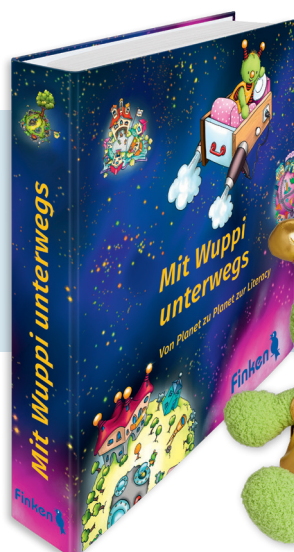


Mit Wuppi unterwegs

Von Planet zu Planet zur Literacy

Video + Musterseiten
www.sandner-lernen.at/1082



NEU



Wuppi selbst ist bei allen Abenteuern als Handpuppe dabei.

von Britta Vorbach, Luise Holthausen,
 Dr. Markus Spreer

Nach dem großen Erfolg des Vorschulmaterials „Wuppis Abenteuer-Reise“ kehrt der beliebte Außerirdische mit neuen Geschichten und spannenden Missionen zurück. Der neue Ordner „Mit Wuppi unterwegs“ beinhaltet Aktionsideen, mit denen die Kinder ihre **Zuhörkompetenzen** ausbauen und spielerisch und handelnd erste Erfahrungen mit **Erzähl-, Sprach- und Schriftkultur** – sprich: mit Literacy sammeln.

Wie sein Vater soll Wuppi König werden. Doch was ein König von Wuppi alles können muss, passt ihm gar nicht. Lieber möchte Wuppi fremde Planeten bereisen. Also baut er sich vor der Wahl zum König heimlich ein Raumschiff und fliegt davon. Auf seiner Reise können ihn alle Kita-Kinder begleiten und gemeinsam mit ihm viele Abenteuer erleben. Unterwegs empfängt Wuppi nämlich mit seinen Antennenohren Funkgespräche von anderen Planeten, deren Bewohner*innen rund um das Thema Literacy Hilfe brauchen. Jeder Planet, den die Kinder mit Wuppi besuchen, hat dabei einen anderen Schwerpunkt.

So sind auf Boing alle krank und verlieren ihre Stimmen, auf dem Reim-Planeten ist das Reimen lebenswichtig, auf Planet X findet sich keiner mehr im Schilderwald von Neustadt 1 zurecht, die Ramba-Zambas brauchen dringend neue Klatschverse und

Spiele für ihre Feiern, die Buchis haben nur noch weiße Seiten in ihren Büchern und Drache Binnix hat die Vorlagen zum Herstellen neuer Buchstaben gefressen.

Während „Wuppis-Abenteuer-Reise“ ein Sprachförderprogramm für Vorschulkinder ist, können Sie den Ordner „Mit Wuppi unterwegs“ mit allen Kindern flexibel und ohne große Vorbereitungszeit in Ihrer Kita durchführen.



Im Handbuch erfahren Sie alles, was Sie zur Durchführung wissen müssen. Wir geben Ihnen pädagogisches Hintergrundwissen zum Thema Literacy an die Hand – genauso wie Tipps rund um den Einsatz des Materials. Außerdem finden Sie hier viele Kopiervorlagen, die die Kinder bei Ihren Weltraumabenteuern benötigen.



Das Heft mit den Vorlesegeschichten ist Wuppis „Handbuch für Weltraumreisende“ eine Art Reiseführer, in dem sich in Geschichtenform zu jedem Planeten alle wichtigen Informationen befinden.



Über die jeweilige Reiseroute informieren sich die Kinder mittels einer fiktiven Weltraumkarte, die dem Ordner als Poster in DIN-A3-Größe beiliegt.

Das besondere Extra: Vertonungen aller Vorlesegeschichten, Wuppis Funksprüche, instrumentale Stücke und alle Geschichtenbilder gibt es zum Download.



Auf den 80 laminierten Karten finden sich 60 Aktionsideen und 20 Karten beinhalten Bildmaterial, das die Kinder für ausgewählte Aktionen benötigen.

