

# Pädagogisches Begleitmaterial zum Comic »Mops und Kätt entdecken den Wald«

Prof. Zeynep Kalkavan-Aydn

**Das Begleitmaterial beinhaltet Anreize und Ideen zur Sprach- und Leseförderung. Die Übungen und interaktiven Spiele sind für Kinder im Alter von 6 bis 8 Jahren geeignet; Kenntnisse der deutschen (Schrift-)Sprache sind keine Voraussetzung.**

Drei Einheiten im Material erläutern Ansätze für sprachanregende Aktivitäten, die Sie je nach Sprachstand in der Intensität variieren und durch Schriftsprache ergänzen können. Bereits ab Sprachniveau A1 (Gem. Europäischem Referenzrahmen) sind interaktive bzw. schriftliche Übungen möglich. Die Einheiten greifen das Comicbilderbuch aus dem Projekt »Lesestart: Weil uns Lesen weiterbringt« »Mops und Kätt entdecken den Wald« (Vera Schmidt) auf; lassen sich jedoch auch mit anderen Comics durchführen.



## Inhalt

<b>Hintergrund</b>   Wie setze ich einen Comic zur Sprach- und Leseförderung ein?	2
<b>Einheit 1</b>   Das Memory »Mops und Kätt« – Sprechansätze im Spiel schaffen	4
<b>Einheit 2</b>   »Was nun, Mops?« – Ein Bild aus »Mops und Kätt« weiter erzählen	5
<b>Einheit 3</b>   »Wie geht es dir, Kätt?« – Stimmungen der Figuren aufgreifen	6
<b>Anhang</b>   Memory »Mops und Kätt« zum Ausdrucken	9

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

Stiftung Lesen

## Hintergrund

# Wie setze ich einen Comic zur Sprach- und Leseförderung ein?

## Warum lieben Kinder Comics?

**Viele Kinder haben große Freude an Comicbilderbüchern, denn in ihnen gehen eine spannende Geschichte und aufregende Bilder Hand in Hand. Die Abbildungen fangen den Blick ein und vermitteln den Kindern ein Gefühl für die Figuren und Handlungen.**

Der Text, z. B. in Sprech- oder Denkblasen, vermittelt mit wenigen Worten die Gedanken, Gefühle und Interaktionen der Figuren. Mit effektvollen Lautmalereien wie »Knack!« oder »Wumms!« macht ein Comic das Erleben der Erzählung für die Kinder aufregend und mitreißend.

Comicbilderbücher sind ein wahrer Schatz für die Sprach- und Leseförderung: Besonders bei Kindern mit geringen Deutschkenntnissen hilft der große Bildanteil, die Zusammenhänge zu verstehen und Stück für Stück den zugehörigen Text immer besser zu erschließen.

Die oft abwechslungsreichen Handlungen und Bilder in Comics bieten zudem eine Vielzahl an Sprechansätzen. An die Kinder gestellte Fragen oder Verständnis anzeigende Gesten können das Sprachverstehen verstärken sowie zur eigenen Sprachproduktion anregen. Es stellen sich – fast wie von selbst – viele Fragen, die Sie mit den Kindern beantworten können.

**Zum Beispiel:**

Was bedeutet der Titel des Comics?

Was sehen wir?

Wer tut was? Was ist auf welche Weise dargestellt?

Wie fühlen sich die Figuren oder wie fühle ich mich gerade?

Wie hat Kätt die Geschichte erlebt? Wie Mops?

**Tipp:** Die Kinder bei der Beantwortung der Frage die »Ich«-Perspektive der Figuren einnehmen lassen.

Wie könnte es weitergehen?

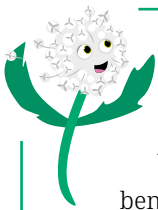
Siehe Einheit 2



**Tipp:** Nicht bremsen! Sprachliche Fehler sind »erlaubt«, sofern die Erzählungen verständlich sind. Unterbrechen Sie die Kinder nicht und lassen Sie ihnen Zeit. Grammatische Feinheiten und richtige Worte können Sie durch das Wiederaufgreifen des Gesagten bzw. Rückfragen vermitteln: »Genau, Kätt braucht Hilfe.«

## Wortschatzübungen und Sprachbausteine

Wenn Sie die Kinder bei der Alphabetisierung in der Zielsprache Deutsch unterstützen, bietet sich für den Ausbau des Wortschatzes der gezielte Einsatz von Redeformeln und Sprachbausteinen (sog. Chunks) an. Sammeln Sie gemeinsam mit den Kindern auf Zetteln oder Pinnwänden Chunks, die im Comic verwendet werden. Besonders wichtig sind die Redewendungen, die Gefühle ausdrücken, Figuren beschreiben (Aussehen, Charakter), sowie jene, die der Kommunikation dienen (z. B. Dialoge). Eine Aufgabe für Fortgeschrittene: Zerlegen Sie eine Comicseite in einzelne Panels und lassen Sie sie sinnhaft neu zusammenfügen.

