

## Weitere Informationen zum Baustein Kamishibai

Didaktische und methodische Hinweise für die Unterrichtspraxis:



Kindergarten und Grundschule



Grundschule und Gymnasium



Aufführungstipps



Bauanleitung

Sie haben Fragen, Ideen oder wollen einmal das Kamishibai und die zur Verfügung stehenden Bildkarten zu bekannten Bilderbuchtexten oder Märchenerzählungen ausprobieren? Melden Sie sich bei den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des Zentrums für didaktische Computerspielforschung und lassen Sie sich beraten.

Nähere Informationen zu den Angeboten der Werkstatt Medienpraxis unter [www.zfdc.de](http://www.zfdc.de).

## Nähere Informationen zum Zentrum für didaktische Computerspielforschung

Das Zentrum für didaktische Computerspielforschung der Pädagogischen Hochschule Freiburg versteht sich als innovatives Bildungs- und Forschungszentrum, in welchem Potenziale und mögliche Einsatzszenarien von digitalen Bildschirmmedien in den Blick genommen werden.

Neben der Durchführung eigener Forschungsprojekte bietet das ZfdC vielfältige Angebote für die Lehrer\*innen aus-, -fort- und -weiterbildung an, die im hauseigenen GameLab (KMR im Mensazwischendeck) durchgeführt werden.

Nähere Informationen finden Sie auf unserer Website: [www.zfdc.de](http://www.zfdc.de).

Dort finden Sie auch unsere Spieleempfehlungen für den Einsatz in verschiedenen Fächern und eine Auswahl unterschiedlicher Projektkonzepte zum Thema *Gaming im Unterricht*.

### Weitere Informationen finden Sie hier:



Website des ZfdC



Spieledatenbank



VR/AR Datenbank



Pädagogische  
Hochschule  
Freiburg

**ZfdC**  
Zentrum für didaktische  
Computerspielforschung



## Baustein „Kamishibai“

Angebote zum digitalen Lernen am  
Zentrum für didaktische Computerspiel-  
forschung

## Bildgestütztes Erzählen mit dem Kamishibai

Das Kamishibai Erzähltheater - wörtlich übersetzt „Papiertheater“ - hat seinen Ursprung in Japan. Es besteht aus einem hölzernen Kasten mit Flügeltüren und einer Öffnung, in die sich Bildkarten schieben lassen. Das Prinzip des Erzähltheaters ist ähnlich dem eines Puppentheaters, statt Handpuppen werden allerdings Bildkarten zum Handlungsträger. Durch die bildliche Untermauerung gestützt, trägt ein Erzähler oder eine Erzählerin die dazugehörige Geschichte in Form einer freien Erzählung oder eines vorgelesenen Textes vor.

## Einsatzmöglichkeiten im Unterricht

Das Kamishibai ermöglicht vielfältige Einsatzmöglichkeiten im Unterricht, vorrangig in den Bereichen Deutsch, Religion, Sachkunde, Fremdsprachen und Musik. Denkbar ist sowohl, dass die Lehrkraft in die Rolle des Vortragenden schlüpft als auch, dass diese Rolle von den Lernenden übernommen wird. Es muss dabei nicht auf eine bereits bestehende Geschichte zurückgegriffen werden, sondern es kann auch im Rahmen des Unterrichts eine eigene Geschichte mit den Kindern erarbeitet werden. Diese kann sowohl auf bereits vorliegenden Bildkarten basieren als auch auf eigens dafür erstellten Kunstwerken der Kinder.

## Bereicherungen - Kompetenzziele

Genauso vielfältig wie seine Einsatzmöglichkeiten sind auch die Bereicherungen, die das Kamishibai für die Unterrichtspraxis mit sich bringt:

- Neben der *ganzheitlichen Sprach- und Hörförderung* ermöglicht das bildgestützte Erzählen ein *tieferes Verständnis* und einen *direkteren Zugang* zu der Geschichte.
- *Abstraktes wird konkretisiert* bzw. verbildlicht, die *Handlungslogik* (vor allem beim eigenen Nacherzählen) wird *anschaulich* gemacht.
- Durch den Einsatz des Kamishibais kann das *bildgestützte Erzählen* trainiert werden, was die *Kreativität* der Kinder anregt: Beim Erzählen kann die Geschichte umgedacht oder weiterentwickelt werden.
- Nicht zuletzt kann das *Figurenverstehen* unterstützt werden, indem im freien Gespräch jede Figur ihre individuelle Stimme erhält.



## Vom Bildkartensatz zur Erzählfassung

Wie kann ein Kamishibai-Bildkartensatz optimal zu einer Erzählfassung umgestaltet werden, sodass freies Erzählen erreicht wird? Hierfür eignet sich ein fünf-schrittiges Vorgehen:

**Schritt 1:** Die Geschichte wird mehrmals durchgelesen und anschließend das Anfangs- bzw. Schlussbild der Geschichte festgelegt.

**Schritt 2:** Im zweiten Schritt kann diskutiert werden, ob die vorgegebene Reihenfolge der Bilder beibehalten oder geändert werden soll.

**Schritt 3:** Um zu einem freien Erzählen zu gelangen, bietet es sich an, zuerst zu beschreiben, was auf dem Bild zu sehen ist und es anschließend mit Informationen über die Geschichte, die Handlung oder die Figuren zu verbinden.

**Schritt 4:** Dieser Schritt fokussiert die Mitmachchancen, die die Geschichte bzw. die einzelnen Bilder aufweisen. Hierbei sollen die Lernenden dazu angeregt werden, sich selbst Gedanken über die Geschichte zu machen oder Vermutungen über den weiteren Verlauf der Handlung anzustellen.

**Schritt 5:** Für eine lebendige Gestaltung der Geschichte können den Figuren eigene Stimmen verliehen werden. Dies ermöglicht es zudem, Übergänge wie „sagte der Fuchs“ und „antwortete der Hase“ weglassen zu können.