

Theaterpädagogische Begleitmaterialien zu "Der Sandwasserzweig"

Methoden: Karin Stifter, Illustrationen: Jo Proksch, Ausmalfiguren: Andrea Gergely



Das Meer als Lebensraum

Jedes Tier – aber auch jeder Mensch – lebt in seinem Lebensraum. Das Reh lebt im Wald, der Vogel in der Luft und die Forelle im Fluss. Der Sandwasserzweig in unserem Theaterstück lebt in einer Sandburg. Die Nixe Blaumündchen bittet ihn um Hilfe, denn die Meerestiere haben große Angst. Fischsauger-Nehus bedrohen ihren Lebensraum: das Meer. Tatsächlich sind unsere Meere vielen Gefahren ausgesetzt – von Überfischung bis Plastikmüll.

Meereslebewesen

Das Meer ist wie ein riesiges, blaues Haus, das voller Leben steckt! Die Tiere, die im Meer leben, sind so unterschiedlich, wie die Sterne am Himmel. Manche sind winzig klein, andere riesengroß. Manche sind kaum zu sehen, andere leuchten in den prächtigsten Farben. In unserer Geschichte leben neben Tieren auch Nixen, Wassermänner und die Meereskönigin im Meer.

Gemeinsam sind wir stark

Der Sandwasserzweig muss den Wassermann finden, denn um die Nehus zu vertreiben, braucht er seine Hilfe. Bei der Suche nach dem Wassermann unterstützen ihn weitere Meeresbewohner, zum Beispiel die Winkerkrabbe, aber auch ein Seemann. Alle helfen zusammen und so retten sie gemeinsam den Lebensraum Meer. Auch wir können die Lebewesen im Meer gemeinsam schützen!

GL: Gruppenleitung, TN: Teilnehmende

Lebensraum



Lebewesen



Gemeinschaft



Ozeane in Gefahr

Die größte Bedrohung für die Meere ist der Mensch. Wir belasten die Ozeane unter anderem durch Mikroplastik, Abwässer, Schifffahrt, Erdölbohrungen und Klimaerwärmung. Darüber hinaus reduziert die zunehmende Überfischung den Bestand an Fischen und weiteren Meerestieren. In unserem Theaterstück stellen die Fischeauger-Nehus diese Problematik dar.



Nehus in unseren Meeren?

Wir sitzen im Gemeinschaftskreis, in der Mitte liegt ein dunkelgraues „Nehu-Tuch“.

Unter dem Tuch sind Bildkarten zu folgenden Themen vorbereitet:

- Müll im Meer
- Verschmutzung durch Öl
- Überfischung
- Lärm im Meer

Einführung des Themas:

Das Meer ist das Zuhause von Tieren und Pflanzen. Diese Pflanzen sind wie der Garten im Meer. Sie geben den Tieren Schutz und Futter.

Wusstest du, dass auch wir Menschen das Meer brauchen? Das Meer gibt uns frische Luft zum Atmen, weil die Pflanzen darin Sauerstoff produzieren. Außerdem gibt es im Meer sauberes Wasser und köstlichen Fisch.

In unserer Geschichte wird das Meer von den Nehus bedroht. Aber wer oder was bedroht unsere Meere und Ozeane?



Wir überlegen gemeinsam.

Die Kinder dürfen nacheinander die vorbereiteten Bilder unter dem Tuch hervorziehen. Wir beschreiben die Bilder, besprechen das jeweilige Thema und überlegen auch, was wir zum Schutz des Lebensraums Meer beitragen können; z.B.:

- Auf nachhaltigen Fischfang achten
- Müll trennen
- Möglichst wenig Plastikverpackungen kaufen
- Öffentlichen Verkehr oder Fahrrad fahren
- Usw.

Zum Abschluss können wir gemeinsam ein Plakat mit unseren Lösungsvorschlägen gestalten und im Garderobenbereich aufhängen, damit wir auch die Erwachsenen inspirieren!



Rettet die Meere!

