

Nicol Goudarzi

Basale Aktionsgeschichten Tierkinder und ihre Abenteuer

Erlebnisgeschichten für Kinder mit und ohne
Behinderung im Kita-, Vorschul- und Grundschulalter

VON LOEPER FACHBUCH
UNTERSTÜTZTE KOMMUNIKATION

JA: UK!
Die Praxisreihe

Bibliographische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten sind im Internet unter <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Gehen Sie uns „ins Netz“!

Besuchen Sie uns im Internet unter
www.vonLoeper.de

Gerne senden wir Ihnen kostenlos ausführliche Informationen zu unserem Verlagsprogramm zu und informieren Sie regelmäßig über wichtige Neuerscheinungen zum Thema. (Adresse siehe unten)

Wichtiger Hinweis:

Ausführliche Zusatzinformationen zu diesem Buch, Hinweise, wichtige Links und weiteres Bonus-Material finden Sie im Internet unter
www.vonLoeper.de/BasaleAktionsgeschichten

Fotos (ausgenommen Tierportraits): Nicol Goudarzi
Putzerlippfisch: Diego Delso, delso.photo, License CC BY-SA
Weitere Tierportraits Pixabay
METACOM Symbole: © Annette Kitzinger
Nähere Informationen zu METACOM finden Sie unter www.metacom-symbole.de

Originalausgabe

1. Auflage 2025 7.5H-1025-LL
© 2025 by von Loeper Literaturverlag
im Ariadne Buchdienst, Karlsruhe

Alle Teile dieses Buches dürfen ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung weder mechanisch, elektronisch oder fotografisch vervielfältigt oder in elektronischen Systemen oder Kommunikationsmitteln gespeichert werden. Dies gilt insbesondere für Fotokopien, Auszüge für Lehrmaterialien, Nachdrucke, Speicherungen auf CD-ROM oder anderen Trägern und Speicherung oder Veröffentlichung im Internet. Die Nutzung dieser Publikation für automatisierte Verfahren des Text- und Data Mining (TDM) im Sinne von § 44b UrhG ist untersagt.

Gesamtherstellung und Vertrieb:

Ariadne Buchdienst,
Daimlerstr. 23, 76185 Karlsruhe
Tel. (0721) 464729-029
Fax (0721) 464729-099
E-Mail: Info@vonLoeper.de
Internet: www.vonLoeper.de

ISBN 978-3-86059-257-1

Inhalt

Einleitung	7
1. Was bleibt beim Alten, was gibt es Neues? - Weiterentwicklung der Basalen Aktionsgeschichten	8
Audiostift und Vorlesekarte	10
Lesetext in Einfacher Sprache	11
Auswahlkarten	12
Strukturkarten	13
Tierfotos	14
2. Abgrenzung zu anderen Wahrnehmungsgeschichten-Formaten	15
3. Basale Aktionsgeschichten – Tierkinder und ihre Abenteuer	17
Tierkinder auf dem Bauernhof	18
Vom Hahn, der sein Kikeriki verschluckte	20
Als Papa Schaf sein Lämmlein Määra suchte	29
Schweinefütterung	38
Tierkinder im Meer	48
Pinguin Purzelspaß	50
Putzerfisch Station	59
Wal-Kalb Finns erste Fischjagd	67
Tierkinder im Dorf und in der Stadt	76
Der beste Sachenverstecker der Welt	78
Kater Kedi Superheld	86
Vom Marienkäferchen, das seine Punkte verlor	95

Tierkinder im Wald	104
Mikas Ballon	106
Vom Frosch, der keine Fliegen frisst	116
Wildschweinhitze	125
 Tierkinder im Zoo	 134
Erdmännchen-Wetter	136
Licht aus im Madagaskar-Haus	143
Als Zebra Tulani die Streifen ablegte	151
 Literatur	 162
 Über die Autorin	 163

Einleitung

„Tierkinder und ihre Abenteuer - Erlebnisgeschichten für Kinder mit und ohne Behinderung im Kita-, Vorschul- und Grundschulalter“ – Der Titel verrät es bereits: Dieser dritte Band der Basalen Aktionsgeschichten richtet sich an junge Kinder, die verschiedenste Tiere multisensorisch und interaktiv bei ihren Abenteuern begleiten.