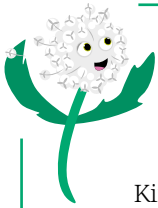


**Tip:** Redewendungen sind lebendig! Lassen Sie nach bestimmten Sprachformeln im Comic suchen. Zum Beispiel: »Wo sind wir denn jetzt?« (»Mops und Kätt entdecken den Wald«, S. 12) oder »Guckt mal!« (ebd., S. 13). Abbildungen zu benennen bzw. zu finden macht Spaß und verknüpft Gelerntes. Spielen Sie die Chunks nach (mimisch bzw. szenisch), gestalten Sie mit den Kindern eigene Denk- und Sprechblasen (s. Einheit 3) und eigene Lautmalereien. Drücken Sie zudem für die Sprachen, die die Kinder schon kennen, Wertschätzung aus (»Wie sagt man das in deiner Sprache?«).

## Einheit 1

# Das Memory »Mops und Kätt« – Sprechanlässe im Spiel schaffen

Die Karten im Memory (s. Anhang) basieren auf dem Comic »Mops und Kätt«. Das beliebte Spiel ist auf den Seiten zum Ausdrucken erklärt. darüber hinaus können Sie die Spielkarten ideal dazu nutzen, um mit den Kindern gemeinsam Szenen, Figuren, Aktivitäten und Gegenstände zu beschreiben. Dabei können Sie den Schwierigkeitsgrad je nach Sprachstand der Kinder anpassen.



### **KIM-Spiel (Förderung der Merkfähigkeit bzw. der Wahrnehmung):**

Aus dem Memory-Spiel werden vier (oder mehr) Karten ausgewählt und der Reihenfolge nach auf den Tisch gelegt. Die Kinder prägen sich die Karten ein. Die Kinder schließen die Augen; ein Kind nimmt zwei Karten weg.

Die anderen Kinder sollen nun erraten, welche Karten fehlen. Das Spiel kann variieren, indem ein Kind mehrere Karten wegnimmt oder nur ein Kind die Augen schließt.

*Sie können – während des Memorys – grundsätzliche Fragen einfließen lassen:*

Was siehst du auf dem Bildpärchen, das du gerade aufgedeckt hast?

Sag mir deine Meinung: Wie findest du Rocky? Magst du den Biber?

*Zudem können Sie – mit Fortgeschrittenen – auf die Feinheiten der Erzählung im Comic eingehen:*

Finde die Figur, die auf den Karten abgebildet ist, im Buch wieder und erkläre, was sie tut.

## Einheit 2

# »Was nun, Mops?« – Ein Bild aus »Mops und Kätt« weitererzählen

Regen Sie zum fantasievollen (Weiter-)Erzählen an!

Stell dir vor,  
du bist mit Mops im Wald.  
Was erlebst du mit Mops?

Kätt ist neugierig und findet im Wald  
lauter interessante Dinge. Was könnte  
Kätt finden?



