

4 bis 8 Jahre

Gabriela Rosenwald

# Verkleiden & Rollenspiele



Tipps & Tricks aus der Praxis,  
spannende Rollenspielideen,  
die Verkleidekiste ...



Lernen mit Erfolg

**KOHL** VERLAG

[www.kohlverlag.de](http://www.kohlverlag.de)

# Verkleiden & Rollenspiele

## In fremde Rollen schlüpfen ...

1. Digitalauflage 2016

© Kohl-Verlag, Kerpen 2016  
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Gabriela Rosenwald  
Coverbild: © Evgenia Tipliyashina - fotolia.com  
Redaktion: Kohl-Verlag  
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

**Bestell-Nr. P11 864**

**ISBN: 978-3-96040-540-5**

### **Bildnachweise:**

Auf allen Seiten oben: © Peter Hermes Furian - Fotolia.com; Seite 4: © Gorilla - fotolia.com; Seite 5: © cromary - fotolia.com; Seite 6: © Daniela Jakob - fotolia.com; Seite 7: © inarik, Oksana Kuzmina & lumen-digital - fotolia.com; Seite 8: © Daddy Cool & Pavel Losevsky - fotolia.com; Seite 9: © mavoimages, Kamil Cwiklewski & Claudia Paulussen - fotolia.com; Seite 10: © Pavel Losvsky & Irina Schmidt - fotolia.com; Seite 11: © auremar, Pavel Losevsky, curto, Dan Race & drubig-photo - fotolia.com; Seite 12: © goldbany & kolinko\_tanya - fotolia.com; Seite 13: © alphaspirit, ehrenberg-bilder, diosmirmov, Africa Studio & Shrimp graphic - fotolia.com; Seite 14: © likas, Mykola Velychko & Maria B. - fotolia.com; Seite 15: © katharina neuwirth & Olena Teslya - fotolia.com; Seite 16: © albert schleich, lotosfoto & oksix - fotolia.com; Seite 17: © photowahn, wakatdesign, Legnaw & anvier - fotolia.com; Seite 19: © lunamarina & sabelskaya - fotolia.com; Seite 20: © Bashkatov, kontur-vid, furo\_felix & Africa Studio - fotolia.com; Seite 21: © crimson, rastlily, Yeamake, oksix, spass, diosmirmov & Oksana Kuzmina - fotolia.com; Seite 22: © clipart.com; Seite 23: © Rawpixel.com & jokatoons - fotolia.com, © clipart.com; Seite 24: © Klara Viskova, jokatoons, Alexey Bannykh, yusak\_p & Rokfeler - fotolia.com; Seite 25: © Sergey Novikov - fotolia.com, © wikimedia commons; Seite 26: © Anna Velichkovsky & levgen Melamud - fotolia.com; Seite 27: © tigatelu & DenisNata - fotolia.com, © wikimedia commons; Seite 28: © Roland H. Palm - fotolia.com, © wikimedia commons; Seite 29: © RadVila & tigatelu - fotolia.com; Seiten 30-34: © clipart.com; Seite 35: © ChristArt, by-studio & sararoom - fotolia.com, © clipart.com; Seite 36: © by-studio - fotolia.com; Seite 37: © Evgenia Tipliyashina, Frofoto & sararoom - fotolia.com; Seite 38: © amnachphoto, daizuoxin, Winai Tepsuttinun, ecco, Flo-Bo & Studio Barcelona - fotolia.com, © clipart.com; Seiten 39-41: © clipart.com; Seite 42: © Mikko Pitkänen - fotolia.com, © clipart.com; Seite 43: © Michael Schütze, sveta, flutreiz, Robert Kneschke, auremar, SENTELLO, Alexandra & paleka - fotolia.com; Seite 44: © yanlev & mariesacha - fotolia.com; Seite 45: © snyGGG, shishiga & Alexandra - fotolia.com, © clipart.com; Seite 46: © morrowlight - fotolia.com, © clipart.com; Seite 47: © nataka - fotolia.com, © clipart.com; Seite 48: © svetamart, Eléonore H, ericcote, Jean Koben, RABE, BlueOrange Studio, Sandra van der Steen, Vojtech Vlk & DreanA - fotolia.com; Seite 49: © Hunta, Susanne, Güttler, bonniemarie, Vinicius Tupinamba, tan4ikk, DenisNata & Sergey Sukhorukov - fotolia.com; Seite 50: © JenkoAtaman & Smailhodzic - fotolia.com

© Kohl-Verlag, Kerpen 2016. Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages eingescannt, an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke.

Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, via Beamer oder Tablet das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogischen Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

# Inhaltsverzeichnis



	Seite
<b>Vorwort</b>	<b>4</b>
<b>1 Die Pädagogische Bedeutung von Rollenspielen</b>	<b>5</b>
<b>2 Erste Rollenspiele</b>	<b>8</b>
Mutter, Vater, Kind – Doktor und Krankenhaus – Unterwegs in der Pappkiste – Schule spielen – Der Kaufladen – Im Dorf	
<b>3 Sing- und Märchenspiele</b>	<b>22</b>
Fleißige Handwerker, Dornröschen, Hänsel und Gretel, Die Bremer Stadtmusikanten, Theaterstück Schneewittchen	
<b>4 Kasperle-Theater und Fingerpuppen</b>	<b>35</b>
Kasperle-Theater ganz einfach gestalten Richtig Kasperle spielen – Die Haltung – Kleine Spiele Kasper und der Räuber – Die entführte Prinzessin Das Melonenfest – Das hungrige Krokodil Theaterbühne für Fingerpuppen Fingerpuppen aus Pappe und Filz	
<b>5 Die Verkleidungskiste</b>	<b>43</b>
Was Kinder alles brauchen können Vorschläge für Kleidung, Requisiten und die Kulissen Wer trägt denn was? Ideen zum Verkleiden Hexenhut und Hexenbesen basteln Indianerschmuck und Zwergenmütze Krone für Prinzessin und König/Prinz	
<b>6 Schminken – Tipps</b>	<b>48</b>
Anregungen für „Kunstwerke“ Die Grundausstattung – Schminke und Zubehör Zoo und Zirkus spielen Karneval und die Kostüme Halloween im Kindergarten? Angstfreie Ideen Topmodel-Show	

# Vorwort



Möchten wir nicht alle gerne mal jemand anders sein, in anderen Rollen erscheinen? Die Hausfrau eine Karrierefrau oder ein Model, der Karrieremann einfach nur Gärtner?

Kindern fällt es wesentlich einfacher in andere Rollen zu schlüpfen. Uns ist ihre Unbefangenheit abhandengekommen, sind wir doch, die meisten jedenfalls, doch eher „Realisten“.



Kleinere Kinder spielen ihr Umfeld nach, am besten, wenn sie sich unbeobachtet fühlen. Größere Kinder erleben dann bewusster andere Rollen. Manche haben Spaß daran, „Theater zu spielen“, andere nicht. Doch es gibt Kreisspiele, an denen kleine Stars und Statisten Spaß haben. Dazu gehören auf jeden Fall Märchengeschichten.

Fingerpuppenspiele und Kasperletheater eignen sich sowohl für Rollenspiele als auch für kleine „Theaterstücke“. Hier können alle Kinder ihrer Fantasie freien Lauf lassen. In diesem Heft finden Sie Ideen, die sich unendlich ausbauen lassen.

Es geht hier allerdings nicht um Drehbücher und Texte, die die Kinder auswendig herunter sagen sollen, sondern um die Emotionen und Gedanken, die sie in ihrer momentanen Rolle erleben und selbst ausdrücken sollen.

Ganz wichtig ist eine Verkleidungs- und Requisitenkiste, die vom Sofakissen bis zum alten Brillengestell alles enthalten kann. Auch hierzu wie zum Schminken gibt es Anregungen und Vorschläge.

Königs- und Prinzessinnenkronen und Zwergenhüte können genau wie Spielgeld oder Hexenbesen gebastelt werden, was die Kinder noch intensiver mit den verschiedenen Rollen verbindet.

Viel Freude und Erfolg beim Einsatz der vorliegenden Kopiervorlagen wünschen Ihnen der Kohl-Verlag und

*Gabriela Rosenwald*

# 1 Die Pädagogische Bedeutung von Rollenspielen



## Erste Spiele

Mit Rollenspielen lernen Kinder auf spielerische Art, ihre Sprache und Fähigkeiten zu erweitern. Das Erleben unterschiedlicher Rollen fördert die Entwicklung und das Verständnis für andere Menschen. Sie fördern dazu Fantasie und Kreativität. Schon Zweieinhalbjährige beginnen auf diese Weise, sich so in die Welt der Erwachsenen hinein zu versetzen. Beim Kochen, Waschen oder Einkaufen usw. üben sie laufend neue Handlungen ein. Dazu brauchen die Kinder Vorbilder von Erwachsenen, die ihnen durch ihr Handeln und Tun „Anweisung“ geben. Auch das Sozialverhalten der Kinder wird beim Rollenspiel gefördert: Sie lernen, Gefühle anderer wahrzunehmen und darauf einzugehen, und üben auf diese Weise Rücksicht und Einfühlungsvermögen. Umgekehrt können sie im Spiel auch eigene Gefühle zeigen und zum Ausdruck bringen.



