

KONSTANTIN – DIE POST-SCHILDKRÖTE

KOMMENTAR FÜR LEHRPERSONEN



Zur Einführung

Konstantin, die kleine Plüschschildkröte, nimmt die Kindergartenkinder mit auf eine abenteuerliche Reise durch die Welt der Post. Die Kinder erleben den Weg eines Paketes aus der Sicht des mutigen kleinen Plüschtiers: vom Einpacken über die Aufgabe am Postschalter, die Verarbeitung im Paketzentrum, den Transport im Bahncontainer, die Zustellung durch den Päcklipöstler bis zur Freude der Empfängerin beim Auspacken. Auch Brief und Postauto, zwei weitere Postdienstleistungen neben der Paketpost, sind im Laufe der Geschichte in die Handlung eingeflochten. Das Buch lädt zum Mitfiebern, Rätseln, Entdecken, zum Spielen, Diskutieren und Nacherzählen ein.

In den letzten Jahren hat es sich gezeigt, dass das Bedürfnis nach einem Lehrmittel für den Kindergarten gross ist. Aus verschiedenen Ideen entstand schliesslich die Geschichte von Konstantin, der Post-Schildkröte. Das Bilderbuch wendet sich vorwiegend an den Kindergarten und ist eine ideale Ergänzung zum Postpaket für den Kindergarten und die Unterstufe, das ebenfalls kostenlos bei PostDoc bestellt werden kann. Mit den vorliegenden Unterrichtsideen und Begleitmaterialien lässt sich das Post-Erlebnis intensivieren. Konstantin kann die Kindergartenkinder während einer kürzeren oder längeren Zeit im Unterricht begleiten und bleibt über viele Jahre aktuell.

Wir wünschen Ihnen bei der Arbeit mit Konstantin, der Post-Schildkröte, viel Spass.

Corinne Roth, Lehrerin
Christine Jost, Kindergärtnerin
Petra Menzi, Lehrerin
Eva Woodtli Wiggenhauser, Projektleitung
Beat Sigel, Grafik und Illustrationen
Nick Moser, Leiter PostDoc Schulservice



Bezug zum Lehrplan 21

Das Bilderbuch «Konstantin – die Postschildkröte» lässt sich im Unterricht vielseitig einsetzen. Je nachdem lassen sich verschiedene Kompetenzen aus verschiedenen Kompetenzbereichen des Lehrplans 21 abdecken, insbesondere aus den Bereichen «Deutsch» und «Natur – Mensch – Gesellschaft».

Deutsch

Literatur im Fokus

Die Schülerinnen und Schüler ...

- können in vorgelesene und erzählte Geschichten mit Unterstützung von Bilderbüchern eintauchen. (D.6.A.1.a)
- können zu Geschichten zeichnen und spielen. Sie können die entstandenen Zeichnungen und Handlungen in Bezug zur Geschichte setzen und einzelne Episoden daraus erzählen. (D.6.A.1.b)
- können unter Anleitung einzelne Figuren aus Geschichten beschreiben und darüber sprechen, was ihnen an der Figur/Geschichte gefällt. (D.6.A.2.b)
- können sich in erzählte Geschichten hineinversetzen.
- können sich gemeinsam mit typischen Genres wie Märchen und anderen Geschichten in Bilderbüchern auseinandersetzen und beschreiben, was ihnen daran gefällt. (D.6.C.1.b)

Dialogisches Sprechen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- können die/den Gesprächspartner/in als Gegenüber wahrnehmen und mit ihr/ihm in Kontakt treten.
- können in einer vertrauten, selbstgewählten Sprechrolle an einem Spiel aktiv teilnehmen. (D.3.C.1.a)

Schreiben

Die Schülerinnen und Schüler ...

- können Erfahrungen sammeln mit vielfältigen altersgemässen Texten (z.B. Bilderbuch, Vorlesegeschichte, Brief, Notiz, Plakat), um Muster für das eigene Schreiben zu gewinnen (z.B. Kritzeltbrief, Liste). (D.4.B.1.a)
- kennen Schrift als Trägermedium von Bedeutung und als Instrument, um Gedanken festzuhalten und bei anderen etwas zu bewirken (z.B. Geschenkbrief, Dankeskarte, Wunschliste). (D.4.B.1.b)

Natur – Mensch – Gesellschaft

Philosophieren

Die Schülerinnen und Schüler ...

