

Inhalt

<i>Einführung: Persönliches</i>	11
<i>Überpersönliches</i>	17
1. Teil: Erzählen	
<i>1. Kapitel: Erzählen ist Ausdruck von Erleben</i>	19
<i>Erzählen gehört zu den Anfängen kultureller Entwicklung</i>	19
<i>„INDIANERMÄDCHEN UND INDIANERJUNGE.“ Ein Märchen. – Laut- und Stimmübungen</i>	21
<i>Stimme und Wort als Ausdruckskraft</i>	23
<i>„WER DEN WIND ERWECKT HAT ...“ Motiven eines lettischen Volksmärchens nacherzählt. – Sprechübungen</i>	25
<i>Mündliches Erzählen und Zuhören</i>	28
<i>„DAS MÄRCHEN VOM KLEINEN KÖNIGSOHN, DER DURCHS MEER GEHEN KONNTE.“ Hör- und Lippenübungen</i>	30
<i>Auch mit geschriebenen Worten kann erzählt werden</i>	34
<i>„WEIHNACHTEN GESCHIEHT IMMER WIEDER EIN WUNDER.“ Einem verschollenen schwedischen Weihnachtsmärchen nacherzählt</i>	35
<i>Wie geschriebene Wörter in mündliches Erzählen umgewandelt werden</i>	37

„WARUM DER RIESE EIN STÜCK KLEINER UND DIE ZWERGE EIN STÜCK GRÖßER WERDEN WOLLTEN.“ Als Erzählung und Gemeinschaftsgestaltung ausgeführt 40

Erzählen für Kinder als Gemeinschaftserlebnis 42

„DAS MÄRCHEN VOM RIESEN, DER SEIN HERZ VERGRABEN HATTE.“ Einem irischen Märchenmotiv nachempfunden; neu erzählt und gestaltet. – Mit Geräusch-, Sprech- und Körperübungen 43

Wenn Bilder erzählen: im bebilderten Buch und auf dem Bildschirm 47

„EIN KATZENMÄRCHEN“ 49

Erzählen ... warum haben wir es verloren? 52

2. Kapitel: Die Symbolsprache des Märchens ist eine erlebbare Sprache. 54

Gehalt und Wirkung des Symbols 54

„WIE DER ERZENDEL MICHAEL EINMAL DEN TEUFEL ÜBERLISTETE.“ Einem serbischen Volksmärchen nacherzählt 55

Überlagerung von Symbolgeschehen und Realität im Märchen 58

„DAS MÄRCHEN VON DER VERZAUBERTEN STIEFMUTTER“ 60

Der symbolische Weg des Märchenhelden 62

„WIE SPE-OW MIT DER SONNE UMHERWARF.“ Ein nacherzähltes und gekürztes Indianermärchen 65

Mündliches Erzählen von Märchen als Zusammenwirken verschiedener bedeutsamer Kräfte 68

„DER WUNSCHSTEIN.“ Ein Märchen aus Tibet. Nacherzählt und verkürzt 69

3. Kapitel: Das Erleben der vier Elemente Wasser, Erde, Luft und Feuer, die gleichzeitig als Symbole gelten 73

Übung 1: „Erleben von Luft und Feuer“ 75
 Inhaltsangabe des Zigeunermärchens „WIE KALO DANT AUF DIE SIEBENTE OBERE WELT GELANGTE“. Eine Aufgabe für die Erzieherin, einen Märchentext selber auszugestalten 76

Übung 2: „Erleben von Erde und Wasser“ 77
 Inhaltsangabe des indianischen Märchens „DAS MÄDCHEN AUS DEM MEER“. Eine Aufgabe für die Erzieherin, einen Märchentext selber auszugestalten 78

„DAS MÄRCHEN VON MAKOMA, DER GRÖßER WAR ALS ALLE ANDEREN.“ Einem afrikanischen Märchen nacherzählt 79

2. Teil: Der Übergang vom Erzählen zum Spielen

1. Kapitel: Über die Ausdrucksfähigkeit des Körpers . . . 83

Körpersprache als Vorläufer der Wortsprache 83
 „DER SÜSSE BREI.“ Ein Märchen der Brüder Grimm. Als Mitspielmärchen eingerichtet 86