Astronauten-Training: Funksprüche empfangen

Vorbereitung
keine

Einstieg
Wuppi möchte heute, dass alle mal ganz leise sind. Er muss sich konzentrieren:
„Kinder, ich glaube, ich habe einen Funkspruch aus dem Weltall gehört! Hört und lauscht. Ihr müsst ganz leise sein!“
Die Kinder lauschen konzentriert. Je nach Aufmerksamkeitsspanne fragt Wuppi nach 30 Sekunden oder einer Minute, was die Kinder gehört haben. Die Kinder sammeln die Geräusche, z. B. Stimmen aus dem Nebenzimmer, die Heizung, ein Auto, Vogel usw.
Wuppi nickt:
„Ja, das ist sehr gut. Das höre ich auch. Ihr habt gute Ohren! Und wisst ihr was: Mit meinen speziellen Antennenohren kann ich sogar Funksprüche aus dem Weltall hören!“
Alle Kinder, die möchten, können die Antennenohren von Wuppi einmal vorsichtig berühren – denn sie sind sehr empfindlich! Anschließend sagt Wuppi:
„Wenn ihr meine Raumschiff-Team seid, ist es wichtig, dass ihr eure Ohren traint. Das machen wir jetzt.“

Flüsterrohrspiel
Die Kinder sitzen in einem Kreis. Zunächst einmal wecken alle ihre Ohren auf. Dafür klopfen sie leicht und vorsichtig das Äußere ihrer Ohrmuschel von oben nach unten durch.
Nun erhält jedes Kind von Ihnen ein Flüsterrohr – auch Wuppi. Wuppi „flüstert“ Ihnen mit dem Flüsterrohr ein Wort ins Ohr, z. B.: „Raumschiff!“ (Sie spielen Sie natürlich). Sie flüstern dem weiter. Wenn das Wort wieder bei Ihnen ankam, sagt das letzte Kind das Wort laut: „Ist es noch dasselbe?“
Nun sind einzelne Kinder mit Flüsterwörtern dran.
Der Schwierigkeitsgrad lässt sich steigern, indem sie mehrere Wörter oder ganze Sätze flüstern, z. B.: „Ein kleines Raumschiff fliegt zum Mond.“

Wie?
Sitzkreis

Was?
• 1 Flüsterrohr pro Kind (längeres Papprohr, z. B. von einer Küchenpapierrolle)

Zielsetzung
Die Kinder erproben ihre auditive Wahrnehmung, ihr phonologisches Gedächtnis und ihre Mundmuskulatur.

Ausklang
„Hi-ho“, ruft Wuppi am Ende.
„Das Astronauten-Training wirkt. Wir sind bald bereit für die erste gemeinsame Reise zu einem Planeten.“

Tipp
Wollen Sie die Flüsterrohre öfter einsetzen, so können Sie diese mit den Kindern bunt gestalten – wie Wuppis Antennenohren. Ein Ende bekleben die Kinder dafür mit Goldpapier (natürlich so, dass die Öffnung frei bleibt) und den Rest malen sie rot-schwarz gestreift an.

11

Ein Brief von Planet Boing

Vorbereitung
Kopieren Sie den Begleitbrief der Präsidentin und stecken Sie diesen zusammen mit dem Briefrezept in einen Briefumschlag DIN A4. Der Umschlag sollte alle typischen Elemente für Briefpost aufweisen:
1. Absender: Präsidentin Boing | Vita Gurk | Planet Boing
2. Die Adresse Ihrer Einrichtung mit dem Zusatz „Für Wuppi“
3. Briefmarke: Hierfür finden Sie eine Auswahl an Wahlraumstempeln als Kopiervorlage im Handbuch.

Die Karte mit dem Briefrezept gibt es dreimal (Seite 29, 30 und 31), damit nicht zu viele Kinder auf ein Exemplar zurückgreifen müssen.
Legen Sie den Brief ins Post-Raumschiff (Blaumaterial s. Handbuch Seite 17) und disponieren Sie dieses an einem versteckten Lesepost.

Einstieg
Wuppi begrüßt die Kinder heute wieder aufregend:
„Hi-ho, Kinder. Gut, dass ihr da seid! Heute Nacht habe ich über meine Antennenohren mit Planet Boing gefunkt. Die Präsidentin hat sich gemeldet! Hört genau zu, was sie gefunkt hat.“

PLANET BOING AN WUPPI – GROSSEN DANK FÜR EURE HILFE – ALLES SCHON BESSER – DOCH JETZT SIND AUCH UNSERE ÄRZTE KRANK – KÖNNT IHR FÜR UNS HEILSUPPE KOCHEN? – ENDE

Denn die Kinder die Botschaft der Nachricht komplett verstanden, spielen Sie sie bei Bedarf mehrmals ab und fragen Sie die Kinder:
• Was ist los auf Planet Boing?
• Um was bitten uns die Boings?

