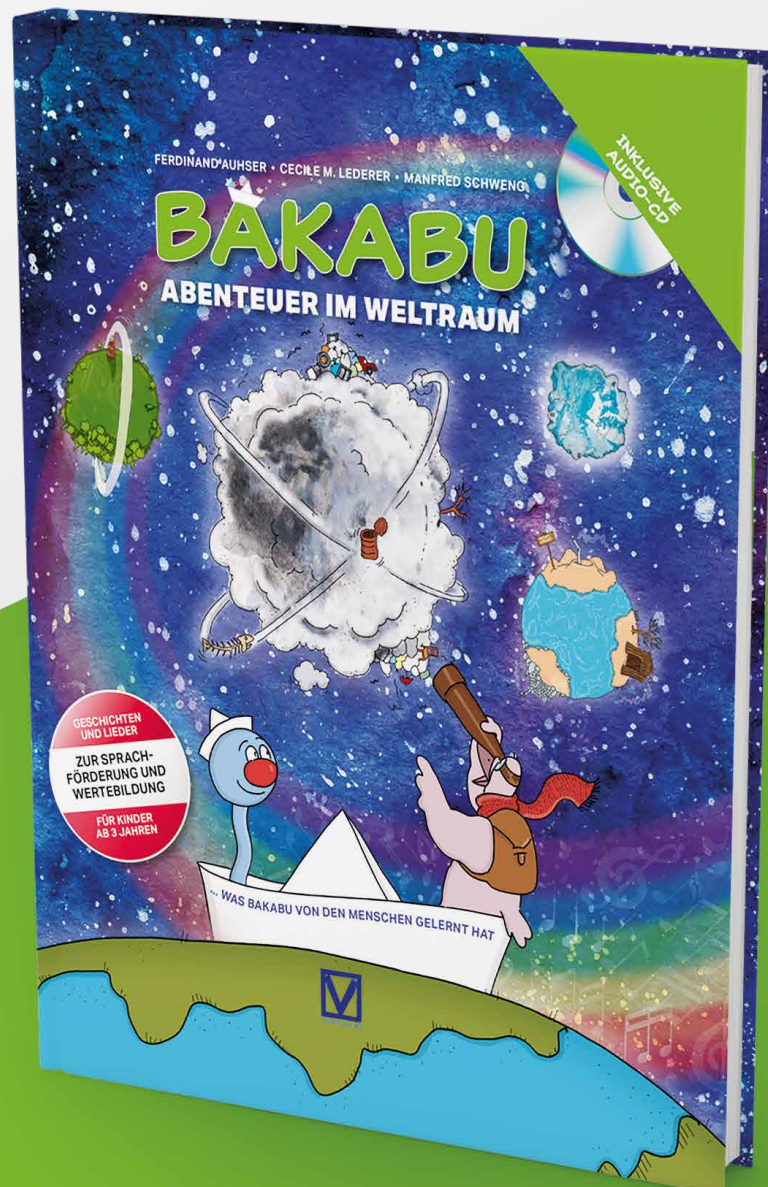


Bakabu

ABENTEUER IM WELTRAUM

Alle Abenteuer von Bakabu, dem aufgeweckten Ohrwurm, drehen sich um zentrale Werte, auf denen unser Zusammenleben beruht: Gemeinschaft, Pünktlichkeit, Toleranz und Offenheit, Verantwortung für die Umwelt, Empathie, Demokratie und Partizipation. Das vorliegende pädagogische Begleitmaterial zum Buch erläutert die einzelnen Kapitel und regt spielerische Aktivitäten zu den Geschichten an.