Das Meer braucht unsere Hilfe! Es mag keinen Müll und kein schmutziges Wasser. Wenn wir gut auf das Meer aufpassen, bleibt es ein schönes Zuhause für Tiere und Pflanzen. Auch wir schätzen das Meer als einen tollen Ort zum Schwimmen und Staunen. Damit wir die Strände auch in Zukunft genießen können, müssen wir den Sandwasserzweig unterstützen!



Mülldetektiv*innen

Viel Mist ist nicht schön

Um die Bedrohung des Meeres durch Öl und Müll zu illustrieren, sammeln wir verschiedene Bilder aus Zeitschriften oder dem Internet mit Gegenständen, die zum Thema „Müll und Öl“ passen, z.B.:

- Müll: Gegenstände aus Plastik, Autoreifen, Dosen, Glasflaschen
- Öl: Fahrzeuge, Schiffe, landwirtschaftliche Maschinen, Heizungen

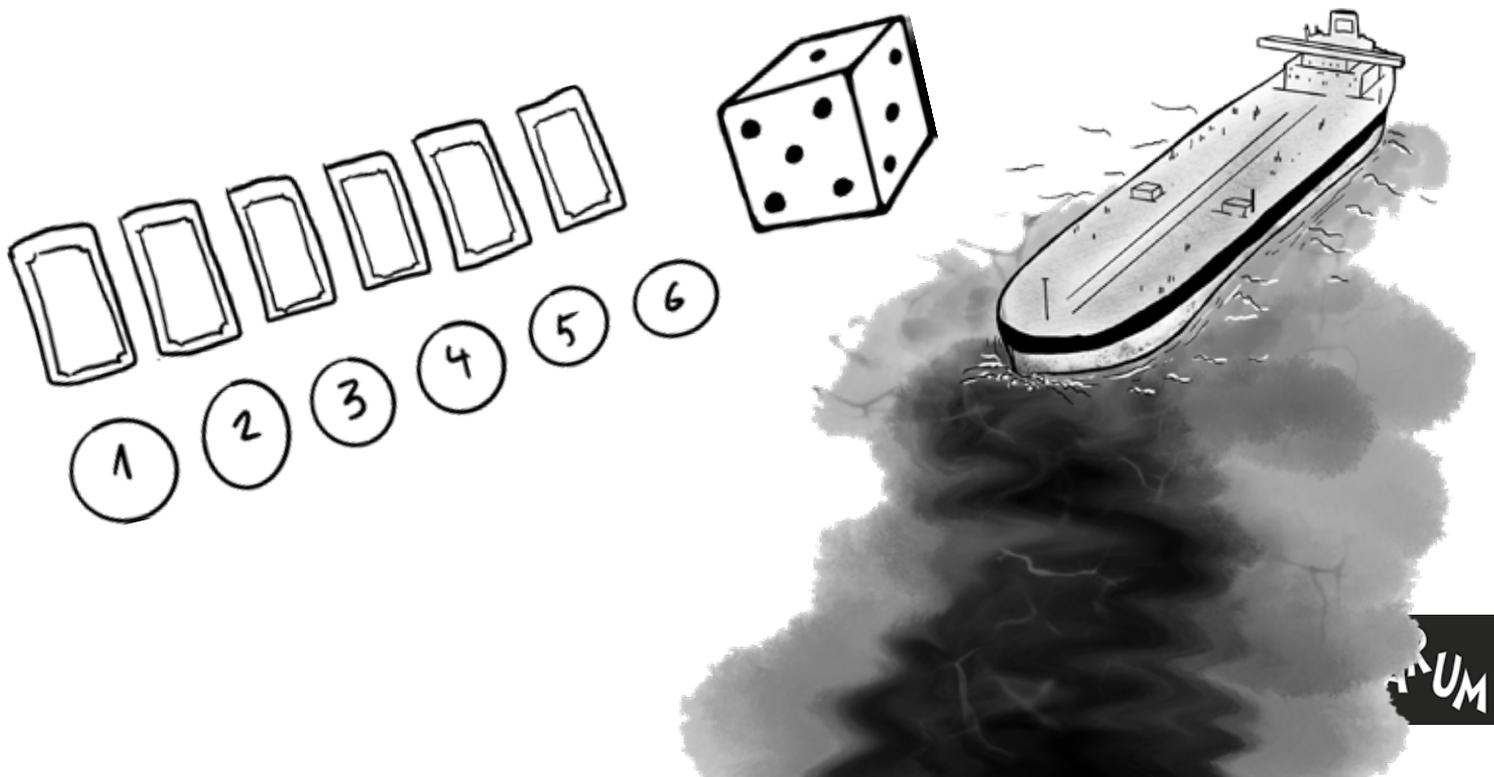
Die Karten werden mit den Kindern intensiv besprochen, damit die sprachliche Ausgangssituation für alle Kinder annähernd gleich ist.