Das „Herz“ des Buches, der Praxisteil (Kapitel 3), bietet fünfzehn Basale Aktionsgeschichten zu verschiedensten Tieren und ihren Lebensräumen: Bauernhoftiere, Meerestiere, Tiere in Dorf und Stadt, Waldtiere und Zootiere. Wie gewohnt werden die Texte mit praktischen Materiallisten,

Vorbereitungsschecklisten, didaktischen Informationen und einer Ideenkiste mit weiteren Vertiefungsmöglichkeiten präsentiert. Zudem stehen verschiedene Bilder und Materialien als Download bereit.

Im Vergleich zu den ersten beiden Basale-Aktionsgeschichten-Büchern haben sich die hier präsentierten Geschichten in einigen Bereichen weiterentwickelt. Was gleich bleibt und was neu hinzugekommen ist, wird in Kapitel 1 erklärt.

Wie sich dabei die Abgrenzung zwischen Basalen Aktionsgeschichten, Basalem Theater und Mehrsinngeschichten gestaltet, wird in Kapitel 2 dargestellt.

1. Was bleibt beim Alten, was gibt es Neues? - Weiterentwicklung der Basalen Aktionsgeschichten

2015 erschien das Konzept der Basalen Aktionsgeschichten und damit auch der erste Geschichtenband (Goudarzi 2015). Als interaktive Vorlesegeschichten sind sie in einfacher Sprache mit kindgerechtem Vokabular gehalten, ohne dabei explizit den Regeln der Einfachen oder Leichten Sprache folgen zu müssen.

Die Basalen Aktionsgeschichten des ersten Bandes sprechen vor allem Kinder im Grundschulalter an, die sich inhaltlich mit dem Thema Jahreskreis beschäftigen (Goudarzi 2015).

Die Geschichten des zweiten Bandes „Eine Reise um die Welt“ richten sich primär an Jugendliche und junge Erwachsene (Goudarzi 2017). Neben länderkundlichen Aspekten und interkulturellen Begegnungen bieten diese Geschichten einen zusätzlichen Anknüpfungspunkt im sozialen Bereich. Hier können die in den Geschichten eingebundenen Themen wie Freundschaft, Liebe, aber auch „Nein sagen“ aufgegriffen und vertiefend bearbeitet werden.

Darüber hinaus lassen sich die Basalen Aktionsgeschichten auch für Erwachsene einsetzen, zum Beispiel im Kontext der Literaturvermittlung. Selbst Elemente aus Shakespeares Werken und Homers Odyssee können so adaptiert und erlebbar gemacht werden (Goudarzi 2019, 2020).

Die **Grundstruktur** der Basalen Aktionsgeschichten bleibt auch im dritten Band „Tierkinder und ihre Abenteuer“ gleich:

Eine Rahmenhandlung, die einen elementarisierten Bildungsinhalt fokussiert, wird ergänzend zur verbalen

Sprachebene unter Einbeziehung verschiedener, parallel angebotener Zugangsmöglichkeiten erlebbar gemacht. Abb. 1 bildet diese Zugänge in Form von vier Säulen ab: Den sensorischen Zugang durch die Wahrnehmungsförderung im Sinne der Sensorischen Integration nach Ayres (2002); den Bereich der Unterstützten Kommunikation (UK); die verlässlich wiederkehrenden Wiederholungsbausteine innerhalb einer Geschichte sowie die Möglichkeit der Strukturierung der Geschichte nach dem TEACCH-Ansatz bzw. der Mitgestaltung des Verlaufs im Sinne einer PECs-Förderung.