Post aus dem Weltall empfangen
Bieten Sie an, die Heilsuppe in der Einrichtung zu kochen und überlegen Sie dann gemeinsam eine Antwort auf den Funkspruch. Lenken Sie das Gespräch dahin, dass zunächst ein Rezept für eine Heilsuppe vorliegt – danach sollten die Kinder im Antwort-Funkspruch auf jeden Fall fragen. Folgender Text wäre möglich:
„Kinder und Wuppi auf Planet Boing – Wir kochen die Suppe – Wie geht das? – Ende“

Wie?
Sitzkreis

Was?
• Kopiervorlage Brief 2 der Präsidentin (s. Handbuch Seite 30)
• Kopiervorlage Briefmarke (s. Handbuch Seite 23)
• Briefrezept: Boing-Heilsuppe (s. Seite 29, 31, 33)
• Post-Raumschiff (Anleitung s. Handbuch Seite 17)
• Tracks 2, 3 und 38
• 1 Umschlag DIN A4
• 1 Stift

Zielsetzung
Die Kinder hören und verstehen eine Nachricht, sie formulieren eine passende Antwort. Zudem erfahren sie, was typische Merkmale eines Briefes sind und lesen ein Kochrezept in Bildern. Dabei lernen sie Bilder als Informations-träger kennen.

Wuppis Abenteuer beginnt
Wuppi lebt auf dem Planeten Wuppi. Wuppis Vater Wuppi ist der König aller Wuppianerinnen und Wuppianer. Seit vielen Jahren regiert er gütig und weise über seine Untertanen.
Eines Tages ruft er Wuppi zu sich. „Mein Sohn“, spricht der König feierlich, „bald wird es Zeit, dass ich mein Amt übergebe. Damit du zum König gewählt werden kannst, werde ich dich ab sofort auf diese Aufgabe vorbereiten. Morgen beginnt dein Unterricht.“
Eigentlich hat Wuppi überhaupt keine Lust, König zu werden. Und auf Unterricht hat er schon gar keine Lust. Aber es hilft ihm nichts.
„Als Erstes musst du lernen, richtig zu winken“, erklärt ihm sein Vater. „Das ist wichtig. Alle lieben es, wenn der König ihnen zuwinkt.“ Aber ich bin doch gar kein König“, widerspricht Wuppi. „Du wirst vielleicht bald zum König gewählt werden“, sagt sein Vater. „Und bis dahin musst du es können.“
So schwer kann es nun wirklich nicht sein, anderen Leuten zu winken, denkt Wuppi. Aber als er es seinem Vater auf dem goldverzierten Balkon des Königspalasts vorführen will, ist es doch nicht so einfach. Soll er mit der rechten Hand winken? Oder mit der linken Hand? Oder mit beiden Händen? Soll er die Hand nach oben oder nach unten halten? Wuppi gerät völlig durcheinander und wedelt so wild mit den Händen herum, dass er beinahe umfällt.
„Wuppi-wuppi, das war wohl nichts“, sagt er und hält sich an der Balkonbrüstung fest. „Das musst du besser lernen“, stellt Wuppi kopfschüttelnd fest. „Und nicht nur das. Ein König muss sehr viel können. Hier steht das alles geschrieben.“

12

Mit Wuppi unterwegs

21

Planet Boing

Mit Wuppi unterwegs

1082 |

Ordner mit 80 laminierten Karten, 1 Heft mit 8 Vorlesegeschichten, 1 Handbuch, 1 Poster (DIN A3), Download mit Audio-Tracks und Bildern zu den Geschichten, 1 Handpuppe Wuppi

sandner-lernen.at/1082

Fingerpuppe Wuppi

1062 |

Mindestabnahme 3 Stück

sandner-lernen.at/1062

In acht bebilderten Geschichten lernen die Kinder die Planeten und ihre Bewohner*innen näher kennen.



Wuppis Abenteuer beginnt

Wuppi lebt auf dem Planeten Wupp. Wuppis Vater Wuppix ist der König aller Wuppianerinnen und Wuppianer. Seit vielen Jahren regiert er gütig und weise über seine Untertanen.