### **Rollenspiele üben soziales Verhalten**

Ganz gleich, ob ein Kind mit einem bzw. mehreren anderen Kindern Rollenspiele spielt oder für verschiedene Rollen Puppen, Stofftiere oder Spielfiguren einsetzt, es kann dabei viel lernen:

- in eine Gruppe einfügen, Regeln einhalten
- andere Standpunkte verstehen
- sich in andere Menschen und deren Gefühle hineinversetzen
- Ängste verarbeiten
- Verhaltensweisen der Erwachsenen einüben
- kleinere Konflikte erkennen und lösen
- Ideen einbringen, Kontakte knüpfen
- Verantwortung übernehmen
- Wünsche und Bedürfnisse äußern, sich durchsetzen
- tolerant sein und Rücksicht nehmen auf andere

### **Kinder brauchen Zeit**

Viele Kinder sind bis zum Nachmittag im Kindergarten. Oft folgen dann noch Musikschule, Sportverein, Ballett oder Reitstunden. Ihr Tagesplan ist oft voller als der mancher Erwachsenen. So fehlt ihnen die Zeit zum freien Spielen und zum Ausleben, Ausprobieren ihrer persönlichen Fähigkeiten. Das ist sehr bedauerlich, denn gerade beim freien Spielen lernen Kinder vieles und sammeln Erfahrungen, die sie brauchen, um später in der Schule und im Leben zurecht zu kommen.

### **Langeweile**

Alarm! Die Kinder langweilen sich! Schnell eine Reihe von Spielen anbieten? Doch die werden dann meist abgelehnt, denn ein gelangweiltes Kind weiß oft nicht was es will. Aber es weiß, was es nicht will. Besser ist es, den Kindern zu sagen, dass Langeweile auch mal sein muss, damit man sich auf neue Spiele einlassen kann. „Schaut euch mal um, bestimmt findet ihr etwas, was ihr tun möchtet.“ Langeweile gehört zum Leben. Sie ist sogar wichtig, denn neue und tolle Ideen entwickeln sich oft aus dieser Langeweile.

# 1 Die Pädagogische Bedeutung von Rollenspielen



## Erste Rollenspiele

Rollenspiele werden für Kinder ab zwei bis drei Jahren interessant. Wenn sie beginnen, sich als eigenständige Person wahrzunehmen, fangen sie auch an, sich für Rollenspiele zu interessieren und Personen und Handlungen nachzuahmen. Nun wird aus dem Spielen für sich allein immer mehr ein Zusammenspiel mit anderen Kindern. Kinder im Kindergartenalter beschäftigen sich oft einen großen Teil des Tages mit Rollenspielen. Meist werden sie sich Situationen aussuchen, die sie gerade beschäftigen oder die sie aus dem Alltagsleben kennen (z.B. Familie, Arztbesuch, Einkaufen).

Bei Rollenspielen geht es um die Gedanken, Gefühle und Erlebnisse der Kinder. Sie spielen „sich selbst“, ihre Befürchtungen, ihre Erwartungen, ihre Wünsche, ihre Phantasien, ihre Freuden und Sorgen. Themen zu diesen ersten Rollenspielen sollte und kann man nicht vorgeben, sie entwickeln sich von ganz alleine. Je jünger die Kinder sind, umso überschaubarer sollte die Situation sein. Verwirrung entsteht auch durch zu viel Spielmaterial. Auch wenn die Beaufsichtigung etwas aufwändiger ist, sollte man Kindern Freiräume schaffen. Kinder spielen ihre Rollenspiele am unbefangenen, wenn sie sich unbeobachtet fühlen. So ist eine abgeteilte Ecke im Gruppenraum, ein Versteck hinter Büschen im Garten oder ein Spielhaus willkommen. Ich erinnere mich, dass wir früher schon mit ein paar Decken und Wäscheklammern „Höhlen“ bauten, wo wir uns ungestört fühlen konnten.

