



LENA RAUBAUM TOBIAS KREJTSCHI UNGALLI

Eine archaisch-poetische Erzählung über die Kraft der Wiederholung: Eine Dürre plagt das Land und die Tiere sehen letztlich keine andere Möglichkeit mehr, als auszuwandern. Nur der Löwe bleibt zurück – irgendwer muss ja die Stellung halten. Ein Baum ist das Ziel, saftige, sättigende Früchte trägt er, doch: Sie hängen zu hoch. Mit einem bestimmten Wort ließen sie sich herabholen, aber niemand kennt es, abgesehen vom Löwen ...

ab 4 Jahren

durchgehend farbig illustriert, gebunden

ISBN 978-3-7022-4192-6

26 Seiten, € 18.–



MEHRSTIMMIG – VORLESE-IMPULS (ab 4 Jahren)

Das Publikum (die Gruppe, die Klasse) macht als bunte Herde beim Vorlesen mit. Die Kinder können zum Beispiel gemeinsam ...

... „**Wie heißt der Baum?**“ (auf ein Zeichen hin) mitfragen.

... **frustriert seufzen**, wenn die Gazelle und der Elefant jeweils gestehen: „Ich hab’s vergessen.“

... natürlich **jubeln** bei „Alle jubelten!“

... und gerne **abtanzeln**, wenn die Herde zum Schluss gemeinsam feiert und „Ungalli, Ungalli, der Baum, der heißt Ungalli!“ singt.

BONUS-IDEE:

Je nach Lesesicherheit und Lesefreude der „Herde“, kann die Geschichte auch mit verteilten Stimmen gelesen werden, d. h. ein Kind kann den Löwen lesen, eines die Schildkröte usw.





UNGALLI, UNGALLI – TIERISCHES BEWEGUNGSSPIEL (ab 4 Jahren)

Fortbewegung spielt in diesem Buch eine große Rolle. Dazu passt dieses Spiel: Die Kinder verteilen sich in einem Raum, in dem sie sich gut bewegen können. Die Spielleitung nennt abwechselnd ein im Bilderbuch vorkommendes Tier, woraufhin die Kinder die jeweilige Gangart nachahmen, z. B.:

- Gazelle – rennt ganz schnell
- Elefant – tritt langsam
- Schildkröte – bewegt sich in Zeitlupe
- Vögel – fliegen, flattern
- Giraffe – galoppiert oder schreitet elegant
- Nashorn – stampft
- Affe – hüpfet bzw. schwingt von Ast zu Ast (pantomimisch oder z. B. entlang einer Sprossenwand)

Ruft die Spielleitung „Ungalli, Ungalli“, stellt sie sich in die Mitte des Raumes, breitet die Arme wie Äste aus und die Kinder tanzen im Kreis um sie herum, während sie singen: „Ungalli, Ungalli, der Baum, der heißt Ungalli“ und weiter geht das tierische Bewegungsspiel!



HERAUSFINDIG – RECHERCHEFRAGEN (AB 7/8 JAHREN)

Illustrator Tobias Krejtschi hat sich im Prozess der Bildgestaltung intensiv mit den Charakteren des Buchs beschäftigt und viel recherchiert.

Hier ein paar tierisch gute Fragen – passend zum Buch –, auf die Kinder (und Erwachsene) Antworten finden können:

- Welche afrikanischen Schildkröten-Arten gibt es?
Welche Art war vermutlich Vorlage für die Schildkröte im Buch?
- Wie unterscheiden sich afrikanische und asiatische Elefanten voneinander?
- Welche Gazellen-Arten gibt es? Welche Art war wohl Vorlage für die Gazelle im Buch?
- Wie schnell können eine Gazelle, ein Elefant, eine Schildkröte und ein Löwe (ohne Gipsbein) eigentlich maximal laufen?





DAS TIER IN MIR, DAS TIER IN DIR – EINE BUNTE HERDE & IHRE SUPERKRÄFTE (ab 5/6 Jahren)

Jedes Tier in diesem Buch hat eine eigene Kraft bzw. Qualität für die Herde. Die Gazelle ist besonders schnell, der Elefant merkt sich so einiges, die Giraffe trifft rasch Entscheidungen, das Nashorn und der Affe sind äußerst direkt, ja, und die Schildkröte weiß um die Kraft der Wiederholung ...

Bei diesem Impuls gilt es, sich vor Augen zu führen, welche Qualitäten die Gruppe hat. Jedes Kind malt/zeichnet dazu sich selbst als Tier und benennt, welche Superkräfte es für die Herde (also die Klasse, Gruppe) mitbringt. Dazu kann – je nach Alter – auch überlegt werden, welche Vorteile und welche Herausforderungen diese „Superkraft“ hat, also: „Stolpere ich manchmal auch mit dieser Kraft wie über ein Kaninchenloch?“ – wie etwa: „Wenn ich schnell bin, übersehe ich dann manchmal auch Details?“ usw.

Zum Schluss können all diese Bilder gemeinsam betrachtet und anerkannt werden, über welche Superkräfte die ganze Gruppe durch alle ihre einzelnen Mitglieder verfügt.



ICH SUCHE NACH FUTTER UND NEHME MIT ... – FUTTERSUCHENDES GEDÄCHTNISPIEL (ab 5/6 Jahren)

Erraten, hier handelt es sich um eine abgewandelte Form des Spiels von „Ich packe meinen Koffer“, denn was wäre ein Buch wie „Ungalli“ ohne ein Gedächtnis-Spiel?

Dafür setzen sich alle in einen Kreis und ein Kind beginnt mit dem Satz: „Ich suche nach Futter und nehme mit ... ein Longboard.“ Der Reihe nach ergänzt nun jede Person den Satz um ein weiteres Wort. Ist die Runde wieder beim Anfang angekommen und konnten stets alle Wörter wiederholt werden (gegebenenfalls durch gegenseitige Hilfe), dürfen alle jubeln: UNGALLI!!!!





MIT WELCHEM LONGBOARD BIST DU SCHNELLER ALS JEDE GAZELLE? (ab 4/5 Jahren)

Die Gazelle im Buch hat von Tobias Krejtschi ein stylisches Longboard bekommen, womit sie besonders schnell zum Löwen zurückdüsen kann. Wie sehen wohl die Longboards aus, mit denen die Kinder am schnellsten unterwegs wären? Dazu einfach Vorlage ausdrucken, Stifte zücken und eigene Designs entwerfen.