Eines Tages ruft er Wuppi zu sich. „Mein Sohn“, spricht der König feierlich, „bald wird es Zeit, dass ich mein Amt übergebe. Damit du zum König gewählt werden kannst, werde ich dich ab sofort auf diese Aufgabe vorbereiten. Morgen beginnt dein Unterricht.“

Eigentlich hat Wuppi überhaupt keine Lust, König zu werden. Und auf Unterricht hat er schon gar keine Lust. Aber es hilft ihm nichts.

„Als Erstes musst du lernen, richtig zu winken“, erklärt ihm sein Vater. „Das ist wichtig. Alle lieben es, wenn der König ihnen zuwinkt.“ „Aber ich bin doch gar kein König“, widerspricht Wuppi. „Du wirst vielleicht bald zum König gewählt werden“, sagt sein Vater. „Und bis dahin musst du es können.“

So schwer kann es nun wirklich nicht sein, anderen Leuten zu winken, denkt Wuppi. Aber als er es seinem Vater auf dem goldverzierten Balkon des Königspalasts vorführen will, ist es doch nicht so einfach. Soll er mit der rechten Hand winken? Oder mit der linken Hand? Oder mit beiden Händen? Soll er die Hand nach oben oder nach unten halten? Wuppi gerät völlig durcheinander und wedelt so wild mit den Händen herum, dass er beinahe umfällt.

„Huppsi-wuppsi, das war wohl nichts“, sagt er und hält sich an der Balkonbrüstung fest. „Das musst du besser lernen“, stellt Wuppix kopfschüttelnd fest. „Und nicht nur das. Ein König muss sehr viel können. Hier steht das alles geschrieben.“





Ein Weltraumpass für Weltraumreisen

Vorbereitung

Bauen Sie Wuppis neues Raumschiff (mit einem Kissen pro Kind) auf und legen Sie unter den Pilotensitz Wuppis Weltraumpass. Dafür malen Sie vorab ein Bild und die Flagge von Wupp hinein und stempeln ihn ab. Wuppis Name und seine Unterschrift fehlen noch im Pass.

Planen Sie außerdem eine Ecke im Raum als Weltraum-Amt ein. Hier finden sich Blanko-Weltraumpässe (s. Kopiervorlage), Stifte, Stempel und Stempelkissen.

Einstieg

Als die Kinder zusammenkommen, erwarten Sie sie bereits mit Wuppi auf der Hand. Er sagt:

„Da seid ihr ja endlich. Guten Morgen, Kinder! Ich habe bis tief in die Nacht an meinem Raumschiff gebastelt. Jetzt ist es viel größer und sein Antrieb zehnmal stärker. Ihr könnt jetzt alle in meinem Raumschiff mitfliegen. Kommt ihr mit? Wir fliegen zusammen in den Weltraum!“

Flug zum Weltraum-Amt

Die Kinder wollen sicherlich mit. Alle steigen in das imaginäre Raumschiff ein, indem sich jedes Kind auf ein Kissen setzt. Sie nehmen mit Wuppi den Pilotensitz ein. Wenn alle sitzen, lassen Sie Wuppi seinen Weltraumpass unter seinem Kissen hervorholen und herumzeigen. Fragen Sie im Zuge dessen die Kinder, ob sie wissen, wofür man einen Pass braucht und was darin vermerkt ist. Dann fragt Wuppi:

„Habt ihr alle euren Weltraumpass dabei?“

Das werden die Kinder verneinen. Wuppi ruft:

„Ihr habt keinen Weltraumpass? Dann braucht ihr einen! Nur mit Weltraumpass darf man durch den Weltraum reisen. Alle anschnallen! Wir fliegen zum Weltraum-Amt. Dort könnt ihr einen Pass bekommen!“

Damit das Raumschiff abhebt, helfen alle mit. Wuppi sagt alle dafür notwendigen Schritte laut an und macht die Bewegungen dazu. Die Kinder machen alles nach. Der Start von Wuppis Raumschiff hat immer denselben Ablauf, den die Kinder sicher schnell verinnerlichen werden:

1. Geräuschvoll den Sicherheitsgurt anlegen: Klick, klack, klick, klack.
2. Den Antrieb (= die Föhne) einschalten: Alle pusten, was das Zeug hält – pust, pffff, brr, schschsch, ssss.
3. Gemeinsam den Countdown zählen: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 – Start!