Angelehnt an das Spiel „*Nanu, ich denk, da liegt die Kuh!*“ werden sechs dieser Gegenstände unter Papierkreise gelegt, die von 1 bis 6 nummeriert sind.

Nun wird reihum gewürfelt und das Kind, das an der Reihe ist, muss vorhersagen, welches Motiv sich unter der Zahl befindet, die es gewürfelt hat.

Kann das Kind das Motiv nicht vorhersagen, wird das Bild noch einmal für alle Kinder sichtbar aufgedeckt und das nächste Kind darf würfeln.

Kann das Kind das Motiv vorhersagen, darf es sich das Bild nehmen, benennt ein neues Bild und legt es unter den Papierkreis.





Fang mich, wenn du kannst!

Nicht alle Fische sind leicht zu fangen. Manche leben so tief unten im Ozean, dass wir sie überhaupt selten zu Gesicht bekommen, andere passen sich ihrer Umgebung so gut an, dass sie kaum zu sehen sind. Wieder andere sind wieselflink und deshalb kaum zu fassen. Wir verwandeln uns in Nehus und in Fische, um es auszuprobieren.

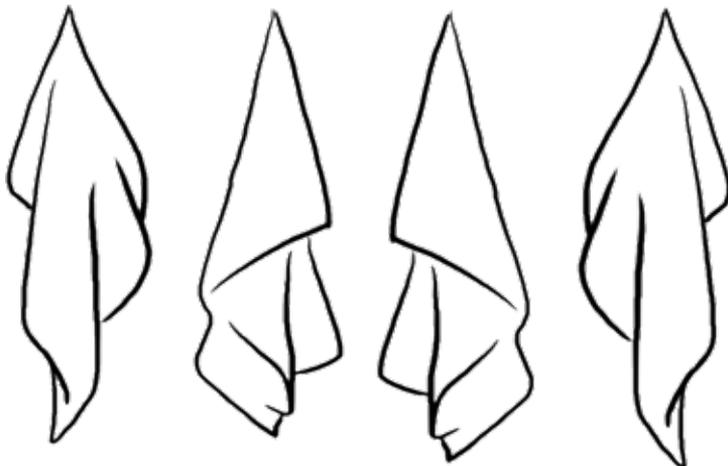
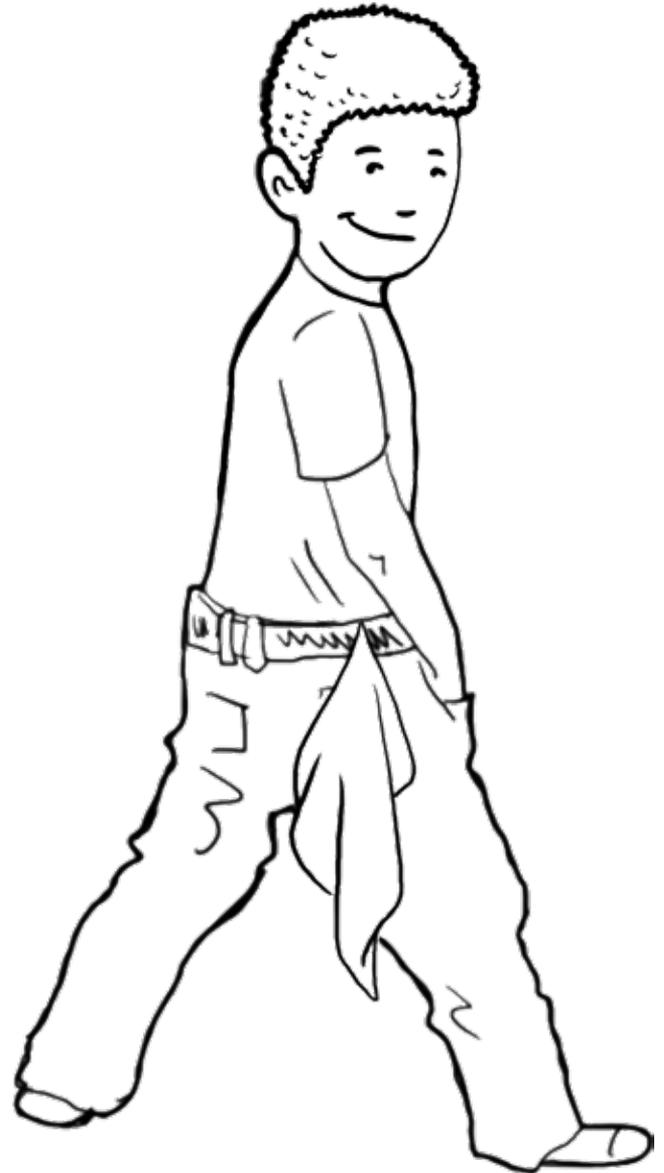
"Von den Nehus gefangen"