- lernen in Bezug auf Erlebtes und Erzähltes Neugier, Staunen, Befremden und Verwunderung auszudrücken, äussern sich dazu und stellen Fragen. (NMG.11.2.a)

Mobilität, Verkehr, Transport

Die Schülerinnen und Schüler ...

- können über Erfahrungen zum Unterwegs-Sein auf Ausflügen und Reisen und beim Wechsel von Wohnorten erzählen. (NMG.7.3.1.a)
- können Vermutungen anstellen, wie und warum Güter unseres Alltags zu uns gelangen, angeleitet das Unterwegs-Sein von ausgewählten Waren und Nachrichten erkunden und Ergebnisse dazu ordnen (z.B. Transportmittel, -wege und -anlagen). (NMG.7.3.1.b)

Räumliche Orientierung im Gelände

- können sich nach Anleitung auf dem Kindergarten- bzw. Schulareal, auf dem Schulweg und in der näheren Umgebung bewegen und orientieren sowie begangene Wegverläufe beschreiben. (NMG.8.5.1.a)

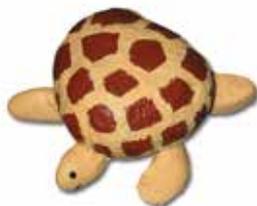
Bildnerisches Gestalten

Modellieren, Bauen, Konstruieren

Die Schülerinnen und Schüler ...

- können durch additives Aufbauen und freies Formen modellieren und durch Verbinden, Schichten und Spannen bauen und konstruieren. (BG.2.C.1.4a)

Begleitmaterial und Unterrichtsideen



Ritualideen mit der Fingerpuppe Konstantin

- Die Fingerpuppe wird in der Garderobe in einem Finken versteckt. Am nächsten Tag darf das Kind, das Konstantin in seinem Finken findet, als erstes ein Spiel beginnen, ein Lied auswählen usw.
- Die Lehrperson packt in ein Postpaket jeden Tag etwas, das z.B. zum Einstieg in die geführte Tätigkeit passt oder zu einer Spielplatzenerweiterung führt. Konstantin ist irgendwo im Kindergarten versteckt. Die Kinder suchen die kleine Schildkröte. Wer sie entdeckt hat, setzt sich in den Kreis. Das Kind, das Konstantin zuerst gesehen hat, holt ihn aus seinem Versteck und darf zur Belohnung das Postpaket öffnen und die Überraschung auspacken.
- Die Kinder bringen «etwas Kleines» mit, das sie zu Hause nicht mehr brauchen oder an dem sie keine Freude mehr haben. Im Kindergarten werden diese Sachen verpackt, mit dem Namen gekennzeichnet und in ein Postpaket gelegt. Die Lehrperson schreibt den Namen eines Kindes auf einen Zettel und versteckt diesen im Bauch der Schildkröte. Jeden Morgen gibt es ein kurzes Gespräch zwischen Konstantin und den Kindern. Konstantin wünscht sich vielleicht ein Morgenlied, das die Klasse gemeinsam singt. Anschliessend wird das Geheimnis gelüftet: Konstantin zwingt den Zettel aus seinem Bauch. Das Kind, dessen Namen darauf steht, darf ein Päckchen aus dem Postpaket auswählen.

zu Seite 2

Konstantin basteln

Schildkröten lassen sich aus verschiedensten Materialien herstellen. Einige Ideen:

Panzer:

- halbe Nusschale
- Konfi- oder Ketchup-Portionendosen
- Filzperlen
- als Kartonrelief gestalten
- grosser Stein

Kopf und Beine:

- Holzperlen
- Karton
- Filzperlen
- Karton
- kleinere Steine

Je nach Grösse der Schildkröte kann diese auch als Spielfigur für das Brettspiel (siehe Hinweis zu Seite 22) eingesetzt werden.