Planet Grummel

GEMEINSCHAFT UND ZUSAMMENHALT



ZUM INHALT DES KAPITELS

Auf dem Planeten Grummel treffen Bakabu und Charly Gru auf die grummelnden Gorillas. Jeder lebt für sich allein. Jeder versucht, sich auf eigene Faust durch das harte Leben auf einer Sandinsel, Holzinsel oder Steininsel zu schlagen. „Wo sind denn deine Freunde?“, will Bakabu wissen und regt damit bei den Bewohnern des Planeten Grummel eine ganz neue Idee an: Man könnte sich doch mit den anderen zusamm tun. Denn: Gemeinsam lebt sich das mühsame Leben gleich ein wenig leichter. Werkzeuge und Erfahrungen werden ausgetauscht und am Ende des Tages hat man ein gemeinsames Haus gebaut. Die grummelnden Gorillas sind grinsende Gorillas geworden und Bakabu kann weiterziehen.

WERTEBILDUNG

AUF DEM PLANETEN GRUMMEL

Wichtige Werte wie Gemeinschaft und Zusammenhalt, auf denen unsere Gesellschaft beruht, können schon im Kleinen und von den Kleinsten verinnerlicht werden. Das Bewusstsein, dass man durch Kooperation Ziele leichter erreichen kann als im Alleingang, lässt sich vor allem im Spiel gut erfahren. Im ÖIF-Leitfaden „Werte leben, Werte bilden“ (www.integrationsfonds.at/werteleitfaden) finden Sie auf Seite 18 Tipps für die Förderung von Gemeinschaft, Zusammenhalt, die Stärkung eines Wir-Gefühls in der Kindergartengruppe, das Wahrnehmen der Gemeinsamkeiten, aber auch der eigenen Besonderheiten in der Gruppe.

SPIELIDEEN ZUM PLANETEN GRUMMEL

1 Spielidee 1: Die Kinder werden in drei Gruppen geteilt (die Sandgrummler, Holzgrummler und Steingrummler) und erhalten die entsprechenden Materialien (Sand, Hölzer, Steine). Jede Gruppe sitzt auf ihrer „Insel“ (z.B. durch eine am Boden liegende Schnur umrissen). Sie sollen nun versuchen, aus ihrem Material ein Haus zu bauen. Danach werden die Ergebnisse reihum betrachtet. Nach diesem Versuch sollen sie sich untereinander mischen, alle Materialien tauschen und versuchen, ob sie daraus bessere Häuser bauen

können. Gemeinsam wird besprochen, was nun anders ist: Mit verschiedenen Materialien und Ideen hat man mehr Möglichkeiten und gemeinsam bessere Ideen. **Tipp:** Das Spiel funktioniert am Besten im Freien, dort können sich die Kinder die Materialien auch selbst zusammensuchen.

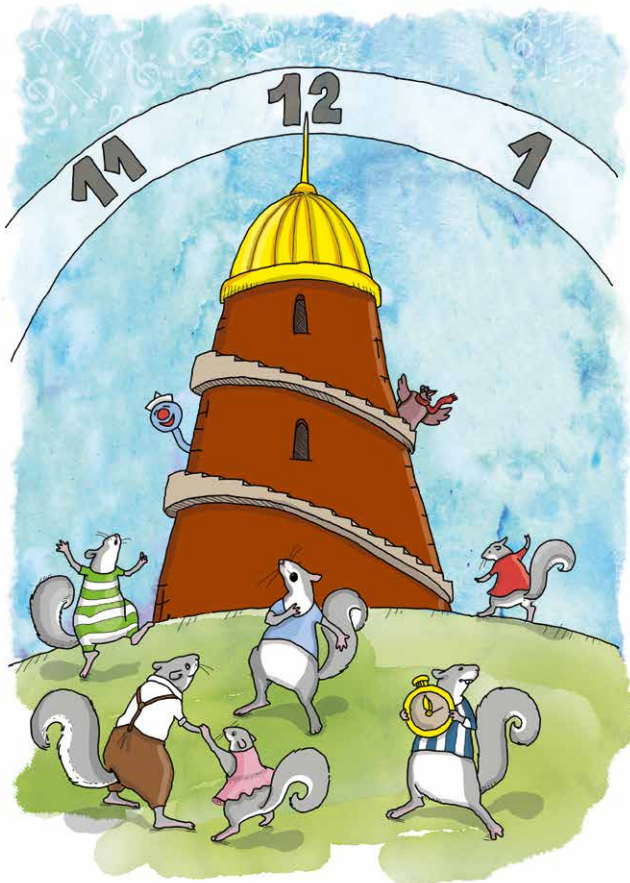
2 Spielidee 2: Drei Tische werden im Dreieck aufgestellt und stellen Häuser dar. Die Kinder tanzen zum Lied „Beste Freunde“ (CD-Track #01) um die Tische, bis die Pädagogin/der Pädagoge die Musik ausschaltet und „Regen! Regen!“ ruft. Dann flüchten die Kinder so schnell wie möglich ins nächste Haus und suchen unter den