Ein oder zwei Kinder werden zu Nehus. Sie bekommen dunkle Chiffontücher umgebunden.

Alle anderen Kinder sind Meerestiere. Sie stecken sich ein buntes Chiffontuch als Rückenflosse hinten in den Hosen- oder Rockbund bzw. in ein Seil oder Gummiband, das um die Taille gebunden wird.

Nun versuchen die Nehus binnen einer vorgegebenen Zeit (Timer stellen!), den Meerestieren die Tücher abzuziehen. Wenn einem Kind die Rückenflosse gestibzt wurde, verlässt es das Spielfeld. Wie viele Meerestiere sind noch übrig, wenn der Timer abgelaufen ist?

In einer neuen Runde werden andere Kinder zu Nehus und das Spiel beginnt von vorne. Wer ist schneller, die Nehus oder die Meerestiere?





Vielfalt macht das Leben bunt!

In den Meeren und Ozeanen der Erde leben zirka 240.000 Tierarten. Jede einzelne davon ist für das Ökosystem wichtig und trägt zu seinem Erhalt bei. Je mehr das System aus dem Gleichgewicht gerät, desto schwieriger wird es, die Vielfalt dauerhaft zu bewahren. Auch der Sandwasserzerg weiß, dass er sich beeilen muss!



Weggegangen - Platz gefangen
Platz verlassen - Tier loslassen



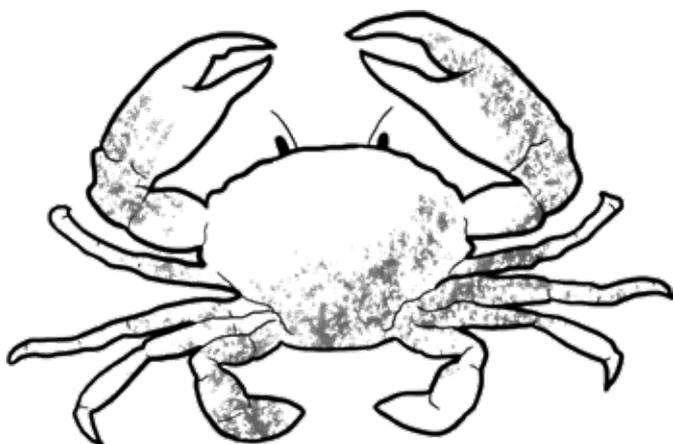
Casting der Meerestiere

Wir erinnern uns gemeinsam daran, welche Meerestiere im Theaterstück vorkommen: z.B. Delfin, Fisch, Wal, Schildkröte, Krabbe, Muschel, Wasserfloh und Qualle. Im Anschluss ergänzen wir diese Liste um weitere Meerestiere, die wir kennen. Die Gruppenleitung stellt schließlich Bildkarten zur Verfügung.