zu Seite 3

Hänseln – eine Runde zum Philosophieren

Konstantin wird gehänselt, weil er klein und langsam ist. Alle Menschen kennen das Hänseln aus eigener Erfahrung. Mit Fragen, wer wen wie und wieso hänselt, können schon die Kinder dieses Phänomen in seiner Struktur erkennen, ohne dass ein Klassenproblem vorliegen oder besprochen werden muss. Konstantin zeigt in der Geschichte selbst, wie auf Hänseleien reagiert werden kann. Die Kinder reflektieren ihr eigenes Verhalten in solchen Situationen und tauschen sich dazu aus.

zu Seite 4

Ordnung muss sein – Kleider zusammenfalten

Schritt für Schritt wird den Kindern durch Vormachen oder anhand einer Bilderabfolge das Zusammenfalten eines Pullover gezeigt. Wer schafft es, verschiedene Kleidungsstücke oder Puppenkleider so zu falten, dass sie in eine bestimmte Kiste passen?

zu Seite 5

Ein Gegenstand im Kleiderhaufen – ein Suchspiel

In einem Kleiderhaufen ist ein bekannter Gegenstand versteckt. Die Kleider werden gemischt. Nun suchen zwei Kinder nach dem Gegenstand. Wer findet ihn?

zu Seite 7

Gegenstände im Zimmer verstecken – ein Suchspiel

- Partnerspiel: Das eine Kind verschliesst Augen und Ohren, während das andere irgendwo im Zimmer einen Gegenstand versteckt, der dann gesucht wird. Bei der Suche können die Kinder einander mit «warm» oder «kalt» helfen.

- Gruppenspiel: Die Kinder sitzen im Kreis und verschliessen Augen und Ohren. Jemand versteckt einen Gegenstand so im Zimmer, dass er noch zu sehen ist. Wer den Gegenstand entdeckt hat, kommt in den Kreis zurück. Sobald einige Kinder im Kreis sind, können sie den anderen mit «warm» oder «kalt» bei der Suche helfen. Wer den Gegenstand zuerst gesehen hat, darf ihn in der nächsten Runde verstecken.

Verlieren und wiederfinden – Erlebnisberichte

Die Kinder erzählen einander, wo sie schon Sachen verloren und wieder gefunden haben. Was waren das für Situationen? Wie haben sie sich dabei gefühlt? Vielleicht lässt sich eine solche Situation auch darstellen oder nachspielen. (Viele Grimm-Märchen beinhalten das Thema vom Suchen und Wiederfinden, z.B. der Froschkönig, Frau Holle, die sieben Raben, usw.)

zu Seite 9

Die Adresse – gemeinsam ein Geheimnis lüften

Dass ein Brief oder ein Paket an den richtigen Ort gelangt, ist schon etwas geheimnisvoll. Wie weiss die Post, wohin all die Sendungen müssen, die sie jeden Tag verteilt?

Eine Karte mit der Anschrift «Sonja Müller» reicht nicht aus. Was muss alles noch genauer erklärt werden? Beim Schreiben oder Angeben einer Adresse beginnen wir im kleinsten Kreis, mit dem Vor- und dem Nachnamen. Die Kreise werden immer grösser, mit Strasse und Hausnummer, Postleitzahl und Ort und schliesslich dem Land. Die Post geht beim Zustellen genau umgekehrt vor. Sie kreist den Adressaten immer enger ein.

Wer kennt schon seine Adresse? Wer bin ich? Wie heisst meine Familie? Wie heisst die Strasse, in der ich wohne? Wie heisst der Ort, in dem ich wohne? Wie heisst das Land, in dem ich wohne?

zu Seite 12

Pakete stapeln – ein Geschicklichkeitsspiel

Damit alle Pakete im Rolli Platz finden, werden sie sinnvoll gestapelt. Wer kann geschickt stapeln? Es stehen eine grosse Kiste und viele kleine Schachteln bereit. Nur wenn die Schachteln ordentlich eingefüllt werden, haben sie alle in der grossen Kiste Platz.

