

Pädagogisches Begleitmaterial zum Puppenspiel

Kasperlitheater Gwundernäsli – Manuela und Philipp Steiner

«Kasperlis Abetüür im töife Meer»

Thema: *Sorge tragen zur Umwelt*

Zielgruppe

- Kindergarten (4–6 Jahre)
- 1.–2. Klasse Primarschule



Pädagogische Begründung

Das Puppenspiel «Kasperlis Abetüür im töife Meer» greift ein aktuelles und für Kinder verständliches Thema auf: den Schutz unserer Umwelt. Durch die Identifikation mit den Figuren erleben die Kinder unmittelbar, dass ihr eigenes Handeln Auswirkungen auf Tiere und Natur hat.

Im Zentrum steht nicht die Angst vor Umweltproblemen, sondern die Hoffnung: Jeder Mensch – auch ein Kind – kann etwas Gutes bewirken.

Die Geschichte vermittelt Werte wie:

- Verantwortung übernehmen
- Mitgefühl gegenüber Tieren und Menschen
- Nachhaltiges Denken
- Gemeinsames Handeln
- Hoffnung und Lösungsorientierung

Gerade im Kindergarten- und frühen Primarschulalter entwickeln Kinder erste moralische Vorstellungen. Geschichten mit klaren Bildern und handelnden Figuren helfen ihnen, diese Werte emotional zu verstehen.

Warum eignet sich gerade ein Puppenspiel?

Das Puppenspiel besitzt einen besonderen pädagogischen Wert.

Kinder begegnen den Figuren auf einer emotionalen Ebene. Kasperli darf Fehler machen, Fragen stellen und mutig Lösungen suchen. Dadurch entsteht Identifikation ohne moralischen Zeigefinger.

Puppen ermöglichen:

- spielerisches Lernen
- emotionale Beteiligung
- sprachliche Förderung
- Fantasieentwicklung
- Perspektivenwechsel

Kinder erleben nicht einfach eine Belehrung, sondern eine Geschichte.

Diese Form des Lernens bleibt oft nachhaltiger im Gedächtnis als reine Wissensvermittlung.

Lernziele

Die Kinder ...

Sachkompetenz

- wissen, dass Plastik im Meer Tieren schadet.
- erkennen, dass Müll richtig entsorgt werden muss.
- lernen Möglichkeiten kennen, Abfall zu vermeiden.

Sozialkompetenz

Die Kinder ...

- helfen gemeinsam.
- übernehmen Verantwortung.
- entwickeln Mitgefühl für Tiere und Menschen

Selbstkompetenz

Die Kinder ...

- entdecken, dass sie selbst etwas verändern können.
- erleben Selbstwirksamkeit.
- entwickeln Umweltbewusstsein.

Gesprächsimpulse nach dem Puppenspiel

- Hat euch das Abenteuer im Meer gefallen?
- Welche Figur hat euch am besten gefallen? Warum?
- Welche Szene war besonders spannend?
- Musstet ihr einmal lachen? Wann?
- Hattet ihr an einer Stelle selbst ein wenig Angst?
- Warum konnten die Fische nicht mehr gut atmen?
- Wie kam das Plastik ins Meer?
- Was hat Kasperli gemacht?
- Was hättest du getan?
- Wie können wir Tiere schützen?
- Was können wir heute schon tun?

Fragen zu der Szene, wo Kasperli dem Haifisch Klapperzahn begegnet:

- Warum hat Haifisch Klapperzahn alle glitzernden Sachen gestohlen?
- War der Haifisch wirklich böse?
- Was hat ihm eigentlich gefehlt?
- Wie hat sich Haifisch Klapperzahn wohl gefühlt?
- Was hat Kasperli gemacht, das sonst niemand versucht hat?

Praktische Aktivitäten

1. Müll sortieren

Material:

- verschiedene Verpackungen
- Papier
- Plastik
- Karton
- Bioabfälle

Die Kinder sortieren gemeinsam den Müll und lernen, weshalb dies wichtig ist.