z.B:

<https://www.mes-english.com/flashcards/animals4.php>

<https://kids-flashcards.com/de/free-printable/meerestiere-lernkarten-auf-deutsch>



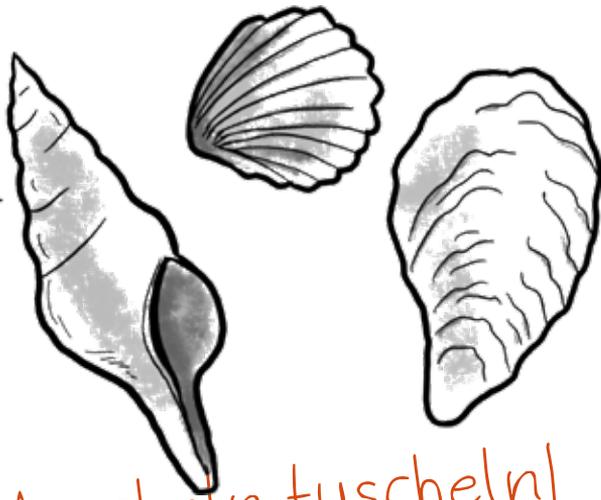
Wir setzen uns in einen Sesselkreis. Jedes Kind erhält eine Bildkarte mit einem Meerestier, die es mit dem Bild nach vorne vor sich hält.

Zum Aufwärmen nennt die GL nun zwei Tiere. Die beiden Kinder mit den entsprechenden Karten tauschen den Platz. Dieses Aufwärmen kann beliebig oft wiederholt werden.

Danach starten wir das Spiel. Dazu wird zuerst ein Sessel aus dem Kreis weggenommen. Das Kind, das keinen Sessel mehr hat, gibt seine Tierkarte ab und stellt sich in die Mitte des Kreises. Nun nennt die GL wieder zwei Tiere. Während die beiden Kinder mit den entsprechenden Tierkarten den Platz tauschen, versucht das Kind in der Mitte, sich auf einen der beiden freien Sessel zu setzen.

- Ergattert das Kind einen Sitzplatz, bekommt es die Karte des anderen Kindes und sie tauschen Positionen.
- Ist das Kind zu langsam, bleibt es in der Mitte.

Tipp: Es kann eine große Motivation für die Sprachproduktion sein, wenn ein Kind die Leitung übernimmt und die Tiere benennt.



Muscheln tuscheln!

Viele von uns sammeln im Strandurlaub gerne Muscheln. In den allermeisten Fällen sammeln wir dabei nur eine Hälfte der Muschel. Bevor diese an Land gespült werden, leben die geschlossenen Muscheln im Meer. In einigen Muscheln wohnen sogenannte Einsiedlerkrebse und in manchen sollen auch Perlen enthalten sein. Auch im Theaterstück kommt eine geheimnisvolle Muschel vor!

Muschel, Muschel, du musst wandern

(Original: Taler, Taler, du musst wandern)

Nun beginnt die Gruppenleitung mit dem bekannten (umgetexteten) Lied, nach und nach Muscheln auszuteilen.

Nach dem Lied legen die Kinder, bei denen eine Muschel gelandet ist, ihre Muschel neben sich hin. Das Lied wird einige Male wiederholt, bis alle Kinder zwei Muscheln haben. Diese beiden Muscheln verwenden die Kinder als Instrument, indem sie sie vorsichtig aneinanderschlagen. GL gibt ihnen etwas Zeit zum Experimentieren.