Tischen Zuflucht. Die Kinder sollen einander dabei helfen, damit niemand nass wird.

3 Spielidee 3: Drei Hula-Hoop-Reifen stellen die Inseln dar. Ein Kind stellt sich in einen Reifen und wird zu einer Aktivität aufgefordert (z.B. auf einem Bein stehen, im Kreis drehen). Wenn die Pädagogin/der Pädagoge den Startschuss gibt, sollten sich danach zwei, schließlich drei und dann vier in einen Reifen begeben. Die Pädagogin/der Pädagoge bittet die Kinder erneut um verschiedene Aktionen. Dabei sollen die Kinder aufeinander achten, damit keines aus dem Reifen fällt oder steigt.

Planet Ticketack

ZEITGEFÜHL UND PÜNKTLICHKEIT



ZUM INHALT DES KAPITELS

Auf dem Planeten Ticketack tickt und tackt es – nur leider nicht im Rhythmus. Die Uhren gehen hier nicht synchron. Die einheimischen Siebenschläfer leben in ständiger Angst, zu verschlafen, denn sie haben die Zeit verloren. Und wer keine Zeit hat, der hat nie Zeit und meint immer, zu spät dran zu sein. Zum Glück landen Bakabu und Charly Gru auf dem Planeten Ticketack, stellen die Uhren richtig und bringen den Bewohnern des Planeten Ticketack eine gemeinsame Zeit zurück. Der Tag kriegt seinen Rhythmus und ein Lied im Takt der Zeiger wird angestimmt.

WERTEBILDUNG AUF DEM PLANETEN TICKETACK

Gemeinsame Vorstellungen von Zeit und Pünktlichkeit sind wichtig für das Zusammenleben. Das beginnt bei fixen Kindergarten- und Schulzeiten, gilt aber auch für Verabredungen mit Freunden in der Freizeit. Schon im Kindergarten kann eine spielerische Beschäftigung mit dem Thema Zeit, der Uhr und dem dazugehörigen Zahlenraum stattfinden. Der eigene Tagesablauf dient als Muster, in jeder Familie kann dieser aber ein wenig anders gestaltet sein, das Empfinden für „früh“ und „spät“ auch kulturell geprägt sein. Im ÖIF-Leitfaden „Werte leben, Werte bilden“ (www.integrationsfonds.at/werteleitfaden) finden Sie auch Tipps für den Umgang mit kontroversen Vorstellungen (siehe: Wertekonflikte, S. 32).

SPIELIDEEN ZUM PLANETEN TICKETACK

1 Spielidee 1: Eine große Uhr aus Karton mit drehbarem Stundenzeiger wird gebastelt und sichtbar aufgehängt. Die Gruppe vereinbart, zu welcher Tageszeit was geschieht (z.B. um 7 Uhr in der Früh wachen wir auf und gähnen, um 8 kommen wir in den Kindergarten und sagen „Guten Morgen!“, um 4 Uhr werden wir abgeholt und winken den anderen, ...). Die Aktivitäten des Tages können auch schematisch auf dem Ziffernblatt zur entsprechenden Uhrzeit aufgezeichnet oder passende Bilder aufgeklebt

werden. Dann bewegen sich die Kinder durch den Raum. Die Pädagogin/der Pädagoge stellt derweil die Uhr immer einen Schritt voran und ruft z.B. „Es ist 7 Uhr!“. Die Kinder ahmen dann die entsprechenden Aktivitäten (aufwachen, gähnen, strecken) nach. Dann geht es weiter.