Abb. 1: Bausteine der Basalen Aktionsgeschichten (Goudarzi 2015)

Kennzeichnend für die Basalen Aktionsgeschichten ist hierbei, dass jeder Text im Hauptteil aus sich wiederholenden „**Wiederholungsbausteinen**“ besteht, die nur geringfügig innerhalb der einzelnen Geschichten variieren. Dieser Wiederholungseffekt kann durch zwei Varianten erreicht werden:

In der ersten Variante durchläuft eine Figur in verschiedenen Variationen ein immer ähnliches Ereignis. Bei der Basalen Aktionsgeschichte „Schweinefütterung“ (Kapitel 3, S. 38) ist dies zum Beispiel die tägliche Präsentation der verschiedenen Futtermittel (Abb. 2). Die Figuren bleiben hierbei stets dieselben: Der Junge Rico füttert die beiden Ferkel Mitsch und Muddel. Das Ereignis hingegen variiert, denn am Montag bringt Rico den Schweinen Möhren, am Dienstag Nüsse, am Mittwoch Heu und so weiter.



Abb. 2: Wiederholungsbausteine – Ereigniswiederholung

Die andere Möglichkeit mit Wiederholungsbausteinen zu arbeiten, besteht darin, verschiedene Figuren auftreten zu lassen, die eine fast gleiche Handlung ausführen (Abb. 3). Ein Beispiel hierfür ist die Geschichte „Licht aus im Madagaskar-Haus“, in der unterschiedliche Zootierkinder nachts nacheinander heimlich an die Tür des Madagaskar-Hauses klopfen (Kapitel 3, S. 143).

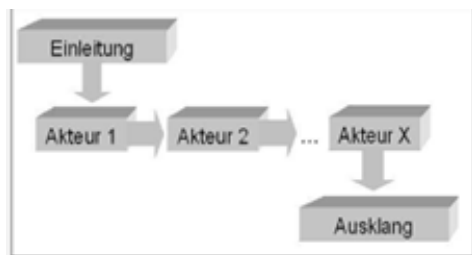


Abb. 3: Wiederholungsbausteine – Wiederholung durch Akteurinnen und Akteure

Integriert in diese Bausteine sind unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten zur Unterstützten Kommunikation, zur multisensorischen Wahrnehmung der Geschichten sowie zur aktiven Mitgestaltung und Interaktion. Eingebettet in die Wiederholungsbausteine werden diese Übungs- und Aktionselemente mehrmals pro Geschichte durchlaufen und können den Teilnehmenden so die Möglichkeit bieten, im Verlauf des Storytellings eine Erwartungshaltung in Bezug auf die kommenden Aktionen zu entwickeln. Sie werden damit von passiv zuhörenden zu aktiv handelnden Akteurinnen und Akteuren. Die damit verbundenen Handlungsphasen (Handlungsorientierung, Handlungsplanung, Handlungsausführung, Handlungskontrolle (Pitsch, Thümmel 2015, S. 22 f.)) können hierbei, je nach Fähigkeit, angebahnt bzw. gefestigt werden.

Zudem bieten diese Bausteine die wiederholte Möglichkeit, den Einsatz von Kernvokabular gezielt zu trainieren. Der Begriff **Kernvokabular** bezeichnet die etwa zweihundert am häufigsten verwendeten Wörter der deutschen Sprache (vgl. Boenisch, Sachse 2020). Kernvokabularwörter, die in die Kommunikationsbeiträge der einzelnen Basalen Aktionsgeschichten eingebunden sind, werden in den Vorbemerkungen jeder Geschichte aufgeführt. Die in Klammern angegebenen Ziffern beziehen sich dabei auf ihre Häufigkeitsposition (Boenisch 2014, S. 23). Steht dort beispielsweise „du (7)“ bedeutet dies: Das Wort „du“ steht in der Häufigkeitsliste des Kernvokabulars auf dem siebten Rang.