zu Seite 13

Ich kann nicht einschlafen – einige Tipps

Dass man nicht einschlafen kann, kommt immer einmal vor, und dies kann ganz unterschiedliche Gründe haben. Die Kinder können über eigene Erfahrungen berichten. Was lässt sie nicht einschlafen? Was machen sie, wenn sie nicht einschlafen können? Was hilft ihnen, dann doch den Schlaf zu finden? Vielleicht haben sie Lust, einen Schlaf-Tipp auszuprobieren:

- Bücher anschauen
- Beruhigende Musik hören
- Ein kleines Licht brennen lassen
- Die Tür ein bisschen öffnen
- Etwas Wasser trinken
- Eine Honigmilch trinken (und anschliessend Zähne putzen)
- Sterne oder Schäfchen zählen
- Hand auf die Stirne legen und ganz fest an ein schönes Erlebnis denken.

zu Seite 14

Wo bin ich? – Orientierungsspiel

Konstantin erlebt seine Reise in einem Paket. Er sieht nichts. Wie fühlt sich dieses Unterwegssein an? Ein Kind wird mit geschlossenen Augen auf einem Gefährt im Kindergarten umhergefahren. Die Gruppe hält an verschiedenen Orten an. Kann das blinde Kind seinen Standort erraten?

zu Seite 15

Postverkehrsmittel – die Zustellung – ein Spaziergang

Die Post verfügt über alle möglichen Verkehrsmittel. Mit Velo, Elektrodreiräder, Auto, Lieferwagen, Postauto, Lastwagen, Zug und Skischlitten wird Post verteilt. Die Distanz und die Menge der zu transportierenden Ware bestimmen das Fahrzeug. Mit welchem Fahrzeug kommt der Pöstler bei den Kindern zu Hause vorbei. Wieso wohl gerade mit diesem Fahrzeug?

Auf einem Ortsplan können alle Zuhause der Kinder eingetragen werden. Wenn es möglich ist, kann eine möglichst effiziente Postbotentour zusammengestellt werden. Gemeinsam können die Kinder mit der Lehrperson diesen Weg zurücklegen, die Adressen suchen und in jeden Briefkasten eine Zeichnung oder einen Brief einwerfen (siehe Hinweis zu Seite 19).

zu Seite 16

Konstantin im Paket – ein Gefühls- und Hörspiel

- Wer möchte Konstantin sein? In der Mitte des Kreises steht eine Kiste bereit, die so gross ist, dass sich ein Kind hineinsetzen kann. Wer die Erfahrung mit Konstantin teilen möchte, darf sich einmal in diese Kiste setzen. Das Kind, das Konstantin spielt, berichtet aus dem Dunkeln der Kiste, wie es sich da drin anfühlt. Könntest du dir vorstellen, eine so lange Reise wie Konstantin zu machen? Eine solches Erlebnis kann Ängste auslösen, deshalb sollte kein Kind dazu überredet werden, sich in die dunkle Kiste zu setzen.
- Bei der Geschichte von Konstantin ist es wichtig, die Kinder immer wieder darauf hinzuweisen, dass Konstantin zum Glück eine Stoffschildkröte ist.
- Wer ist Frau/Herr Hasler? Konstantin (das Kind in der Kiste) versucht zu erraten, wem es zugeschickt wird. Eine Postbotenstimme sagt zum Beispiel: «Guten Tag Frau/Herr Hasler, ich habe ein Paket für Sie.» Frau/Herr Hasler antwortet: «Oh, das kommt aus Bern! Was ist da wohl drin?» Das Kind in der Kiste versucht nun herauszufinden, wer Frau/Herr Hasler gespielt hat.

