

Arbeitsmaterialien für Erzieherinnen und Erzieher

Kinder spielend fördern, Wissen spannend vermitteln! – Kreative Ideen und Materialien für Krippe, Kindergarten, Kita und Hort

Thema: Kultur, Kunst & Musik, Ausgabe: 14

Titel: Feen, Elfen, Gnome - Vorhang auf für Fabelwesen (25 S.)

Produktinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Printausgabe aus dem Programm »Kindergärten/Kita« der Mediengruppe Oberfranken.* (Originalquelle siehe Fußzeile des Beitrags)

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrenen Pädagoginnen und Pädagogen unsere fertig ausgearbeiteten Materialien mit vielfältigen Anleitungen, Kopiervorlagen, Liedern, Geschichten, Experimenten, Bastelideen, Exkursionen und Spielvorschlägen für alle Bildungsbereiche sowie für Kinder unter 3.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2016 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.edidact.de/kita.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf (in Gruppengröße) Fotokopien zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@edidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

<http://www.edidact.de> | <https://bildung.mgo-fachverlage.de>



Feen, Elfen, Gnome - Vorhang auf für Fabelwesen

Inhaltsverzeichnis

Wissensvermittlung - Einstein spezial

- Welt der Fabelwesen

Seite

1-8

Liederkiste - Auf der Tonleiter durch das Jahr

- Kleine Hexe

9-10

Märchentraue - Geschichte aus der Zauberlampe

- Die Reise beginnt
- Der Zauberwald

11-17
18-19

Spielmobil - Allerlei Spaß für Kids

- Begrüßungen im Zauberwald
- Der kleine Zauberer Formius

20
21-22

Kreativwerkstatt - Ideenbörse für kleine Künstler

- Zauberhafte Fabelwesen - Maskenherstellung

23

Kochen - Genüsse für kleine Feinschmecker

- Hexenhaus

24



Welt der Fabelwesen

Ziel: Anspruch: Anzahl der Kinder: Alter der Kinder: Räumliche Voraussetzungen: Materialien: Kosten: Vorbereitungszeit: Durchführungszeit:	<ul style="list-style-type: none"> • Wissensvermittlung über die Sagen der wichtigsten Fabelwesen • Ansprechen der Neugierde und des Wissensdrangs • Entwicklung des Wortschatzes und der sprachlichen Fähigkeiten • Anregung der Fantasie und Vorstellungskraft • hoch • ab 4 Kindern • ab 5 Jahren • Stuhlkreis oder Kuschelecke • Anschauungs- und Bildmaterial • ca. 10 Minuten • ca. 20 Minuten
---	---

Die Erzieherin bereitet den Raum vor, indem sie einen Stuhlkreis aufstellt oder einen Kreis mit Kissen oder Teppichfliesen auslegt. In der Mitte des Kreises wird das **Bild-** und **Anschauungsmaterial** ausgelegt.

Die Kinder bekommen einige Minuten Zeit um sich die Bilder und die anderen Anschauungsmaterialien in der Kreismitte zu betrachten. Danach nimmt jedes Kind einen Platz im Kreis ein.

Die Erzieherin beginnt mit den Kindern ein **Gespräch**, indem sie folgende Fragen stellt:

- *Was habt ihr auf den Bildern erkennen können?*
- *Wo habt ihr solche Tiere/Wesen schon einmal gesehen?*
- *Was wisst ihr über diese Wesen?*
- *Welchen Zauber können sie?*
- *Gibt es diese Wesen wirklich?*

Die Erzieherin weist die Kinder darauf hin, dass sich die Menschen diese Figuren ausgedacht haben und sie nur in **Geschichten, Märchen** und **Sagen** vorkommen. Mit einer „absoluten“ Meinung sollte jedoch auch eine Erzieherin vorsichtig sein. Wer weiß, vielleicht ist ja doch nicht alles nur Fantasie?

Die Erzieherin ergänzt gegebenenfalls das Wissen der Kinder und beginnt anschließend mit der **Wissensvermittlung**.



Feen, Elfen, Gnome - Vorhang auf für Fabelwesen

Wissensvermittlung - Einstein spezial

Einhorn

Das Einhorn gilt als Symbol für **Reinheit** und **Männlichkeit**. In alten Schriften wird es als schnelles und einzelgängerisches Tier mit großem Stolz beschrieben. Es gibt nur eine Möglichkeit es zu fangen - man muss eine Jungfrau als Lockvogel benutzen. Nur ihr nähert sich das scheue Tier.

Das Einhorn ist ein Wesen, das wir aus mittelalterlichen Legenden kennen. Es machte sich den Menschen das erste Mal vor etwa 5000 Jahren bekannt. Es ist vor allem in **Europa** und **Mittel-** und **Ostasien** in Form von mittelalterlichen Sagen bis zum modernen Zeichentrickfilm verbreitet.