Diese klare Wiederholungsstruktur bietet darüber hinaus in Verbindung mit einer entsprechenden **Visualisierung** eine verlässliche und hilfreiche Orientierung für Personen mit erhöhtem Strukturbedarf. Strukturkarten zur Abbildung des seriellen Ablaufs helfen hierbei, den Geschichtenverlauf in Form eines „Fahrplans mit Haltestellen“ oder im Sinne eines „roten Fadens“ zu visualisieren. Wie sich ein solcher Einsatz gestalten kann, wird auf Seite 13 vorgestellt. Die Strukturkarten werden erstmals als Materialdownload mit METACOM-Symbolen mitgeliefert.



Vom Hahn, der sein Kikeriki verschluckte

Auf dem Bauernhof herrscht große Aufregung. Alle Tiere haben verschlafen, denn der Hahn kräht nicht mehr. Mit vielen guten Tipps versuchen sie, dem Hahn sein Kikeriki zu entlocken. Vergeblich. Aber zum Glück hat das kleine Küken den Hahn trotzdem lieb.

Didaktischer Kommentar

Man muss nicht perfekt sein, um geliebt zu werden. Und manche problematischen Dinge ergeben sich von selbst, wenn man ihnen **entspannt** und ohne Druck begegnet. Das lernt der Hahn am Ende dieser Geschichte, als ihm beim gemeinsamen Spiel mit dem Küken sein verschlucktes Kikeriki wieder herausrutscht.

Doch zuvor versucht er sich an allerlei gutgemeinten Übungen, die er von den anderen Bauernhoftieren erhält und die als Wahrnehmungs- und Bewegungsangebote in die Geschichte eingeflochten sind. Neben **Bewegungen** wie „sich groß machen“ und „einen Buckel machen“ kommen hierbei auch mundmotorische Übungen zum Einsatz, die myofunktionelle Impulse bieten.

Je nach Gruppengröße sind weitere Bauernhoftiere und **Bewegungsimpulse** denkbar, z. B. ein Schwein, das sich in der Erde wälzt, eine Ziege, die hochspringt etc. Durch die Anzahl von fünf (oder mehr) Tieren, die mit immer gleichen Sprechtexten auftreten, bietet sich diese Basale Aktionsgeschichte an, um mit verteilten Rollen als **Theaterstück** aufgeführt zu werden.

Auswahlkarten, die die entsprechenden Tiere abbilden, ermöglichen es den Kindern, den Verlauf der Geschichte selbst zu bestimmen und zu entscheiden,

welchem Tier der Hahn als Erstes begegnet, welchem als Zweites und so weiter. Dieser Teil kann beliebig verkürzt oder durch zusätzliche Bauernhoftiere erweitert werden. Dabei ist zu beachten, dass die Tiere mit unterschiedlichen Bewegungen verknüpft sind (das Huhn flattert, das Pferd schnaubt, die Katze buckelt, die Kuh kaut).

Das Ende der Geschichte hingegen bleibt mit der Kombination Hahn und Küken immer gleich.

In der Aktionsgeschichte kommt als Wahrnehmungsmaterial unter anderem Heu zum Einsatz. Es lohnt sich, frisches **Heu** zu kaufen (z. B. aus der Heimtierabteilung eines Drogeriemarktes), da es wunderbar duftet. Das Heu wird in einer Sensorikwanne angeboten, kann aber alternativ in einem Sensoriksäckchen angebracht werden. Je feinmaschiger das Säckchen ist, desto weniger Kehrarbeit wird im Nachhinein nötig sein.

Als **inhaltliches Lernziel** steht in dieser Geschichte die Gruppe der Bauernhoftiere mit ihren Lebens- und Bewegungsgewohnheiten im Fokus. Um sicherzustellen, dass der Begriff „Hahn“ bei den Kindern mit der korrekten mentalen Repräsentation verknüpft ist, kann zu Beginn der Geschichte das Foto des Hahns gezeigt werden (als Foto, auf Notebook bzw. Tablet oder per Beamer bzw. Smartboard).