Silben „muscheln“

Danach werden die Tier-Bildkarten (siehe vorige Seite) mit dem Bild nach unten auf einen Stapel in die Mitte des Gemeinschaftskreises gelegt und die GL beginnt mit folgendem Spruch:

*Wo sind die Tiere,
die waren doch grad hier,
Ich hab' ein Tier - und zeig es dir*

1. Mü - schel, Mü - schel du musst wan - dern
von der ei - nen Hand zur an - der'n.
Das ist schön, das ist schön,
Mu - schel, bleib jetzt bi - tte steh'n.

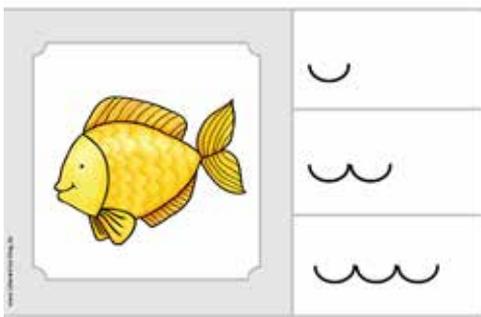
Die GL deckt die erste Bildkarte auf und benennt das Tier. Dabei spielt sie die Silben des Tiernamens auf ihrem Muschelinstrument. Die Kinder spielen und sprechen nach.

Danach kommen reihum die Kinder an die Reihe. Sie sagen den obigen Spruch, decken dann eine Karte auf, benennen das Tier und spielen den Silbenrhythmus auf den Muscheln. Die übrigen Kinder spielen und sprechen nach.



Teste dich selbst!

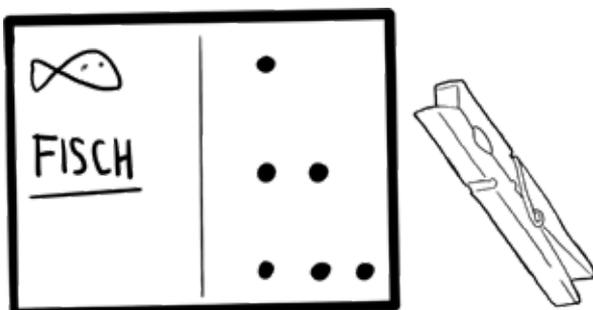
Es gibt viele Möglichkeiten, zum Schutz der Meere beizutragen. Dabei ist es auch und vor allem wichtig, dass man sich selbst bei der Nase nimmt und überlegt: Was kann ich tun? Je mehr jede und jeder einzelne von uns beiträgt, desto besser können wir die Weltmeere vor Gefahren schützen. Manchmal hilft dabei ein(e) Spiegel(schuppe)!



Silbenklammern

Die Bildkarten können recht einfach zu einem autonomen Beschäftigungsimpuls erweitert werden. Dazu kleben wir die Tierbilder auf größere Papierkärtchen und ergänzen sie um Silbenbögen. Auf die Rückseite werden Kontrollpunkte geklebt.

Nun können die Kinder mit Wäscheklammern markieren, wie viele Silben das Wort ihrer Meinung nach hat, und haben danach die Möglichkeit, sich selbst zu kontrollieren.



Der Wal ist größer als die Muschel

Zum Üben von Syntax und Morphologie können wir den Bildkarten auch Artikelkärtchen zuordnen und/oder die Kärtchen nach der Größe der Tiere ordnen und gemeinsam benennen, welches Tier größer bzw. kleiner ist.





Wir ist stark!

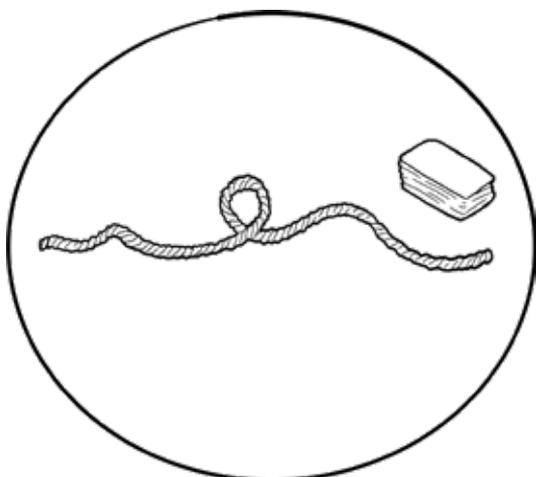
Die Nehus zu vertreiben, ist eine ziemlich schwierige Aufgabe für den Sandwasserzweg. Damit er es schaffen kann, bittet er um Hilfe und bekommt diese auch. Für uns alle gibt es manchmal schwierige Situationen: Vielleicht können wir einen Turm nicht alleine bauen, einen Ball nicht erreichen oder ein kniffliges Puzzle nicht lösen. Es ist okay, um Hilfe zu bitten. Und wisst ihr was: Es fühlt sich richtig gut an, etwas gemeinsam zu schaffen!