2. Rettet die Fische!

In einer grossen Schüssel mit blauem Tuch schwimmen Papierfische.

Zwischen ihnen liegt Plastikmüll.

Die Kinder dürfen den Müll herausfischen.

Anschliessend überlegen sie:

"Wie fühlen sich die Fische jetzt?"

3. Bastelidee

"Unser sauberes Meer"

Gemeinschaftsbild mit:

- Fischen
- Schildkröten
- Seesternen
- Korallen
- sauberem Wasser

Daneben können Kinder aus sauberem Recyclingmaterial Meerestiere gestalten.

4. Forscherauftrag

Welche Dinge aus Plastik benutzen wir täglich?

Welche davon könnten wir mehrfach verwenden?

Wie können diese Dinge sinnvoll entsorgt werden?

Sprachförderung

Neue Wörter:

- Meer
- Plastik
- Müll
- Umwelt
- sauber
- schützen
- recyceln
- Natur
- Verantwortung

Die Kinder bilden eigene Sätze mit diesen Wörtern.

Kreative Vertiefung

Die Kinder dürfen eine neue Geschichte erfinden:

"Kasperli rettet den Wald."

oder

"Kasperli hilft den Tieren am Fluss."

Dabei entstehen neue Ideen zum Umweltschutz.

Bezug zum Lehrplan (Kindergarten / Zyklus 1)

Das Puppenspiel unterstützt zentrale Bildungsbereiche:

- Natur, Mensch, Gesellschaft
- Sprache
- Bildnerisches Gestalten
- Musik und Rhythmik
- Soziales Lernen
- Wertebildung
- Nachhaltige Entwicklung (Bildung für Nachhaltige Entwicklung, BNE)

Die Kinder lernen Zusammenhänge zwischen Mensch und Natur kennen und entwickeln Verantwortung für ihre Umwelt.

Warum wirkt diese Geschichte?

Kinder lernen besonders nachhaltig, wenn Wissen mit Gefühlen verbunden wird.

Im Puppenspiel erleben sie:

- Mitgefühl mit den Fischen.
- Freude über Kasperlis Einsatz.
- Spannung während der Rettungsaktion.

Diese emotionalen Erfahrungen fördern langfristiges Lernen und stärken die Bereitschaft, selbst Verantwortung für die Umwelt zu übernehmen.

Fazit

«Kasperlis Abetüür im töife Meer» ist weit mehr als eine unterhaltsame Geschichte. Das Puppenspiel verbindet Umweltbildung, Werteerziehung und künstlerisches Erleben auf kindgerechte Weise. Die Kinder erfahren, dass jedes Handeln zählt und dass sie selbst zum Schutz der Natur beitragen können.

Durch die Verbindung von Theater, Fantasie und aktivem Mitmachen entsteht eine ganzheitliche Lernerfahrung. Die Geschichte stärkt Empathie, Verantwortungsbewusstsein und Kreativität und macht Mut, gemeinsam für eine saubere und lebenswerte Umwelt einzustehen.

Bei der Szene mit dem Haifisch Klapperzahn

Hinter schwierigem Verhalten steckt manchmal ein verletztes Herz.

Die Geschichte zeigt einen wichtigen Weg zur Konfliktlösung: Kasperli begegnet Haifisch Klapperzahn nicht zuerst mit Strafe, sondern mit Mitgefühl. Durch die Umarmung erfährt der Haifisch Annahme und entdeckt, dass er nicht stehlen muss, um Aufmerksamkeit oder Wertschätzung zu bekommen.

Die Geschichte stärkt damit Empathie, emotionale Kompetenz und das Vertrauen, dass Liebe und Annahme einen positiven Unterschied im Leben eines Menschen machen können.

Kasperlitheater Gwundernäsli

Manuela und Philipp Steiner

info@kasperlitheater.ch

kasperlikeller.ch

kasperlitheater.ch