

# Inhalt

Das Märchen von Lehrerin Hampel	8
Einleitung: Kamishibai – die Wiederentdeckung	12
I. Technische Hinweise	15
■ Kamishibai	15
■ Gestaltung der Bühne	15
■ Beleuchtung und Schattenspiel	15
■ Kamishibai als „Rollkino“	16
■ Stabpuppen	18
■ Vorhang für das KreaShibai	20
■ Herausziehen der Bilder	20
II. Kamishibai-Bilder herstellen	21
■ Auf Zeichenblätter malen	21
■ Papier-Rolle	22
■ Farbkopie	23
■ Schwarzweißkopie	23
■ Figuren auf Karton	24
III. Kamishibai als Präsentationsbühne	24
■ Bildpräsentation	24
■ Gedächtnistraining	24
■ Therapeutische Arbeit mit Bildtrachtung	24

5

IV. Kamishibai als Erzähltheater	25
1. Regeln für das Kamishibai	25
Exkurs: Die Heldenreise - oder warum wir uns auf den Weg machen müssen	26
2. Mit vorhandenem Bildmaterial eine Erzählung entwickeln	28
■ Von Bild zu Bild eine Erzählung konstruieren (Übung)	28
■ Alle Bilder einer Erzählung als Anregung	32
■ Erzählung mit Bildern vorbereiten	32
■ Einzelbild als Impuls	33
■ Aus unsortierten Bildern eine Geschichte schreiben	34
3. Eigene Bilder zu Erzählungen gestalten	36
■ Schlüsselszenen am Beispiel „Hänsel und Gretel“	36
■ Bilder zur eigenen Lieblingsszene	41
■ Bilder zu einer offenen Schlusszene	41
4. Passende Bilder zu einem Text finden	42
5. Eigene Erzählung bebildern	43
V. Die Erzählwerkstatt	44
■ Methodische Hinweise	44
■ 10 Tipps für Erzähler	48

Exkurs: Kinder haben ein Recht auf Märchen	50
VI. Aus der Praxis des Kamishibais	52
■ 1. Weitere Ideen für das Kamishibai	52
■ 2. Gedächtnistraining mit dem Kamishibai ( <i>Susanne Schäfer</i> )	55
■ 3. Mein Lieblingsbuch (Klasse 4) als Rollkino ( <i>Gina und Linda</i> )	56
■ 4. Unterrichtsreihe für die Grundschule „Das hässliche junge Entlein“	57
■ 5. Im Kindergarten eigene Geschichten gestalten ( <i>Ilona Meyer-Hümmecke</i> )	73
■ 6. Einsatzmöglichkeit in der Bücherei ( <i>Regina Fetz</i> )	79
■ 7. Kamishibai im Seniorenheim – ein Experiment ( <i>Regina Fetz</i> )	86
Anhang:	
■ Christian Andersen: Das hässliche junge Entlein	88
■ Text „The Ugly Ducking“	101