Material

- ☐ 3 BIGmack oder alternative elektronische Sprachausgabegeräte
- ☐ Audiostift oder alternatives elektronisches Sprachausgabegerät
- ☐ Netzschaltadapter inkl. Taster (mit Kabel oder als Funktaster)
- ☐ Wärmelampe
- ☐ Sensorikwanne
- ☐ Heu
- ☐ Sprühflasche
- ☐ Wasser
- ☐ Feder
- ☐ Vorlesekarte für den Audiostift (siehe Download)
- ☐ Auswahlkarten: Huhn, Pferd, Katze, Kuh (wahlweise als einzelne Karten oder als Auswahltafel) (siehe Download)
- ☐ Tierfoto: Hahn und Küken (siehe Download)

Vorbereitung

- ☐ BIGmack 1 oder alternatives elektronisches Sprachausgabegerät besprechen mit einem freudigen „Kikeriki!“
- ☐ Schnarchgeräusch auf BIGmack 2 oder alternativem elektronischen Sprachausgabegerät aufnehmen
- ☐ BIGmack 3 oder alternatives elektronisches Sprachausgabegerät besprechen mit einem kläglichen „Krchkrhchrr“
- ☐ Audiostift oder alternatives elektronisches Sprachausgabegerät besprechen mit „Das fühlt sich schon viel besser an. | Ob ich jetzt wieder krähen kann?“
- ☐ Vorlesekarte für den Audiostift ausdrucken und den Aufnahmesticker in die Sprechblase kleben
- ☐ Wärmelampe an Netzschaltadapter anschließen, Taster anschließen bzw. Funktaster bereitlegen
- ☐ Sensorikwanne befüllen mit: Heu
- ☐ Sprühflasche mit Wasser befüllen
- ☐ Auswahlkarten oder Auswahltafel ausdrucken
- ☐ Materialien bereitlegen