2 Spielidee 2: Die Kinder zeigen auf der Uhr, wann sie ins Bett gehen und wann sie aufstehen. Gemeinsam zählen sie dann, indem der Zeiger vorgerückt wird, wie viele Stunden sie schlafen. So können die Kinder herausfinden, ob sie Sieben-, Acht- oder Neunenschläfer sind.

Vielleicht ist sogar ein Zehn- oder Elfschläfer dabei?

3 Spielidee 3: Die Pädagogin/der Pädagoge zeigt den Kindern eine Sanduhr und lässt sie raten, was sie wie oft tun können, bis der ganze Sand nach unten gerieselst ist. Die Kinder stellen Hypothesen auf und probieren anschließend die Aktivitäten mit der Sanduhr aus (z.B. 2x Schuhe anziehen). So bekommen die Kinder ein Gefühl dafür, dass gewisse Dinge unterschiedlich lange dauern und merken, dass jedes Kind seinen eigenen Rhythmus hat.

Planet Schwawei

VIelfalt UND
OFFENHEIT



ZUM INHALT DES KAPITELS

Bakabu und Charly Gru wissen gar nicht, wo sie auf diesem Planeten landen sollen, denn es gibt hier eine weiße und eine schwarze Hälfte. Dazwischen liegt ein Grenzfluss und wüstes Farb-Bombardement erfüllt die Luft. Eine Welt der Schwarz-Weiß-Malerei, in der es nur die einen oder die anderen, die Schwarz- oder die Weißspechte gibt, die nichts miteinander zu tun haben wollen. Doch Bakabu hat auch hier die rettende Idee: Er ermuntert die Spechte, einander nicht nur schwarz und weiß zu malen, sondern sich im Fluss die weiße und schwarze Farbe vom Gefieder zu waschen und die vielen darunterliegenden Farben freizulegen. Denn jeder Specht ist in Wirklichkeit ein Buntspecht und die Welt voller Farben. Man muss nur genau hinschauen.

WERTEBILDUNG AUF DEM PLANETEN SCHWAWEI

Unsere Gesellschaft setzt sich aus Menschen verschiedenen Geschlechts mit verschiedener Herkunft, Religion oder Sprache zusammen. Eine offene und tolerante Wahrnehmung von allen Seiten ist die Grundlage für ein gutes Miteinander, eine Trennung der Gesellschaft in „wir und die anderen“ ein Hindernis. Auch Kindergärten sind Orte der Vielfalt und daher bestens geeignet, diese Vielfalt als Merkmal der österreichischen Gesellschaft zu begreifen und Toleranz und Offenheit im Umgang damit zu entwickeln. Im ÖIF-Leitfaden „Werte leben, Werte bilden“ (www.integrationsfonds.at/werteleitfaden) finden Sie auf S. 14 Anregungen, wie Sie die „Buntheit“ Ihrer Gruppe sichtbar und erfahrbar machen können.

SPIELIDEEN ZUM PLANETEN SCHWAWEI

1 Spielidee 1: Der Planet Schwawei kann aus einer weißen und schwarzen Kartonhälfte an die Wand geklebt werden. Die Kinder falten verschiedenfarbige Vögel aus buntem Papier (einfache Faltanleitungen finden sich im Internet). Die Pädagogin/der Pädagoge regt ein Gespräch über Vielfalt an („Schaut euch einmal an: Seid ihr nicht auch bunte Vögel? Jeder ist ein bisschen anders, hat andere Farben an sich...“). Die Kinder entdecken verschiedene Farben und Besonderheiten an sich und benennen sie. Auch Sprachen, die man spricht

und Dinge, die man kann, können genannt werden. Zum Abschluss kleben die Kinder gemeinsam ihre gefalteten bunten Vögel auf den Planeten Schwawei und machen ihn so farbenfroh wie die Kindergartengruppe.

