Stadtmusikanten auf Deutsch, Italienisch und Türkisch.
- «Hand- und Graphomotorik», Verlag KgCH, Bestellung: Tel. 0041 (0)61 951 23 31
→ Pädagogische und didaktische Ideen.
- «So kommt der Mensch zur Sprache», Dieter E. Zimmer, Haffmanns Verlag
→ Einführung in die Sprachentwicklung.

BIESTIGE BILDERBÜCHER

- «Wo die wilden Kerle wohnen», Maurice Sendak, Diogenes Verlag.
- «Das Biest des Monsieur Racine», Tomi Ungerer, Diogenes Verlag.
- «Das Traumfresserchen», Michael Ende/Annegert Fuchshuber, Thienemann Verlag.
- «Die Menschenfresserin», Wolf Erlbruch, Peter Hammer Verlag.

GEDICHTE

- Christian Morgenstern.
- ernst jandl.

SPIEL

- «Drachenspiel», kooperatives Spiel, Verlag Herder, ab 4 Jahren
→ Wer bekommt die Edelsteine – der fürchterliche Drache oder die Kinder?

LIED

- «Unter der Källerstäge», Linard Bardill/Lorenz Pauli, aus der CD «Luege, was der Mond so macht»
→ Thema «wüste Wörter, Fluchwörter».

Dieser Download ist die unveränderte Version des Begleithefts,
das der 1. und 2. Auflage des Bilderbuchs beigelegen hat.



ATLANTIS-THEMA: BUCHSTABENSPIEL
BEGLEITMATERIALIEN ZUM ATLANTIS-BILDERBUCH
DAS BUCHSTABENMONSTER
VON VERA EGGERMANN UND UELI KLEEB
COPYRIGHT © 2000 ATLANTIS
AN IMPRINT OF ORELL FÜSSLER VERLAG AG, ZÜRICH
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
ISBN 978-3-7152-0433-8
3. AUFLAGE 2010

Autorinnen: Daniela Frey, Christina Gut, Cornelia Hausherr
Lieder (Text & Musik): Petra Huguenin-Mayenfisch
Redaktion: Cornelia Hausherr
Korrektorat: Esther Mattille
Gestaltung: Ueli Kleeb
Illustration: Vera Eggermann
Infografik: Caroline Lötscher