Wie?

Raumbereich mit Kissen (Wuppis Raumschiff), Maltisch oder Malecke (Weltraum-Amt)

Was?

- Kopiervorlage Weltraumpass (s. Handbuch Seite 21)
- Stifte
- Klebstoff
- mehrere Stempel und Stempelkissen

Zielsetzung

Die Kinder gestalten sich einen Pass. Dabei lernen sie ein Dokument als Schriftstück kennen und setzen sich spielerisch mit Schrift auseinander. Im Spiel (Besteigen des Raumschiffs nur mit Pass) werden sie sich der Bedeutung eines Dokuments bewusst.



- Wuppi ruft: **„Es klappt! Das Raumschiff schwebt!“** Er steuert nach links – alle kippen nach links. Dann nach rechts – alle kippen nach rechts – und wieder gerade.
- Wuppi ruft: **„Wir sind da! Dort unten ist das Weltraum-Amt. Seht ihr es auch?“**
- Landung: Wuppi steuert vorsichtig wieder nach unten. Alle lehnen sich nach vorn.

 PLANET _____  UNTERSCHRIFT _____ NAME _____ WELTRAUMPASS VON _____	PLANET BORG 	REM-PLANET 	PLANET X 
	BUCHSTABEN-PLANET 	NAMBA-ZAMBA-PLANET 	BLOCHER-PLANET 

Einen Weltraumpass anfertigen

Gehen Sie mit den Kindern nach der Landung zum Weltraum-Amt. Anhand von Wuppis Ausweis besprechen Sie, wie die Kinder den Weltraumpass falten, kleben und ausfüllen müssen (s. Kasten). Sie stellen fest, dass in Wuppis Pass Wuppis Name und Unterschrift fehlen. Wuppi meint:

„Huppsi, wuppsi! Aber ich kann ja noch nicht schreiben.“

Das macht natürlich nichts! Die Kinder sprechen alle zusammen langsam Wuppis Namen und Sie tragen ihn Buchstabe für Buchstabe ein. Für die Unterschrift probiert es Wuppi dann gleich selbst. Dies ist dann auch das Vorbild für die Kinder.

Nun füllen die Kinder möglichst selbstständig ihr Dokument aus. Auf Nachfrage können Sie die Namen in Druckbuchstaben eintragen: Das Kind diktiert und schaut genau zu, Sie schreiben langsam, sprechen Buchstabe für Buchstabe lautierend mit (W = „Www“, nicht „We“). Die Unterschrift erstellt jedes Kind allein, dabei gilt: Schrift zu imitieren, also „Kritzeln“, ist wichtiger als „richtig“ zu schreiben. Außerdem zeichnen die Kinder auf der ersten Innenseite die Erde in die Flagge, schreiben „Erde“ auf die Linie (das Wort können sie z. B. von der Weltraumkarte abschreiben) und wählen einen Stempel aus, mit dem sie die Innenseite versehen. Wenn alle Kinder ihren Ausweis ausgefüllt haben, geht es zurück ins Raumschiff. Jedes Kind zeigt Wuppi beim Einsteigen seinen Pass vor.

Ausklang

Beim Rückflug mit dem Raketenstart wie ab Seite 9 beschrieben deutet Wuppi immer wieder nach draußen „ins All“ und erzählt, was man vermeintlich dort sehen kann:

„Seht ihr die Sterne? Da! Seht ihr die Sonne? Da!“

Sicher fällt den Kindern jetzt (oder während der nächsten Rückflüge) selbst ein, was sie sehen (das kann ruhig fantasievoll sein!).