2 Spielidee 2: Jedes Kind erhält die Hälfte eines Vogels aus buntem Papier und soll einen Partner suchen, der eine andere Hälfte in einer anderen Farbe hat. Dann klebt jedes Paar die zwei Hälften zusammen, um einen ganzen bunten Vogel zu bilden. Die Paare können nun einen Namen für ihren bunten Vogel und vielleicht sogar eine Geschichte zu ihm erfinden. Was macht er gern? Wer sind seine Freunde?

3 Spielidee 3: Auf dem Boden wird ein großes Stück Packpapier und verschiedene Materialien zur Gestaltung (z.B. Farbstifte, Kreiden, buntes Papier, Kleber) verteilt. Nun wird das Lied „Regenbogenfarbene Welt“ (CD-Track #3) abgespielt. Die Kinder werden ermutigt, mit allen vorhandenen Materialien ein möglichst buntes Bild zur Musik zu gestalten. Am Ende kann die Pädagogin/der Pädagoge sich mit den Kindern unterhalten, sich die Ideen und Gefühle der Kinder erklären zu lassen (Gibt es Erfahrungen, die den Kindern eingefallen sind? Stehen Farben für bestimmte Gefühle?)

Planet Rumpeldipumpel

VERANTWORTUNG
FÜR DIE UMWELT



ZUM INHALT DES KAPITELS

Ein Planet versinkt in Staub und Dreck. Der mutige Bakabu und sein weniger mutiger Kollege landen ihr Papierschiff trotzdem und treffen prompt auf unheimliche Wesen, die sich nach Abnehmen der Atemschutzmaske aber als freundliche Stinktiere erweisen. Sie laden Bakabu sogar zu sich nach Hause ein und klagen ihm ihr Leid über den staubigen Planeten. Wenig später begreift Bakabu auch, warum es hier so aussieht: Die Stinktiere werfen ihren Müll unsortiert einfach geradewegs aus dem Fenster. „Weniger Müll?“ – „Sortieren?“ – „Wieder verwenden?“ Ganz ungläubig wiederholen die Stinktiere Bakabus seltsame Vorschläge. Aber dann probieren sie es beim gemeinsamen Singen doch aus und bemerken schnell, dass ihr Planet mit jedem Stück Abfall, das sortiert wird, für alle lebenswerter wird.

WERTEBILDUNG

AUF DEM PLANETEN RUMPELDIPUMPEL

Für eine lebenswerte Umgebung sind wir alle mitverantwortlich. Das Achten auf die Umwelt und ein bewusster Umgang mit Ressourcen haben deshalb einen hohen Stellenwert in unserer Gesellschaft. Auch im Kindergarten wird bereits im kleinen Rahmen gelernt, für seine Umgebung Verantwortung zu übernehmen. So räumt man zum Beispiel, wenn man fertig gespielt hat, die Spielzeuge wieder dorthin, wo sie hingehören, damit auch andere spielen können. Im ÖIF-Leitfaden „Werte leben, Werte bilden“ (www.integrationsfonds.at/werteleitfaden) finden Sie auf S. 16 weitere Anregungen zum Thema.

SPIELIDEEN ZUM PLANETEN RUMPELDIPUMPEL

1 Spielidee 1: Die Pädagogin/der Pädagoge leert den Inhalt eines (selbst zusammengestellten) Mistkübels vor den Kindern aus. Gemeinsam wird der Müll „kategorisiert“ und in verschiedene Haufen getrennt (z.B.: Papier, Plastik, Metall, Glas). Dann überlegen die Kinder gemeinsam: Was könnte man damit noch machen? Kann man daraus etwas basteln (eine Kette aus Zuckerpapier, einen Blumentopf aus einem Joghurtbecher, ...)? Alles, was keine Verwendung mehr

findet, wird gemeinsam in die jeweils richtige Mülltonne entsorgt. Was daraus wohl wieder werden wird?