Das Einhorn sieht aus wie ein Pferd, aber auf seiner Stirn trägt es ein langes, spitzes Horn, das auch **Unicorn** genannt wird. Viele Arten haben gespaltene Hufe, ähnlich einer Antilope, und den Schwanz eines Löwen. Außerdem gibt es auch Exemplare mit Ziegenbart oder Löwenmähne. Weniger bekannt ist das schwarze Einhorn, dessen Horn blutrot bis schwarz schimmert.

Eine Legende erzählt, dass das Einhorn mit seinem Horn einen vergifteten Teich klärte, so dass alle Tiere daraus trinken konnten. Die Hauptaufgabe dieses Wesens ist es, den **Baum des Lebens** zu beschützen.

Pegasus

Pegasus ist das geflügelte Pferd. In der **griechischen Sage** ist es ein unsterbliches, geflügeltes Ross.

Es ist der Sohn des **Poseidon** und der **Medusa** (zwei Göttern). Einer Sage zufolge stieg es zum Himmel empor, wo es dem Zeus (dem Göttervater) den Blitz und den Donner trägt.

Engel

Das Wort „Engel“ stammt vom griechischen Wort „Angelos“ ab, was soviel heißt wie „**Bote**“. Die Engel werden meist in menschlicher Gestalt mit schimmernden Flügeln und Vollkommenheit dargestellt. Sie charakterisieren das **ewige Leben** und die **Unsterblichkeit**.

Häufig erzählen Menschen von Visionen, Träumen und Begegnungen mit Engeln, bei denen sie **Botschaften** erfahren haben sollen, die ihr weiteres Leben bestimmen.

Die Existenz von Engeln wird in der Heiligen Schrift als Tatsache angesehen - meist als **Boten** oder **Vollstrecker Gottes**, die sein Wort weiterleiten und seine Befehle ausführen.

Eine besondere Verehrung durch die Kirche erhalten die folgenden **Erzengel**: Michael (Bedeutung des Namen: Wer ist Gott), Gabriel (Bedeutung des Namen: Starker Gott) und Raphael (Bedeutung des Namen: Gott hat geheilt) sowie einige **Schutzengel**.



Gnome

Die Gnome leben in den **Wäldern**, **Feldern** und an allen **verwilderten Plätzen**. Sie lieben die Weite der **Wüste**, die sie friedlich durchwandern.

Sie sind **Einzelgänger** - die meiste Zeit über sind wir uns ihrer Existenz nicht bewusst; oftmals können sie uns völlig unbemerkt begegnen. Sie gehen des Nachts alleine auf ein Feld oder eine Wiese. Du kannst sie wahrnehmen, wenn du dich konzentrierst. Kein Grund zur Beunruhigung - sie können keinen Menschen verletzen. Im Mondschein wird vielleicht manch einer neugierig stehen bleiben und uns Menschen beobachten - gerade so als ob wir einem Eichhörnchen zusehen. Sie können dir aber nicht weit folgen, denn sie haben ein bestimmtes Gebiet zu bewachen und sie hängen an ihrem Zuhause.

Trolle

Die Trolle leben in der Nähe von **Brücken**. Trolle und Brücken dürften immer zusammen gehören, so wie Erdnussbutter und Marmelade oder Socken und Schuhe.

Ein Troll ist eine spezielle Form eines Fabelwesens. Trolle sind wohlgeformter (mit anderen Worten: sie haben eine erkennbare Form) als die meisten Gnome. Die Darstellungen von Trollen in Kinderbüchern sind ziemlich zutreffend.

Wenn du mit Trollen zusammen spielst, kann das sehr amüsant sein. Sie wollen keinen wirklichen Schaden verursachen. Jemandem **Streiche** zu spielen ist einfach ihre Art von Humor und die Brücke zu bewachen ist ihre wichtigste Angelegenheit.

Wer einen Troll sehen möchte, muss sich nachts aus dem Haus wagen, denn den Trollen bekommt das Tageslicht nicht.

Sie werden in verschiedenen Arten dargestellt und sind meist mit der **Fähigkeit des Zauberns** ausgestattet.

Trolle können eine Größe von 1,20 bis 3,30 Meter erreichen und bis zu 300 Jahre alt werden.

Kobolde

Die Kobolde sind kleine, meist **bösartige Zauberer**. Die Legende besagt: Wenn man einen Kobold gefangen nimmt, dann bekommt man seinen Topf mit Gold und hat meist auch noch drei Wünsche frei.

Einerseits dienen sie als **Hausgeister** oder spielen den Menschen als Bösewichte **unangenehme Streiche**. Es geht keine wirkliche Gefahr von ihnen aus, da sie auf kleinere Ärgernisse spezialisiert sind, die die Menschen jedoch durch die Häufigkeit des Auftretens in den Wahnsinn treiben können.