Wer ist denn das?

Wir verwenden noch einmal die Bildkarten mit den Meeresbewohner*innen, ergänzen diese allerdings um die restlichen Protagonist*innen des Theaterstücks: Seemann, Papagei, Wassermann, Meereskönigin, etc.

In der Mitte des Gemeinschaftskreises wird ein „Erzähl-Seil“ gelegt, das den Erzählstrang der Geschichte darstellt. Daneben liegt der Stapel mit den Bildkarten mit dem Bild nach unten.

Nun kann sich ein Kind die oberste Bildkarte nehmen und der Gruppe die Person bzw. das Tier darauf beschreiben, ohne es zu benennen: Wie sieht es aus? Welche Fähigkeiten besitzt es?



Gemeinsam nacherzählen

Sobald die Gruppe die Figur benennen kann, wird gemeinsam überlegt, wann diese in der Geschichte vorkommt, und die Karte wird entsprechend zum Seil gelegt.

Nach und nach werden nun die Figuren gemeinsam erraten und positioniert. Dabei dürfen die Positionen der einzelnen Karten durchaus noch verändert werden. Ist die Reihenfolge geschafft, kann abschließend die Geschichte noch einmal gemeinsam nacherzählt werden.





Ein Schloss am Meeresgrund

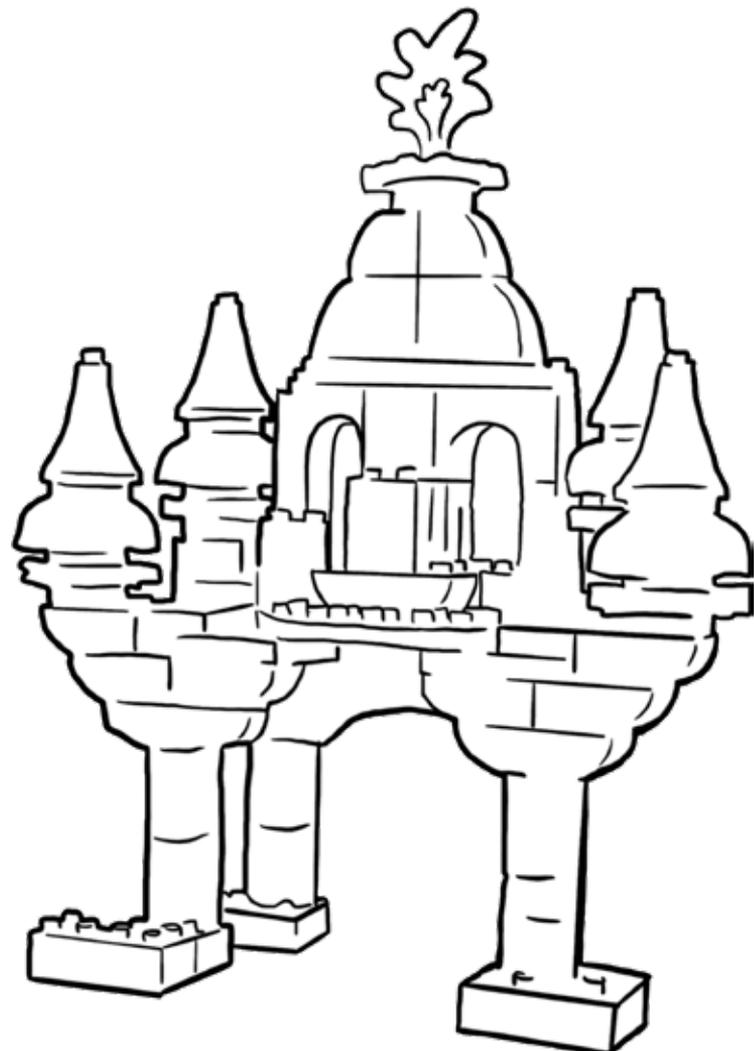
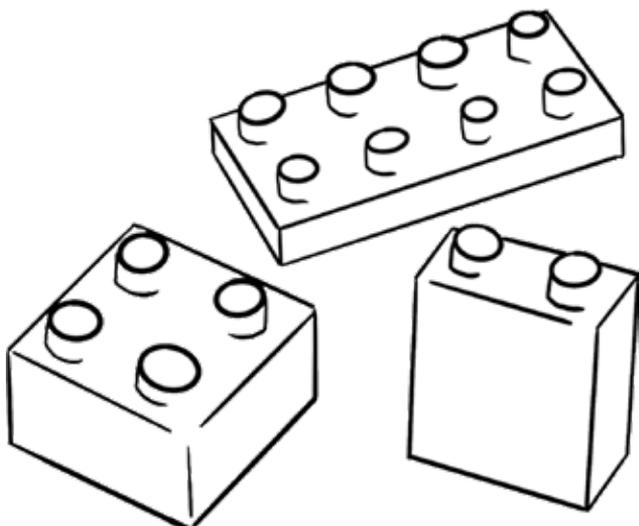
Nur die Meereskönigin kann das Meer von den fiesen Nehus befreien. Sie wohnt in ihrem Reich am Meeresgrund. Mithilfe der Erd- und Wassergeister verwandelt sie das Meer in einen riesigen Spiegel, damit sich die Nehus vor ihrem eigenen Spiegelbild erschrecken. Wir wollen uns gemeinsam das Schloss der Meereskönigin vorstellen.