2 Spielidee 2: Die Kinder sammeln alte Zeitungen oder bringen Altpapier von zu Hause mit. Sie reißen das Papier in kleine Stücke und machen es mit Kleister feucht. So können verschiedene Gegenstände (Schüssel, Tasse ...) aus Altpapier hergestellt werden. Wenn die Gegenstände getrocknet sind, können sie bemalt und am Ende lackiert werden.

3 Spielidee 3: Die Kinder bringen je 2-3 Glasbehälter von zu Hause mit, die zum Altglas gekommen wären. Diese werden mit unterschiedlichen Mengen an Wasser befüllt. Nun kann man verschiedene Töne erzeugen, indem man z.B. mit Löffeln auf die Gläser schlägt oder sie mit einem nassen Finger zum Singen bringt. Jeder kann auf einem Glas spielen, so entsteht eine gemeinsame Melodie. Vielleicht passt sie sogar zum „Mülltrenn-Lied“? (CD-Track #4)

Planet Murrel

EMPATHIE UND
VERSTÄNDIGUNG



ZUM INHALT DES KAPITELS

Auf dem Planeten Murrel ist es bitterkalt. Kein Wunder also, dass sich die zotteligen Murreltiere hinter ihren langen Bärten verbergen und in sie hineinmurreln. Kaum gelandet, hat Bakabu schnell das Problem erfasst: Wenn man immer nur in seinen eigenen Bart hineinspricht, wird man von anderen nicht verstanden und kann umgekehrt nicht verstehen, was der andere meint und will. Es ist wichtig, dass man sich Gedanken und Gefühle erzählt. Vielleicht will man am Ende ja sogar dasselbe und weiß es nur noch nicht? Ein Feuer machen nämlich, denn dann ist allen warm. Und Bakabu hat das passende Lagerfeuerlied für die Murreltiere.

WERTEBILDUNG AUF DEM PLANETEN MURREL

Gutes Zusammenleben erfordert viel Verständigung und den Willen einander zu verstehen. Das eigene Fühlen und Denken ausdrücken zu können, ist dafür wichtig, aber gar nicht so einfach und will gelernt sein. Im ÖIF-Leitfaden „Werte leben, Werte bilden“ (www.integrationsfonds.at/werteleitfaden) finden Sie auf S. 19 Anregungen rund um das Thema Gefühle ausdrücken und einander verstehen.

SPIELIDEEN ZUM PLANETEN MURREL

1 Spielidee 1: Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind darf sich in die Mitte des Kreises setzen und erhält einen Murrelbart (ein Tuch, mit dem ihm der Mund verbunden wird). Dann werden Fragen an das Kind gerichtet (z.B. Was hast du heute gefrühstückt? Was ist dein Lieblingsspiel? ...). Die Kinder versuchen gemeinsam die Antworten zu verstehen. Anschließend spricht die Gruppe darüber. Sich verstehen kann schwer sein.

Was kann helfen? Vielleicht kann man auch mit den Händen sprechen? Vielleicht muss man öfter nachfragen oder ganz genau hinhören?