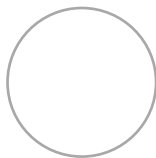
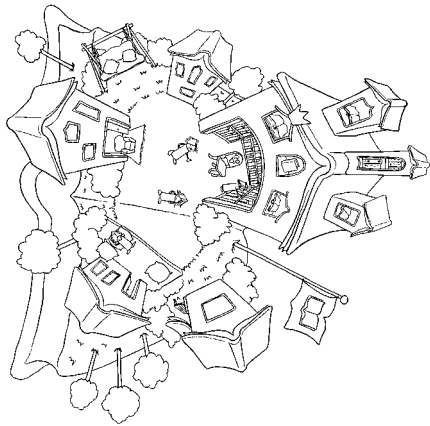
„Wibbel-wuppi!“, ruft Wuppi zum Schluss und verabschiedet sich. „Das war toll! In Zukunft werde ich euch immer mitnehmen. Ihr seid mein Raumschiff-Team! Bis bald!“



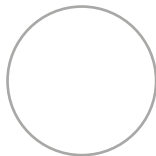
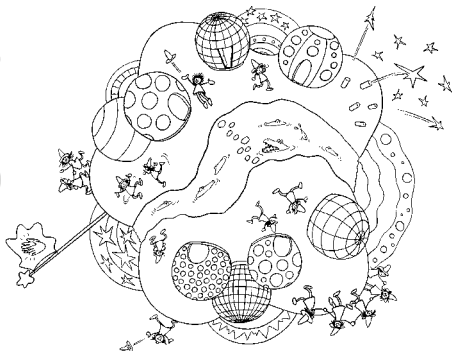
Leporello-Weltraumpass

Kopieren Sie die Vorlage auf dickes Papier. Die Kinder nehmen das Blatt quer, falten es in der Hälfte, sodass die langen Kanten aufeinanderliegen, und kleben die Hälften aufeinander. Zum Schluss erfolgt entlang der gestrichelten Linien die Leporello-Faltung im Zickzack. Nun ist auf der Vorderseite Platz für Namen und Unterschrift der Kinder. Auf der ersten Innenseite tragen die Kinder Informationen zu ihrem Heimatplaneten ein. Auf den folgenden Seiten finden sich alle Planeten, die die Kinder mit Wuppi besuchen werden.

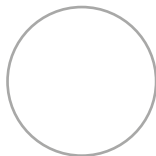
BÜCHER-PLANET



RAMBA-ZAMBA-PLANET

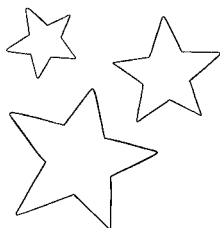


BUCHSTABEN-PLANET



WELTRAUMPASS

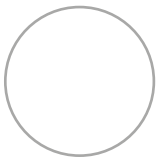
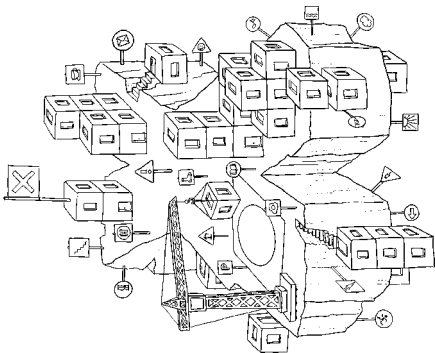
VON



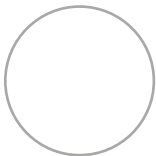
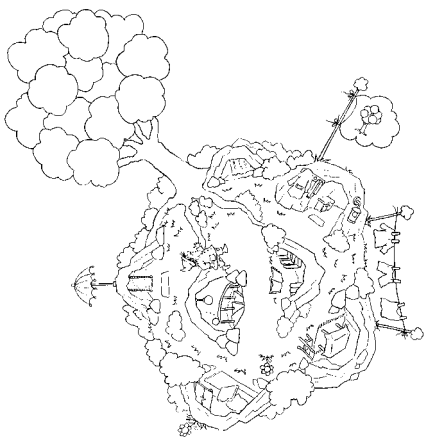
NAME

UNTERSCHRIFT

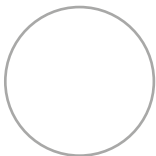
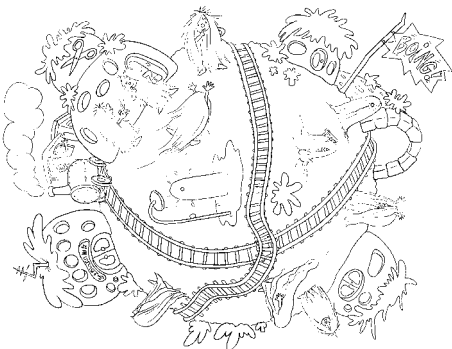
PLANET X



REIM-PLANET



PLANET BOING



PLANET