Aus: Mops und Kätt  
entdecken den Wald,  
S. 13

### Einheit 3

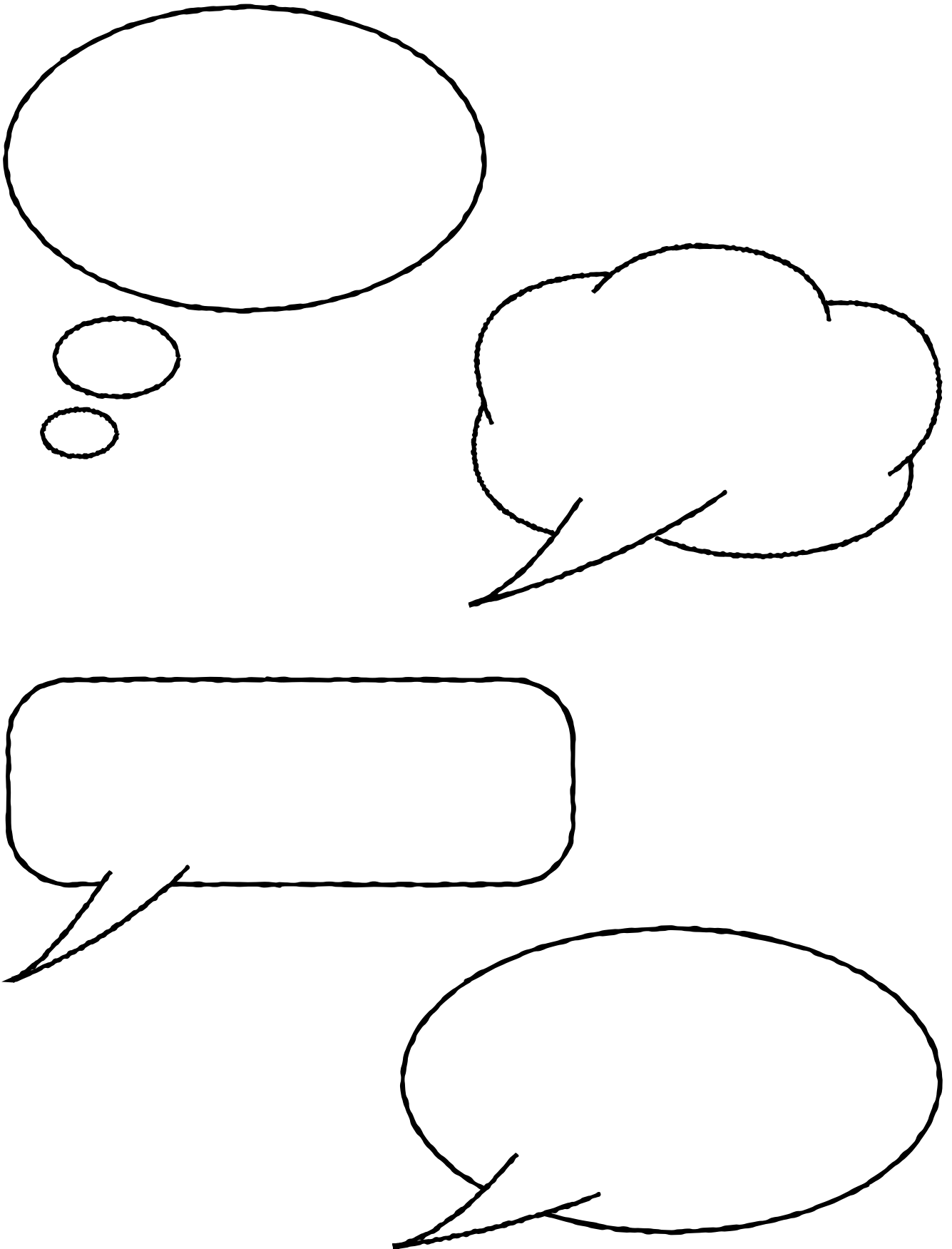
## »Wie geht es dir, Kätt?« – Stimmungen der Figuren aufgreifen

Im Wellness-Bereich ruhen sich Mops und Kätt aus.  
Woran denken sie gerade?  
Wovon träumen sie?

Schneide Mops und Kätt aus und klebe sie jeweils auf eine Liegematte.  
Klebe die Denk- oder Sprechblase dazu.  
Was denken und fühlen Mops und Kätt?  
Erzähle, male oder schreibe.