Die Kinder sollen und können ihre Rollenspiele im Kindergarten selbstständig durchführen. Sie sollten nur eine unbemerkte „Aufsicht“ führen. Wenn die Kinder Sie in ihr Spiel einbeziehen möchten (beliebt als Kundin beim Kaufladen), können Sie natürlich eine Weile mitspielen. Vielleicht gelingt es Ihnen in dieser Zeit auch, andere, schüchterne Kinder in das Spiel zu integrieren. Doch dann sollten Sie sich wieder zurückziehen, um das selbstständige Spiel der Kinder nicht zu beeinflussen.

### Themenwahl

Für die Kleinen die beliebtesten Themen sind früher wie auch heute:

1. Mutter, Vater, Kind
2. Kaufladen
3. Doktorspiel
4. Unterwegs in der Pappkiste – Reise nach ....



Für ein wenig ältere Kinder sind interessante Themen:

1. Kasperle-Theater spielen
2. Indianer und Cowboys
3. Piraten und Seeleute
4. Mittelalter und Ritter
5. Prinzessin, Schmuck und Schminken

# 1 Die Pädagogische Bedeutung von Rollenspielen



## Vorbilder schaffen – nicht so einfach

Kinder lernen durch Nachahmung. Schon früh beobachten und speichern sie Abläufe, die in ihrer Umgebung geschehen. Später spielen sie sie dann nach, erst in ihrem engsten Umfeld, dann mit Spielkameraden im Kindergarten. Die Puppe (oder auch der Teddybär) ist das bedeutendste Spielzeug, das Kinder haben. Darin erkennen Kinder sich selbst, drücken ihre Gefühle aus und verarbeiten, was sie erleben. Und sie zeigen im Spiel auch, welche Pflege, Liebe und Fürsorge sie selbst erfahren oder sich wünschen.



Für Kinder wird es jedoch heute immer schwerer, Rollen aus dem Alltagsleben zu finden, die sie spielen können. Der Beruf der Eltern sowie die Hausarbeiten in ihrer Umgebung werden immer abstrakter. Die Arzthelferin wird zur medizinischen Fachangestellten, der LKW-Fahrer zum Logistiker... Darunter können sich Kinder wenig vorstellen. Wenn beide Eltern arbeiten, spielt sich das Familienleben ohnehin nur am Abend ab. Sichtbare und praktische Tätigkeiten verschwin-

den und werden von Maschinen ausgeführt. Früher wurde von Hand gespült, die Kinder trockneten ab. Das erledigt heute der Geschirrspüler. Auch empfindliche Woll Sachen, früher von Hand gewaschen, kommen dank Schonprogrammen in die Waschmaschine. Putzen müssen wir meist noch selber, und zugegebenermaßen ist es einfacher, dies allein zu erledigen als mit kleinen Kindern, die das schmutzige Wasser im Raum verteilen und den Spiegel mit Creme einreiben, damit er blank wird. Dabei lieben Kinder alle praktischen Tätigkeiten, bei denen sie helfen können und durch die sie verstehen, wie etwas abläuft. Ob im Haushalt, im Garten oder auf dem Bauernhof – Kinder sind immer fasziniert, wenn sie zusehen dürfen, wie Menschen arbeiten und etwas (er)schaffen. Sie kehren, spülen, gärtnern, buddeln, gießen und putzen sogar gern, wenn sie nur bei den Großen mitmachen dürfen. Und es gibt auch Dinge, die kleine Kinder schon können... ☺ Ein „Danke“ oder „Das hast du gut gemacht“ motiviert das Kind für die weitere Zusammenarbeit...

Auch an die Stelle von kurzen Besuchen tritt heute in der Regel ein Smartphone. Früher ging Mama mal eben um die Ecke, um ihrer Freundin etwas zu erzählen. Natürlich kamen die Kinder mit und trafen ihrerseits ihre Kameraden. Heute greift Mama zum Handy und sendet eine Nachricht (z.B. per „WhatsApp“).

Selbst im Kindergarten beobachtet man Kinder, die im Rollenspiel nicht mehr interagieren, sondern auf einem Holzklötzchen heruntippen wie auf einem Laptop oder einen Baustein wischen wie ein Smartphone. Auch beim Vater-Mutter-Kind Spiel wird schon mal ein Kind vor den Fernseher gesetzt oder bekommt ein „Tablet“ in die Hände gedrückt mit den Worten: „Jetzt gib mal Ruhe und beschäftige dich selbst.“