Das Schloss der Meereskönigin

GL baut aus wenigen Duplosteinen das Schloss der Meereskönigin. Dieses wird 6x abfotografiert, jeweils von vorne, hinten, rechts, links, oben und unten.

Nun wird ein*e Meererschloss- Baumeister*in bestimmt, diese*r erhält die einzelnen Duplosteine. Danach werden 6 Bauarbeiter*innen bestimmt, die jeweils ein Foto mit einer Ansicht erhalten, welches nicht hergezeigt werden darf.

Nun versuchen die Bauarbeiter*innen, den/die Baumeister*in mit Worten so anzuleiten, das er/sie das Schloss originalgetreu aufbauen kann.



Wir alle sind das Team

Je mehr wir alle am selben Strang ziehen, desto mehr können wir erreichen. So wie der Sandwasserzerg die Nehus nicht alleine vertreiben kann, können auch wir das Meer nur als Team retten. Je schwieriger die Aufgabe ist, desto wichtiger ist das Teamwork. Mit sportlichen Geschicklichkeitsübungen können wir das gut veranschaulichen und vor allem auch üben.



"Tuchboot-Rudern - alle in einem Boot"

Der Seemann ist leider krank geworden, weshalb wir den Sandwasserzerg zum Wassermann bringen wollen.

Dafür bauen wir im Bewegungsraum gemeinsam ein Boot. Damit dieses Spiel gut funktioniert, muss der Boden glatt sein.

Jedes Kind erhält ein gut rutschendes Tuch, auf das es sich setzt. Die Kinder formieren sich in der Grätsche eng hintereinander. Das vorderste Kind kann optional ein Stofftier als Sandwasserzerg vor sich hinsetzen.

Nun sitzen die Kinder „alle in einem Boot“ und versuchen, das andere Ende des Bewegungsraumes zu erreichen, ohne dass eines der Kinder ins Wasser fällt (= vom übrigen Bootsteam getrennt wird). Die Hände dürfen auf dem Boden als Ruder benutzt werden.