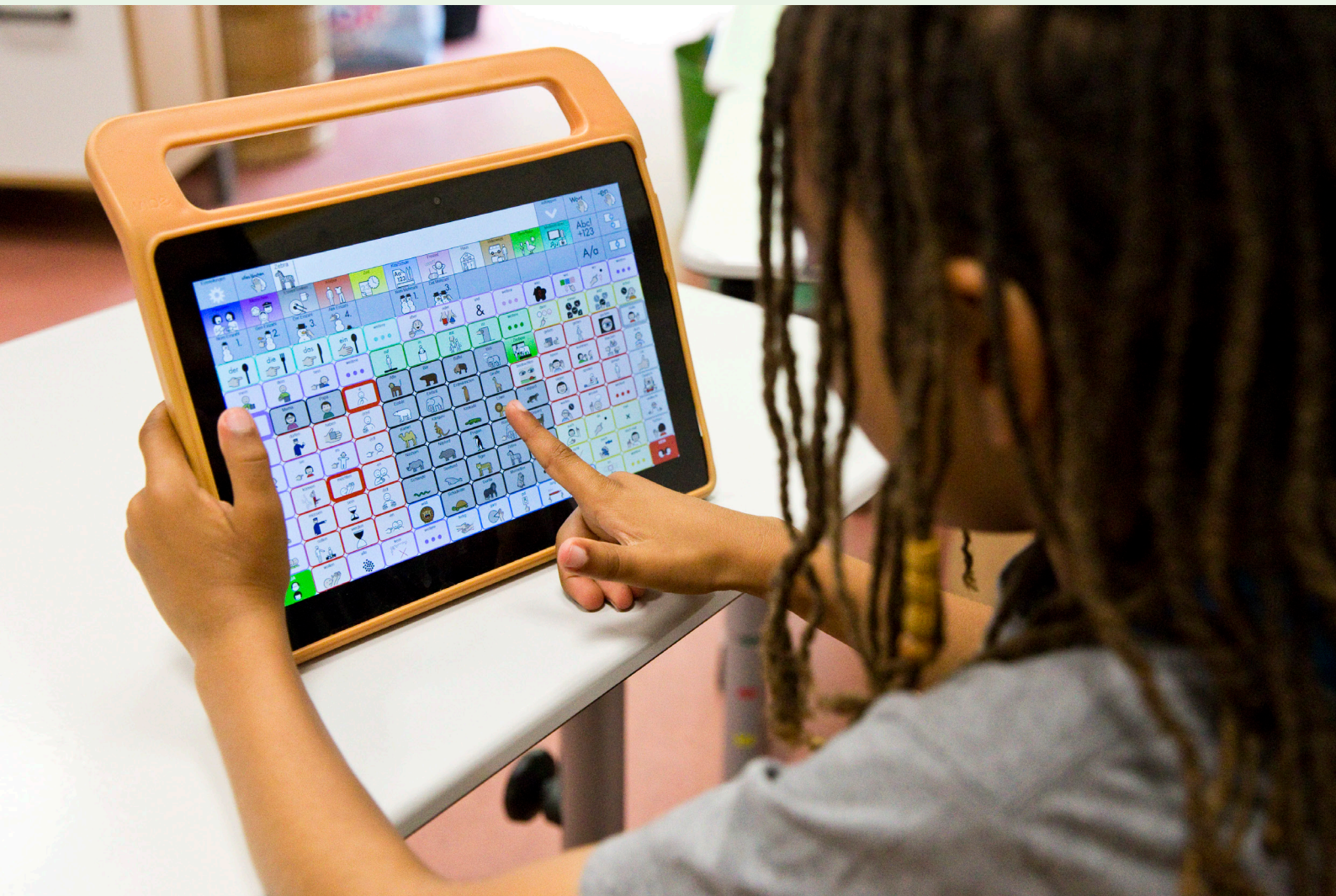
Kernvokabular

Im Mittelpunkt dieser Geschichte steht der Einsatz des lautmalerischen „Kikeriki“ bzw. des verschluckten „Krchkrchchrr“.

Darüber hinaus kann der Einsatz des Kernvokabulars trainiert werden mit den in den Reim integrierten Kernvokabularwörtern das (3), viel (97), ich (1), jetzt (22), wieder (59), kann (20).

Variante ohne Elektronik

- ☐ Die elektronischen Sprachausgabegeräte durch Gebärden oder Symbole ersetzen.
- ☐ Die Wärmelampe durch eine mit warmem Wasser gefüllte Wärmflasche, durch ein aufgewärmtes Kirschkernkissen oder Ähnliches ersetzen.



Die Geschichte

Jeden Morgen weckt der Hahn die Tiere auf dem Bauernhof.

Er schleicht an den schlafenden Tieren vorbei.
Er klettert auf den obersten Heuballen.

Sensorikwanne mit Heu anreichen

Er macht sich ganz groß.

wenn möglich gemeinsam motorisch
nachspielen

Dann ...

... ruft er laut:

„Kikeriki! Kikeriki!“

BIGmack 1 bzw. alternatives elektronisches
Sprachausgabegerät auslösen lassen

Auch heute will der Hahn die Tiere wecken.
Er schleicht an den schlafenden Tieren vorbei.
Er klettert auf den obersten Heuballen.

Sensorikwanne mit Heu anreichen

Er macht sich ganz groß.

wenn möglich gemeinsam motorisch
nachspielen

Dann ...

... ist es still.

Alle Tiere schlafen weiter.

Man hört kein Kikeriki.

Denn:

Der Hahn hat in der Nacht sein Kikeriki verschluckt!

Die Sonne geht auf.

Es wird warm.

Wärmelampe per Netzschaltadapter
betätigen lassen

Der Bauer wacht auf und wundert sich.

Alle Tiere schlafen noch!

Die Hühner und die Küken schnarchen.

BIGmack 2 bzw. alternatives elektronisches
Sprachausgabegerät auslösen lassen

Das Pferd schnarcht.

BIGmack 2 bzw. alternatives elektronisches
Sprachausgabegerät auslösen lassen

Die Katze schnarcht.

BIGmack 2 bzw. alternatives elektronisches
Sprachausgabegerät auslösen lassen

Die Kuh schnarcht.

BIGmack 2 bzw. alternatives elektronisches
Sprachausgabegerät auslösen lassen

Der Bauer muss selbst die Tiere wecken.

Er nimmt eine Sprühflasche mit Wasser.