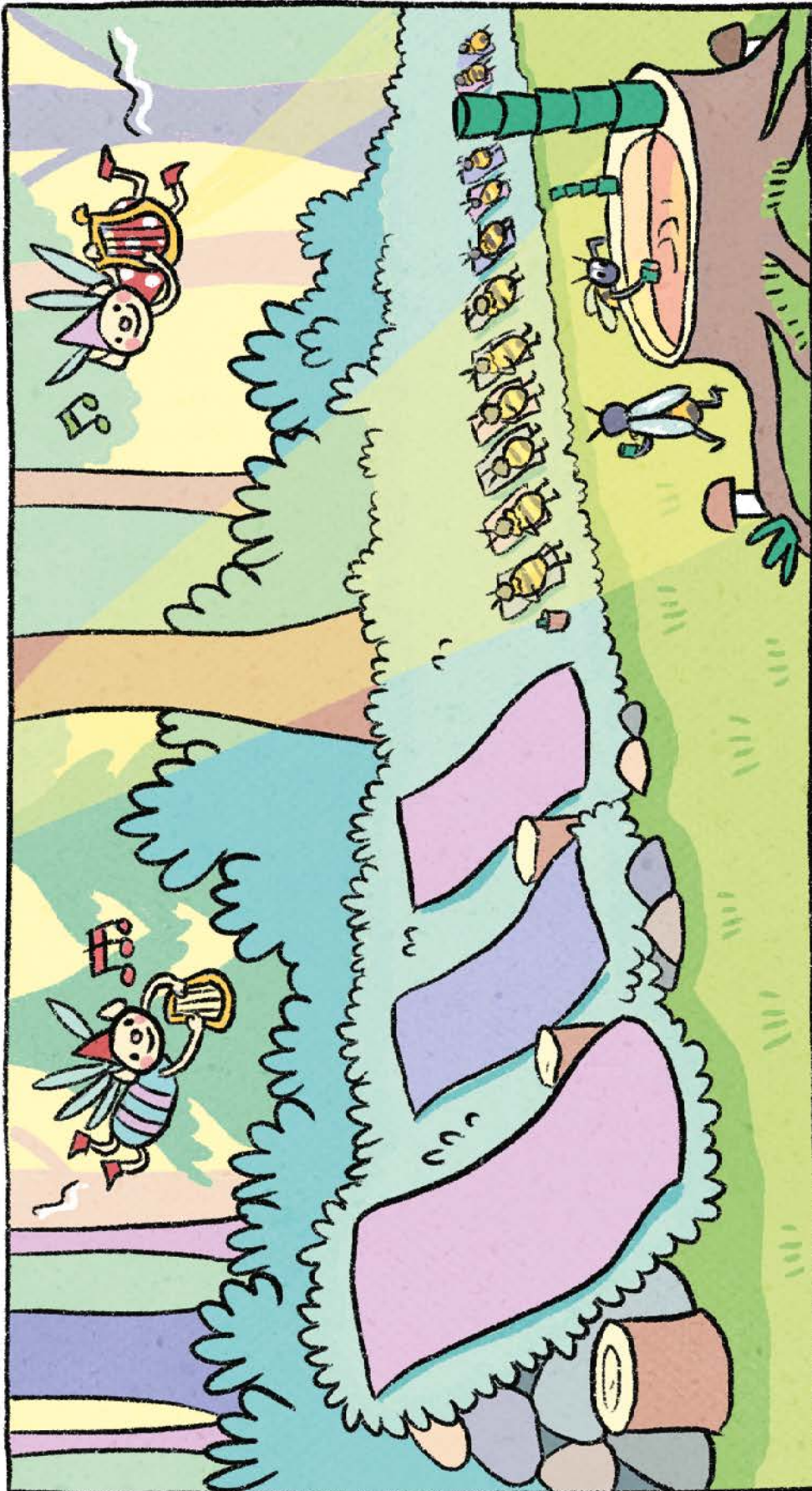


### Einheit 3





### Einheit 3



Aus: Mops und Kätt  
entdecken den Wald,  
S. 26

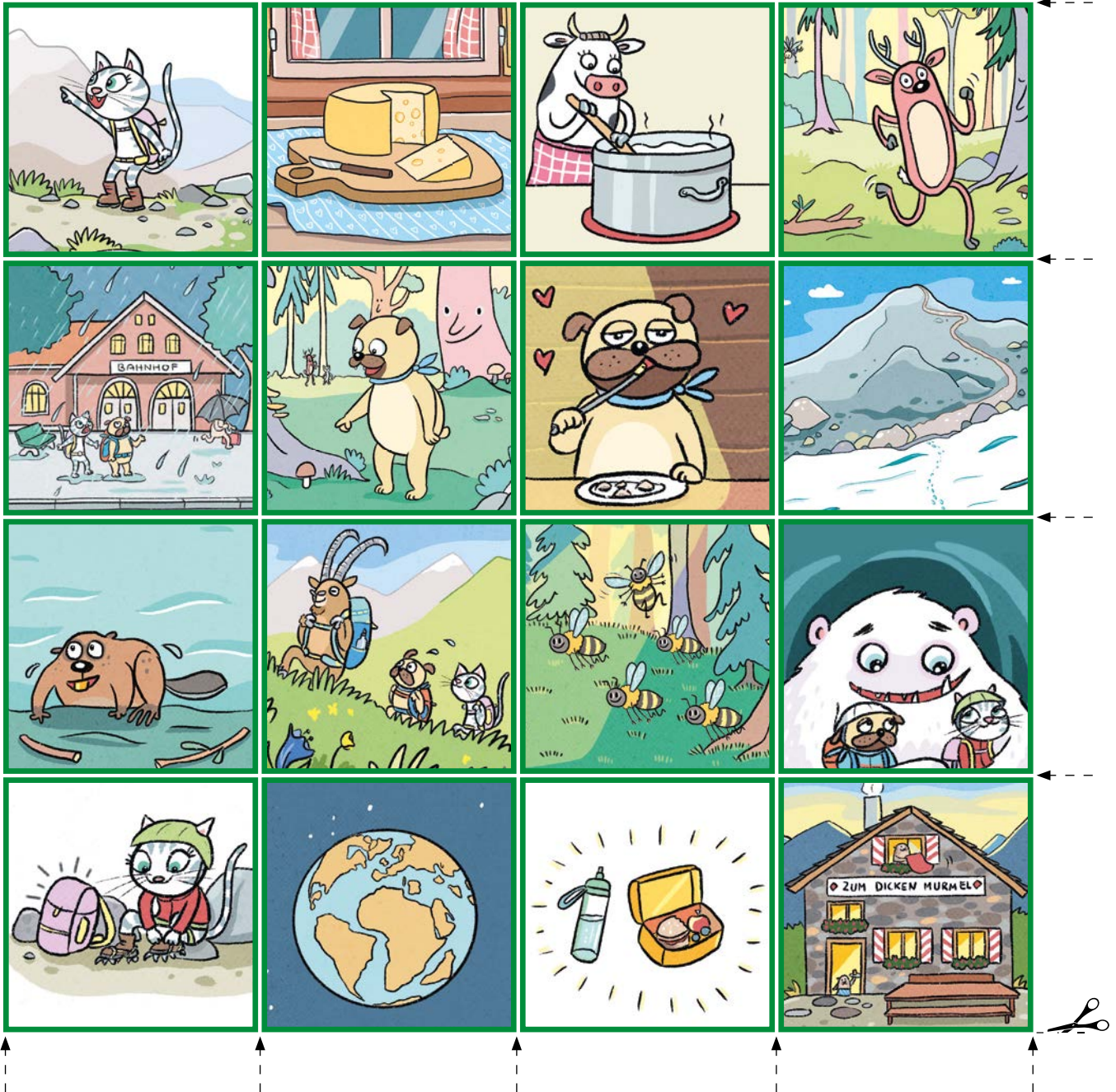


# Mops und KäTT

LESESTART  
weil uns  
LESEN  
weiterbringt

[www.weilunslesenweiterbringt.de](http://www.weilunslesenweiterbringt.de)

## Dein Memory zum Ausschneiden



Drucke diese Seite zweimal aus. Schneide alle Karten an den gestrichelten Linien aus.

Spielregeln: Mische alle Bildkärtchen und lege sie verdeckt auf den Tisch, sodass du alle Kärtchen sehen kannst. Dann geht's los!

