

6 – 9 Jahre

Hexe Lilli und die Gruselmonsterparty

Knister
Arena Verlag 2014
56 Seiten
7,50 €
ISBN 9783401705514

**Kinder**

Ab 1. Grundschulklasse, 5 bis 25 Kinder

Ort

Klassenzimmer oder andere Räumlichkeiten

Material

Große Karten mit je einem Buchstaben M O N S T E R, z. B. auf rotem Papier.

Bei Klassen auch G R U S E L, z. B. auf grünem und P A R T Y, z. B. auf gelbem Papier

Eröffnung und Aktivierung

Sitzdreiertelkreis. Buchstabenkarten liegen auf dem Boden. Die Kinder legen die Karten zu einem Wort. (Wort-Puzzle).

Anschließend die Kinder zu Monster und Grusel befragen.

Dauer 5 Minuten

Aktion mit dem Buch

Das Buchcover zeigen und über Hexe Lilli sprechen.

Wer kennt schon diese Buchfigur? Wer kann Lilli den anderen Kindern vorstellen?

Oder selbst Hexe Lilli vorstellen. Dazu die ersten Seiten des Buches nutzen.

Dann Bilder auf Seite 8 und 9 zeigen. Kinder vermuten lassen.

Dann vorlesen 1. Lesestelle Seiten 10 und 11 bis „Mama“. Kinder vermuten lassen.

Dann eine weitere oder zwei Lesestellen mit 3-5 Minuten.

Es ist nicht notwendig, das gesamte Buch vorzulesen. Besonders den letzten Abschnitt über die Monsterparty sollen Kinder selbst lesen. Hier bietet sich ein guter Hinweis auf den Buchtitel.

Dauer 10 bis 15 Minuten

Spielaktion

Monster zeichnen

Mit dicken oder dünnen Beinen, großem oder kleinem Kopf, ein oder drei Augen, ...

Vorteilhaft ist eine Kopiervorlage mit einem vorgezeichneten Monsterkörper. Das erleichtert manchen Kindern das Weiterzeichnen.

Wie heißt das Monster? Welche besonderen Eigenschaften hat es? Wovor fürchtet es sich?

Jedes Kind schreibt den Monsternamen und zwei, drei Sätze zum Monster.

Dauer 5 bis 15 Minuten

Kommentar

„Monster“ sind ein sehr beliebtes Thema bei Kindern. Die Fantasie ist manchmal überschäumend, aber Kinder berichten auch gern über eigene, „wirkliche“ Erfahrungen mit Monstern. Das Zeichnen bietet Kindern, die sich sprachlich nicht passend ausdrücken können, eine adäquate Möglichkeit.

Diese Leseaktion wurde von **Frank Sommer** entwickelt.