zu Seite 18

Hören und mitteilen – ein Telefonspiel

- Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind flüstert etwas ins Ohr des Nachbarkindes. Der Empfänger gibt die Nachricht wieder flüsternd ans nächste Ohr weiter, bis das Wort oder der Satz die Runde gemacht hat. Das letzte Kind in der Runde darf laut sagen, was ihm zugeflüstert worden ist.
- Zwei Kinder sitzen Rücken an Rücken. In dieser Stellung werden einander Erlebnisse erzählt oder es werden Abmachungen getroffen.
- Ein Kind ist Sprecherin. Die anderen sind Zuhörer. Die Sprecherin sagt einen Satz: «Ich habe heute Spaghetti zu Mittag gegessen» (oder ähnlich). Dieser Satz wird nun in verschiedenen Gefühlsverfassungen wiedergegeben. Welche Gefühlsverfassungen können die Zuhörerinnen und Zuhörer erraten?

zu Seite 19

Lisa bekommt Post – eigene Postkarten zeichnen und verschicken

Was ist wohl in diesem Brief für Lisa? Die Kinder rätseln. Sie dürfen ihr liebstes Stofftier in den Kindergarten mitnehmen und dieses oder dasjenige eines anderen Kindes auf eine Postkarte oder einen Briefbogen zeichnen. Wer will und kann, schreibt noch etwas dazu. Wem die Kinder die Karte oder den Brief schicken wollen, bestimmen sie selbst.

zu Seite 20

Eine Reise mit dem Postauto – ein Ausflug

Eine Reise mit dem Postauto ist sicher eine besondere Überraschung für die Klasse. Schon zwei bis drei Stationen Fahrt mit dem grossen gelben Auto können zu einem grossen Glücksgefühl führen.

zu Seite 21

Verlieren und wiederfinden – Erfahrungen austauschen

Verlieren und finden ist ein Thema, das mit einem grossen Spektrum von Emotionen beladen ist. Alle Kinder haben schon eigene Erfahrungen gemacht und wissen einiges darüber zu berichten. Wo haben die Kinder etwas verloren? Wo haben sie es wiedergefunden?

Welches Gefühl ist das? – Mimikspiel

Woran ist zu erkennen, dass Lisa glücklich ist? Woran ist zu erkennen, dass sie traurig ist? Jedes Kind überlegt sich, wie es dreinschaut, wenn es zufrieden, glücklich, traurig, ängstlich usw. ist, und versucht, dieses Gefühl mit seiner Mimik darzustellen. Finden die anderen Kinder heraus, welches Gefühl es darstellt?

zu Seite 22

Konstantin hat einiges zu erzählen – eine Hörgeschichte

Auf seiner ganzen Reise hat Konstantin nichts gesehen. Er hat jedoch viele Geräusche mitbekommen (Adresse auf das Paket kleben, den Verkehr auf dem Weg von zu Hause zur Post, Dialog Lisa und Vater, Dialog in der Poststelle, Pakete werden aufeinandergestapelt, Pakete werden in den Zug eingeladen, der Zug fährt, das Paket wird ins Auto umgeladen, das Auto fährt, die Schiebetür wird geöffnet, die Hausklingel läutet, Dialog Postbote und Frau Hasler).

Anhand des Spielbretts können die Kinder die Geschichte nacherzählen und sich noch viele andere Geräusche ausdenken, die Konstantin auf seiner Reise zu Ohren hätte bekommen können. Welche Geräusche sind für Konstantin wohl angenehm und welche unangenehm?



Brettspiel

Material: Brettspiel, Spielfiguren und Würfel

Vorgehen (2–4 Mitspielerinnen/Mitspieler): Alle Konstantins (Spielfiguren) starten in Lisas Kinderzimmer. Das Kind mit der höchsten Würfelzahl darf beginnen. Es darf einmal würfeln und die entsprechende Anzahl Felder vorrücken. Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.



Wer auf das Feld mit dem lachenden Konstantin stößt, freut sich auf das Abenteuer und darf mutig drei Felder vorwärts rücken.



