

Mitmach-Fantasiegeschichte: Sommerabenteuer am See

So funktioniert es:

Die Geschichte wird langsam vorgelesen, während die Kinder die Bewegungen und Geräusche mitmachen. Jede Handlung ist in der Geschichte beschrieben (grüner Text). So werden Körper, Fantasie und Sprache gleichermaßen aktiviert. Die Kinder hören zu, bewegen sich passend dazu und tauchen spielerisch in die Szene ein.

Heute mache ich einen Spaziergang zum See.

→ Durch den Raum gehen.

Die Sonne scheint mir warm auf den Kopf.

→ Mit den Händen auf den Kopf tippen: „Puh, ist das warm!“

Ich ziehe meine Sandalen aus und gehe barfuß weiter.

→ „Tapp, tapp“ – leise Schritte machen.

Der Weg ist voller weichem Gras – das kitzelt!

→ Mit den Fingern über Beine oder Arme streichen:
„Kitzel, kitzel“.

Plötzlich höre ich ein Summen – „Summ, summ, summ“
– eine Biene fliegt vorbei!

→ Mit den Händen Flügelschläge andeuten und summen.

Ich bleibe ganz still stehen,

→ Wie eine Statue einfrieren.

damit sie weiterfliegen
kann.

Jetzt bin ich am See
angekommen. Ich breite
mein Handtuch aus.

→ Arme weit ausbreiten und
Boden antippen.

Ich lege mich kurz hin und
schaue in die Wolken.

→ Auf den Rücken legen oder
in die Luft schauen.



Was sehe ich da? Ein Wolkenschaf! Und ein Wolkeneis!
→ In die Luft zeigen und benennen.

Es wird heiß – ich gehe ins Wasser!
→ auf der Stelle gehen und „platschen“.

„Plitsch, platsch!“ – das kühlt schön. Ich schwimme ein paar Züge.
→ Schwimmbewegungen machen.

Da schwimmt etwas an mir vorbei... ein Fisch!
→ Mit den Händen eine Fischform zeigen und durch die Luft bewegen.

Ich winke dem Fisch → winken und gehe wieder ans Ufer.

Dort sammle ich bunte Steine und Muscheln
→ In die Hocke gehen und Sammelbewegung machen.

Einen besonders schönen Stein stecke ich in meine Tasche
→ Tasche andeuten und Bewegung machen.

Jetzt wird es Zeit, nach Hause zu gehen.
Ich winke dem See zum Abschied.
→ Winken.

Und während ich zurückgehe, summe ich ein Lied.
→ Leise summen oder singen.



Was wohl morgen passiert?

Am Ende können die Kinder selbst Vorschläge machen, was sie noch entdecken könnten – z. B. ein Boot, ein Frosch, ein Picknick oder sie übernehmen wie vorgeschlagen die Spielleitung!



www.p-werk.de