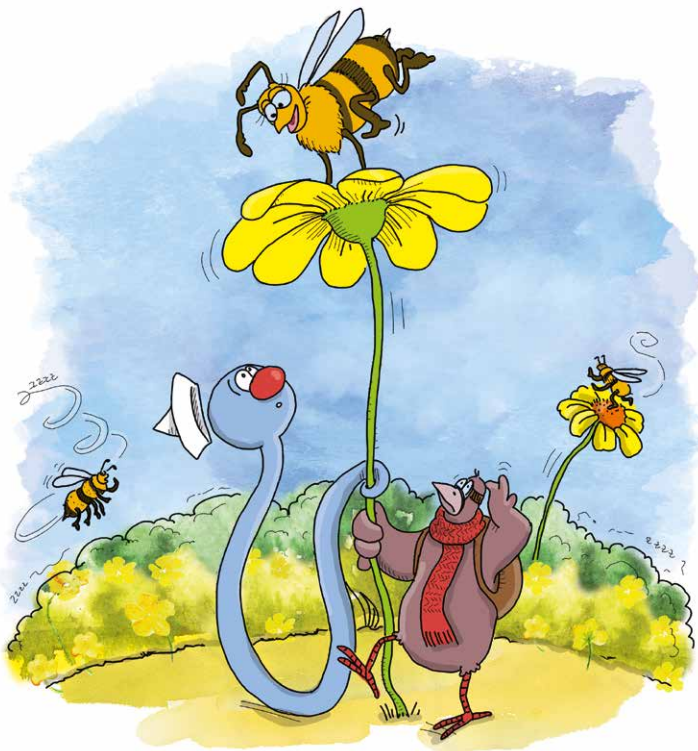
2 Spielidee 2: „Gefühls-Stille-Post“. Die Kinder sitzen in einer Reihe. Die Pädagogin/der Pädagoge flüstert dem ersten Kind ein Gefühl ins Ohr (z.B. traurig, fröhlich, ängstlich, wütend, ...). Das genannte Gefühl wird von Ohr zu Ohr weitergeflüstert. Und das letzte Kind zeigt den Gefühlsausdruck (es schaut z.B. traurig). Wenn die Reaktion stimmt, darf das Kind in

der Reihe nach vorn gehen und eine neue Runde beginnt.

3 Spielidee 3: Sich ausdrücken und andere verstehen können erfordert neben anderem auch gute sprachliche Fähigkeiten. Auf www.sprachportal.at finden Sie im Bereich „Deutsch lernen für Kinder“ kurze spielerische Sprachförderimpulse, darunter auch eine Aktivität zur Erweiterung des Wortfeldes Gefühle.

Planet Willichwill

DEMOKRATIE UND PARTIZIPATION



ZUM INHALT DES KAPITELS

Die letzte Station von Bakabus und Charly Grus Reise führt die beiden auf den Planeten Willichwill, dessen Bewohner sich überaus seltsam benehmen. Es stellt sich heraus, dass sie unhinterfragt den fragwürdigen Befehlen einer Königin folgen, die einmal dies und einmal das von ihnen will und nur gelbe Blumen auf ihrem Planeten zulässt. Nur unser vorlauter Bakabu mit seinem kritischen „Warum?“ bringt sie mit einem Mal ganz aus der Fassung. Als Bakabu auch noch vorschlägt, dass man anstatt Befehle auszuführen doch etwas gemeinsam tun könnte, zum Beispiel ein Lied singen, erscheint plötzlich der Name des Planeten Willichwill ganz unpassend.

WERTEBILDUNG AUF DEM PLANETEN WILlichWILL

Auch im Kindergarten kann bereits das Prinzip des Mitbestimmens und gemeinsamen Gestaltens in den Alltag einfließen. Materialien, die zum kreativen Umgang anregen, fördern den Gestaltungswillen. Im ÖIF-Leitfaden „Werte leben, Werte bilden“ (www.integrationsfonds.at/werteleitfaden) finden Sie auf S. 12 weitere Tipps, wie zum Beispiel die regelmäßige Einberufung eines „Kinderrats“.

SPIELIDEEN ZUM PLANETEN TICKETACK

1 Spielidee 1: Die Kinder laufen durch den Turnsaal. Zuerst spielt die Pädagogin/der Pädagoge die Bienenkönigin und erteilt Befehle (z.B. „Hört mir zu und seid ganz still, das ist, was ich willichwill: Alle sollen auf dem Bauch liegen/durch den Turnsaal brummen, wie eine Biene/auf einem Bein hüpfen...“). Nach ein paar Runden setzen sich die Kinder im Kreis auf und besprechen, dass es schön ist, wenn alle Ideen haben und sich einbringen können. Jedes Kind darf danach auch einen Vorschlag für eine Übung bringen.

2 Spielidee 2: Der Planet Willichwill braucht einen neuen Namen. Dieser kann demokratisch beschlossen werden. Die Kinder werfen zunächst Ideen ein, wie der Planet heißen könnte. Die Pädagogin/der Pädagoge notiert auf einem Plakat die Vorschläge. Nun erhalten die Kinder bunte Klebepunkte. Die Namen werden einzeln vorgelesen und die Kinder dürfen ihren Punkt zu dem Namen kleben, der ihnen am besten gefällt. Am Ende werden die Punkte ausgezählt und zusammen mit den Kindern ermittelt, welcher Name die Wahl gewonnen hat. Wenn zwei Namen gleich viele Punkte erhalten haben, gibt es eine Stichwahl.

3 Spielidee 3: Die Gruppe sitzt im Kreis. Ein Kind verlässt den Raum oder hält Augen und Ohren fest zu. Währenddessen wird vereinbart, was das Kind machen soll (z.B. sich auf einen Sessel stellen, unter den Tisch kriechen, ...). Wenn das Kind wieder hereinkommt, dürfen die anderen Kinder ihm nur durch gemeinsames Summen, das lauter, leiser, höher oder tiefer werden kann, signalisieren, was es tun soll. Wenn das Kind schließlich die richtige Aktion setzt, haben die summenden Bienen ihre Aufgabe gemeinsam gut gemacht.

Deutsch lernen für Kinder

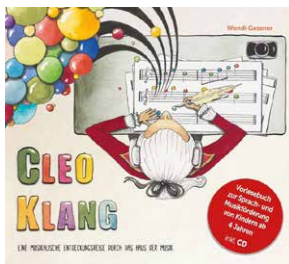


VORLESEBUCH

Schau, ein Kakadu

Der Kakadu auf Bilderreise im Belvedere

„Schau, ein Kakadu“ ist ein bunt gestaltetes Vorlesebuch mit Begleitmaterialien zur frühen Sprachförderung. Es verbindet Kunstvermittlung mit unterschiedlichen sprachlichen Handlungsfeldern. „Schau, ein Kakadu“ ist für Kinder ab 4 Jahren mit Erst- und Zweitsprache Deutsch geeignet. Buch und Materialien sind im gut sortierten Buchhandel um € 14,90 (UVP) und unter www.integrationsfonds.at/shop erhältlich.



VORLESEBUCH

Cleo Klang

Eine musikalische Entdeckungsreise durch das Haus der Musik

„Cleo Klang“ entführt Kinder ab 4 Jahren auf unterhaltsame Weise in die Welt der Klänge und fördert zugleich den Spracherwerb der Kinder spielerisch. Das Kinderbuch mit Audio-CD richtet sich an Pädagog/innen in Kinderbetreuungseinrichtungen und Eltern. Kostenlose Begleitmaterialien sind unter www.sprachportal.at verfügbar. Das Buch (inkl. CD) ist im gut sortierten Buchhandel um € 14,89 (UVP) und unter www.integrationsfonds.at/shop erhältlich.



Aktivitätenblätter zur frühen Sprachförderung

Deutsch lernen im Kindergarten

Die Aktivitätenblätter ermöglichen die spielerische und kindgerechte Auseinandersetzung mit der deutschen Sprache. Lieder, Musik, Reime und Spielanleitungen erleichtern das Lernen der Sprache im Kindergarten. Kostenloser Download unter www.sprachportal.at



Werte leben, Werte bilden – Wertebildung im Kindergarten

Impulse für pädagogisches Handeln

Der ÖIF-Leitfaden „Werte leben, Werte bilden“ unterstützt Kindergartenpädagog/innen bei der Wertebildung und liefert viele praktische Tipps für die spielerische Auseinandersetzung mit Themen wie Respekt, Selbstbestimmung oder Gemeinschaft. Kostenloser Download und Bestellung unter www.integrationsfonds.at/werteleitfaden