Körpersprache als Ergänzung zur Wortsprache 88
 „DAS MÄRCHEN VON OSTWIND, WESTWIND, SÜDWIND UND NORDWIND.“ Das norwegische Märchen „Östlich der Sonne und westlich vom Mond“ wurde nacherzählt, verkürzt und als Mitmachmärchen gestaltet 90 – 3 Übungen, in denen Sprache und Körperbewegung zusammenwirken 93

2. Kapitel: Bereiche der Pantomime 95

Die Kunst der Pantomime oder: das wortlose Erzählen . . . 95
 „DAS MÄRCHEN VOM UNSICHTBAREN ZAUBERBUSCH.“ Eine Gemeinschaftsarbeit von vier Seminarteilnehmerinnen, überarbeitet 97

Prinzip und Wesen der Pantomime für Kinder 99
 „DAS MÄRCHEN VON MAITSCHAULÉ UND DEM HÄUPTLING DES HIMMELS.“ Ein nordamerikanisches Indianermärchen. Nacherzählt, verkürzt und als Mitmachmärchen eingerichtet 100

<i>Pantomimisches Spielen mit vier-, fünf- und sechsjährigen Kindern</i>	106
Pantomimische Übungen und Spielvorschläge für Vier- bis Fünfjährige 109 – Pantomimische Übungen und Spielvorschläge für Fünf- bis Sechsjährige 109 – Vorschläge für pantomimische Spiele 111	

<i>3. Kapitel: Der Übergang vom Erzählen zum Spielen wird durch die Pantomime erleichtert und bewirkt Partnerschaft von Erzieherin und Kindern</i>	112
--	-----

„DAS MÄRCHEN VON DEN HUNDERT HASEN.“ Nach einem Motiv aus einem pommerschen Märchen. Als Mitmachmärchen eingerichtet 115

3. Teil: Spielen

<i>1. Kapitel: Am Anfang steht das Spiel</i>	119
--	-----

<i>Zwei Welten: Ernst und Spiel</i>	119
---	-----

„DAS MÄRCHEN VON KALO DANT UND SCHAKAN, DEM WITZIGEN DRACHEN.“ Einem Zigeunermärchen frei nacherzählt 120

<i>Kein menschlicher Reifeprozess ohne intensives Spiel-erleben des Kindes</i>	123
--	-----

„DAS MÄRCHEN VOM KLEINEN PRINZEN, DER SICH IM WALD VERIRRTE.“ Ein Spielmärchen 125

<i>Spielräume, Spielbehinderung und Spielersatz</i>	127
---	-----

„DIE VERSTEINERTE STADT.“ Einem russischen Märchen nacherzählt. – Als Spielmärchen geeignet 129

<i>2. Kapitel: Aspekte des Rollenspiels</i>	132
---	-----

<i>Jeder will seine Rolle finden</i>	132
--	-----

„DAS MÄRCHEN VOM HUNGRIGEN KITO.“ In Anlehnung an ein altes Indianermärchen neu und als Spielmärchen verfaßt 133

<i>Spielregeln für fördernde Rollenspiele mit Kindern</i>	136
„DAS KLEINE MÄDCHEN UND DIE GRAUGÄNSE.“ Einem Märchen aus Rußland nacherzählt. – Als Rollenspiel geeignet	138
<i>3. Kapitel: Kindliches Erleben im Märchenspiel</i>	141
<i>Phantasievoll gestaltete Märchenspiele wirken als Ausgleich bei Spielbehinderung und Spielersatz</i>	141
„DAS MÄRCHEN VOM EISRIESEN UND DEM KIND, DAS SICH VERLAUFEN HAT.“ Die Gestalt des Eisriesen ist dem Eskimo-Märchen „Der Eisriese“ entnommen. – Ein Spielmärchen	142
<i>Aufgaben lösen und Angstbewältigung bei Interaktions- spielen und in spontan mitgespielten Märchen</i>	146
„OLA FINDET DAS GOLDENE EI.“ Ein Rollenspiel-Märchen	149
<i>Literaturhinweise</i>	153
VERWENDETE LITERATUR 153 – MÄRCHEN – SAMMLUNGEN	153