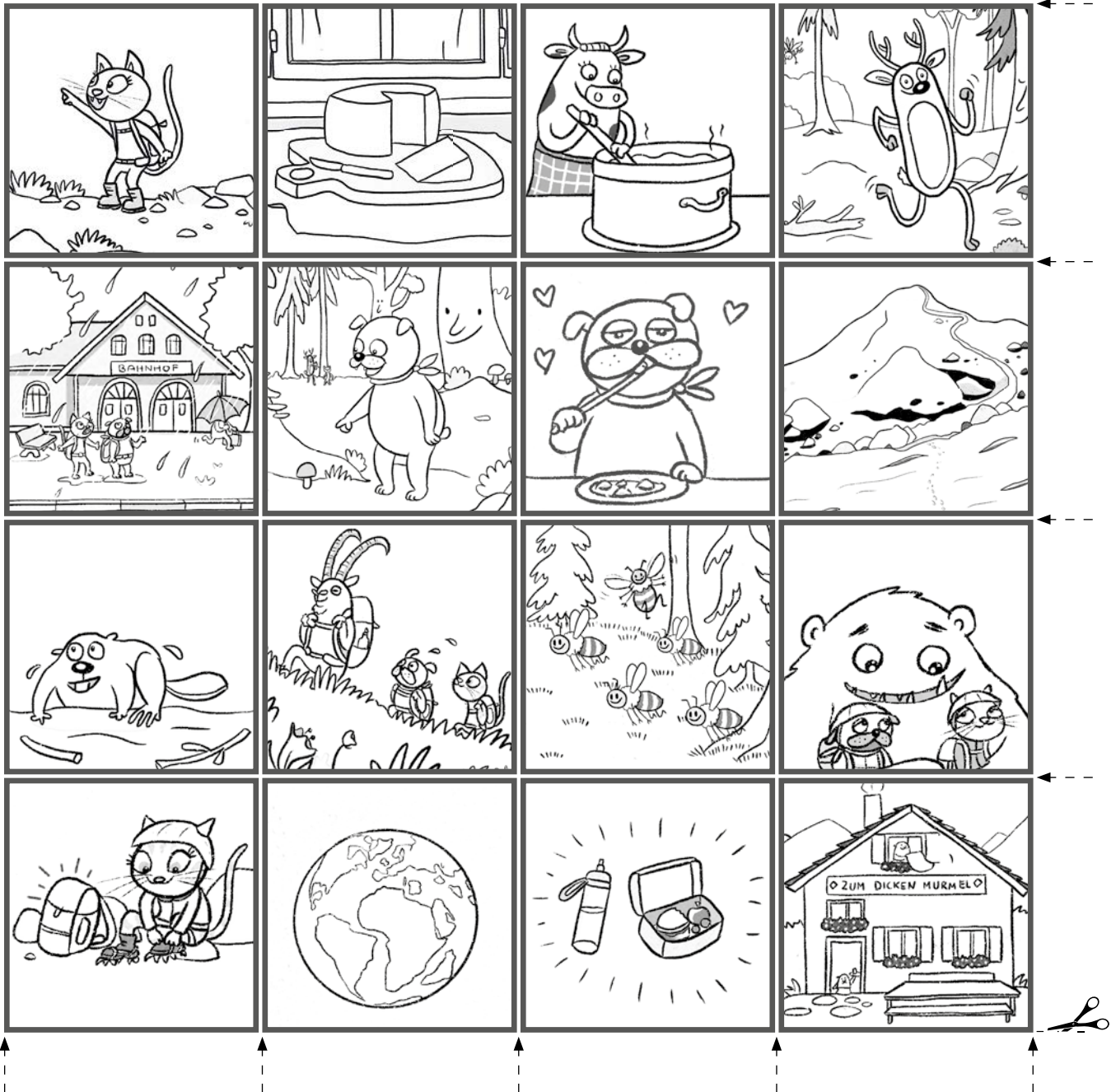
Wer an der Reihe ist, deckt nacheinander zwei Karten auf. Sind es zwei gleiche, darf sich die/der Spieler/-in die Karten nehmen und nochmals zwei Karten aufdecken. Das geht so lange, bis sie/er zwei verschiedene aufdeckt. Dann ist die/der nächste Spieler/-in an der Reihe. Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt!

# Mops und KäTT

LESESTART  
weil uns  
**LESEN**  
weiterbringt

www.weilunslesenweiterbringt.de

## Dein Memory zum Ausschneiden



Drucke diese Seite zweimal aus. Male die Motive aus – so, wie es dir gefällt! Schneide dann alle Karten an den gestrichelten Linien aus.

Spielregeln: Mische alle Bildkärtchen und lege sie verdeckt auf den Tisch, sodass du alle Kärtchen sehen kannst. Dann geht's los!

Wer an der Reihe ist, deckt nacheinander zwei Karten auf. Sind es zwei gleiche, darf sich die/der Spieler/-in die Karten nehmen und nochmals zwei Karten aufdecken. Das geht so lange, bis sie/er zwei verschiedene aufdeckt. Dann ist die/der nächste Spieler/-in an der Reihe. Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt!



# Mops und KATT




Drucke diese Seite zweimal aus und zeichne deine eigenen Bilder in die Kästchen. Bitte denk dran, dass du jedes Bild zweimal zeichnest. Danach schneidest du alle Karten an den gestrichelten Linien aus.

Spielregeln: Mische alle Bildkärtchen und lege sie verdeckt auf den Tisch, sodass du alle Kärtchen sehen kannst. Dann geht's los!

Wer an der Reihe ist, deckt nacheinander zwei Karten auf. Sind es zwei gleiche, darf sich die/der Spieler/-in die Karten nehmen und nochmals zwei Karten aufdecken. Das geht so lange, bis sie/er zwei verschiedene aufdeckt. Dann ist die/der nächste Spieler/-in an der Reihe. Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt!