

# »Projekt Wünsche vom Flaschengeist«

Unterrichtsideen zum Buch von  
Ute Krause  
Verflixter Flaschengeist!  
Magellan Verlag

(Klassenstufe 4-5)

gestaltet von Katrin Rüger und Petra Reichel



## Inhaltsverzeichnis

1. Die Geschichte in einer Variante nachschreiben lassen.....	2
(nach dem Besuch in der Buchhandlung).....	2
2. Illustrationen zur Geschichte finden.....	2
3. Wie kann ich selber ein Buch herstellen?.....	2
von Petra Reichel.....	2
4. Der verflixte Flaschengeist in der Schule.....	3
(ohne Besuch in der Buchhandlung).....	3
von Petra Reichel.....	3

## 1. Die Geschichte in einer Variante nachschreiben lassen (nach dem Besuch in der Buchhandlung)

- Nach dem Besuch in der Buchhandlung haben die Kinder eine Idee davon bekommen, wie das Buch von Ute Krause entstanden ist.
- In der Leseprobe (Faltblatt zum Basteln eines eigenen A6 Büchleins) können sie nachlesen, wie Anton die Flasche im Badezimmer öffnet und den Dschinn befreit.
- Sie haben gehört, wie Ute Krause zu Bildern recherchiert und wissen was Initialen sind, die das Buch neben den Illustrationen schmücken.
- Eine Initiale und ein Bild von Ute Krauses Dschinn finden die Kinder in der Leseprobe.

*Antworten auf einige der folgenden Fragen sind schon in der Buchhandlung im Gespräch mit den Kindern gesammelt worden und können im Unterricht nochmals vertieft werden:*

- Wer findet bei euch die Flasche?
- Wo findet das Kind die Flasche?
- Wie sieht die Flasche aus?
- Wo entkorkt das Kind die Flasche?
- Was für ein Wesen kommt aus der Flasche?
  - ein Wassergeist, Erdgeist, Luftgeist,
  - ein altes Schlossgespenst....
  - ein Hausgeist
  - Was könnte es noch für Geister geben?
- Was für Wünsche gibt es?
  - Kleine Wünsche? große Wünsche?
  - Erfüllbare und unerfüllbare?
  - Welchen Wunsch hättet ihr, wenn ihr nur einen einzigen Wunsch frei hättet?
  - Welchen Wunsch soll dieser Flaschengeist für das Kind in eurer Geschichte erfüllen?
- Geht bei der Wunscherfüllung etwas schief?

Schreibt jeder für sich Eure eigene Geschichte auf  
oder

entwickelt in der Klasse eine gemeinsame Geschichte, deren Etappen

- das Finden der Flasche,
- das Entkorken und Erscheinen des Dschinns,
- Wer ist der Dschinn und welchen Wunsch erfüllt er
- fehlerhafte Wunscherfüllung

dann auf Gruppen aufgeteilt werden, die sie erzählen. Hier entstände eine gemeinsame „Klassengeschichte“.

## 2. Illustrationen zur Geschichte finden

*Büchermachen ist Teamarbeit. Auch die Autorenschaft und illustrative Gestaltung können in einer Hand liegen oder auf verschiedene Kinder verteilt werden. In der Schule, oder zu Hause*

- Illustriere dein Buch mit einer Zeichnung der Flasche, dem Flaschengeist
- Gestalte in deiner Geschichte ein Initiale zum Kapitelanfang

Für die Kinder der Förderklassen bzw für den Kunstunterricht:

- Gestalte eine Flasche, in der ein Flaschengeist wohnt.
- Lass den Geist an ein Holzstab geklebt aus einer Flasche kommen

## 3. Wie kann ich selber ein Buch herstellen?

von Petra Reichel

**Vorarbeit: Eine Bindung für das Buch herstellen und das beste Ergebnis auswählen.**  
(idealerweise Doppelstunde, z.B. im Kunstunterricht)

### Schritt 1:

**5 Tischgruppen** bilden.

### Schritt 2:

**Arbeitsmaterial** pro Gruppe:

- 3 x 3 DIN A 4 Blätter Konzeptpapier
- 2 x Nadel und Zwirnfaden
- dünne bunte Bänder oder Wollfäden
- Locher
- Klammeraffe

### Schritt 3:

**Arbeitsauftrag:** Stellt daraus ein Buch her. Die Kinder bekommen dazu **keine Anleitung**. (20 Min.)

### Schritt 4:

Kreis bilden und jede Gruppe stellt ihre **Arbeitsergebnisse** vor.

### Schritt 5:

Die Kinder wählen das aus ihrer Sicht **gelingenste Ergebnis** aus.

## **Schritt 6:**

Die Kinder, deren Ergebnis gewählt wurde, erklären, was sie gemacht haben und begründen ihre Entscheidung. Sie sind die **Buddys** bei der Herstellung eines selber geschriebenen Buches.

### **Der verflixte Flaschengeist in der Schule (ohne Besuch in der Buchhandlung) von Petra Reichel**

#### **Vorbereitung auf das Buch**

**1. Schritt:** Auf das Buch neugierig machen.

Die Kinder sitzen im Kreis und in der Mitte befindet sich ein Säckchen, das folgende Gegenstände enthält:

- eine Flasche aus Buntglas, aus der ein buntes Tuch herauschaut
- das Bild eines in die Jahre gekommenen Hauses
- eine Karte, auf der das Wort „Wunsch“ steht
- 2 Playmobilmännchen (z.B.), eines ein Junge, das andere ein Mädchen

Die Kinder holen nacheinander die Gegenstände heraus und legen sie in die Mitte des Kreises.

#### **Welche Geschichte könnte sich dahinter verbergen?**

Erklärung, wofür das Tuch in der Flasche steht:

**2. Schritt: Was ist ein Dschinn?**

- Vorkenntnisse sammeln
- Stichwörter an die Tafel schreiben: Flaschengeist / erfüllt demjenigen Wünsche, der ihn daraus befreit.

**3. Schritt:** 6 Gruppen bilden

- A) Die Kinder erhalten 10 Minuten Zeit, sich zu den Gegenständen eine Geschichte auszudenken.
- B) Die Gruppen erzählen abwechselnd ihre Geschichte und jedes Kind der Gruppe zeichnet sie anschließend auf einem in 4 gleiche Rechtecke aufgeteilten Blatt, pro Rechteck eine Szene.
- C) Hausaufgabe: Zur nächsten Unterrichtsstunde bunte Tücher und Bänder (wenn möglich) mitbringen.

## Folgestunde

### 1. Schritt: Sich in einen Dschinn verwandeln

- Im Sitzkreis: Alle Tücher und Bänder kommen in die Mitte des Kreises.
- Jedes Kind zieht eine aus in Klassenstärke vorbereiteten Karten. Die eine Hälfte der Karten zeigt ein „D“ oder das Bild eines Dschinns.
- Die Kinder mit der Dschinnkarte suchen sich ein Partnerkind, das sie mit Hilfe der Tücher in einen Dschinn verwandelt.

### 2. Schritt: Wünsche an den Dschinn

- Lehrer\*innenfrage: Welchen Wunsch würdet ihr euem Dschinn stellen? Bekommen zwei Minuten zum stillen Nachdenken.
- „Kugellager“ bilden: Im Innenkreis die Dschinns, im Außenkreis die Wunschsteller.
- Nach einem Durchlauf tauschen die Kinder die Rollen. (Also auch die Verkleidung)
- Jedes Kind bekommt danach eine Wunschkarte, auf die es seinen genannten Wunsch einträgt.
- Die Karten werden aufgehängt oder angepinnt oder in die Mitte eines Sitzkreises gelegt.
- Sortieren der Wünsche: Ähnliche werden zusammengefasst unter materiellen und nicht materiellen Wünschen. Letztere kann ein Dschinn leider nicht erfüllen.

### 3. Schritt: Spielszene: Der Flaschengeist wird befreit!

- Jedes Paar, Dschinn und Dschinnbefreier, bekommt eine leere Flasche als Requisit, um sich gemeinsam eine Szene auszudenken, wie der Dschinn befreit wird. Wenn genug Zeit dafür zur Verfügung steht, die Szenen vor der Klasse spielen lassen.
- **Hausaufgabe:** Schreibt eine Geschichte, in der ihr einen Flaschengeist befreit, der euch euren Wunsch erfüllt. Beschreibt und zeichnet dabei genau, wie die Flasche und der Flaschengeist aussehen!