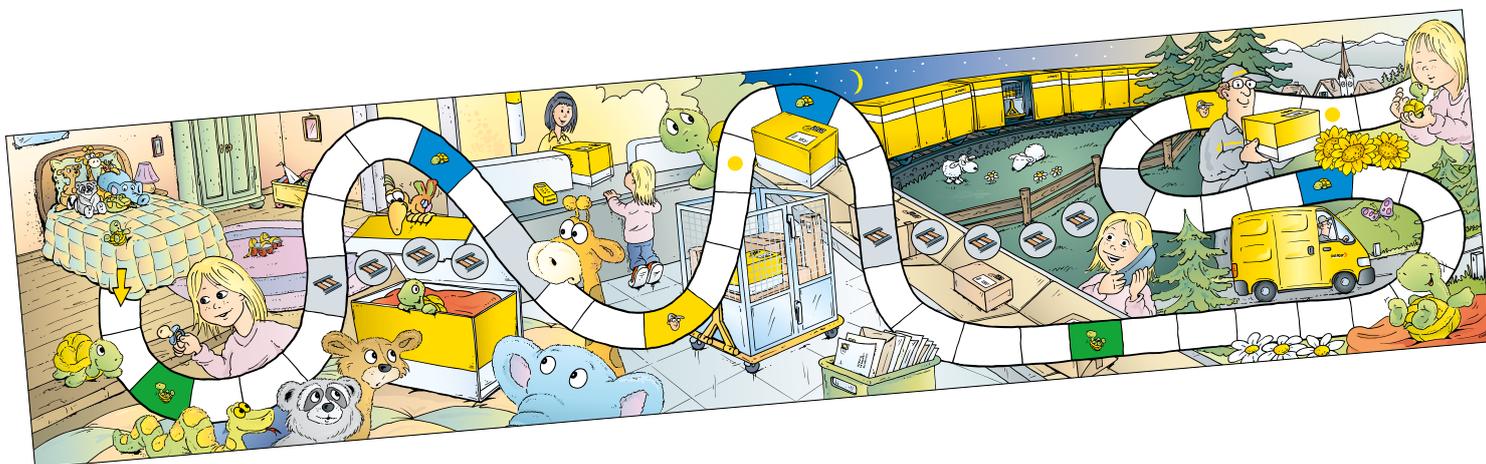
Die Reise mit der Bahn geht schneller. Wer auf ein Feld mit einer Zugschiene kommt, darf eine Abkürzung nehmen und der Schiene entlang auf das graue Feld fahren.



Wer auf das Feld mit dem schlafenden Konstantin kommt, setzt eine Runde aus.



Der Postbote bringt das Paket. Wer auf das Feld mit dem Postboten stößt, darf bis zum gelben Punkt vorrücken. Ziel ist es, möglichst schnell wieder nach Hause zu kommen.



Hinweis

Bei PostDoc kann eine Kinderpost ausgeliehen werden. Sie besteht aus einem montierten Postschalter aus Holz mit Briefeinwurf, Stempel, Postomat, Telefon, 1 Set Postformularen und Klebern und 1 Set Banknoten. So kann das Thema Post im Rollenspiel direkt und in allen Bereichen erfahren werden.



Impressum

Idee und Text Bilderbuch
Corinne Roth, Lehrerin, Bern

Projektleitung
Eva Woodtli Wiggenhauser, Benken ZH

Autorinnen Begleitmaterial
Christine Jost, Kindergärtnerin, Jegenstorf
Petra Menzi, Lehrerin, Grasswil

Mitarbeit
Annina Spescha, Lehrerin, Bern (1. Auflage)
Philipp Elsaesser, PostDoc Schulservice, Bern (1. Auflage)
Marco Zemp, PostDoc Schulservice, Bern (2. + 3. Auflage)
Franziska Bernhard, PostDoc Schulservice, Bern (4. Auflage)
Nick Moser, PostDoc Schulservice, Bern (5. Auflage)

Grafik und Illustrationen
Beat Sigel, Büren zum Hof

Fachliche Auskünfte über die Postdienstleistungen
erhalten Sie bei Ihrer Poststelle oder über die Website
der Post www.post.ch.

Die Schweizerische Post
PostDoc Schulservice
Postfach 934
3000 Bern 9
postdoc@post.ch
www.post.ch/postdoc

5. Auflage 2020
© Die Schweizerische Post, Personal, Bern
039.70 de (207032) 01.2020 P

DIE POST 

KONSTANTIN – DIE POST-SCHILDKRÖTE

KOMMENTAR FÜR LEHRPERSONEN