



Mit Medien philosophieren:

IRGENDWAS MIT PIXELN

Wissenswertes & Methoden
zum kreativ-explorativen Einsatz
von Medien in Kitas und Grundschulen

IMPRESSUM



Das Projekt »Eine Kiste Irgendwas:
Philosophische und digitale Experimente«
der Stadtbibliothek Bremen und Blickwechsel e.V.
ist 2024 mit dem Dieter-Baacke-Preis ausgezeichnet
und 2025 für den Deutschen Engagementpreis
nominiert worden.

- Herausgeberin: Stadtbibliothek Bremen
Am Wall 201
28195 Bremen
www.stabi-hb.de
- Projektidee/Texte: Edina Medra (Blickwechsel e.V.)
Meike Su (Stadtbibliothek Bremen)
- Layout/Illustration: Lena Hesse
www.lenahesse.com
- Fotos: Stadtbibliothek Bremen, Blickwechsel e.V.
und Kinder aus dem Projekt
- Redaktion/Lektorat: Kristy Koth/bilibri
www.bilibri.de

Ein großes Dankeschön an alle Kinder aus den Kitas und Grundschulen,
die bei dem Pilotprojekt mitgemacht haben:
Grundschule Alt-Aumund, Drachenkinder e.V., Grundschule Kantstraße,
Kinder- und Familienzentrum Lesum und Villa Pavenstedt

© 2025 Stadtbibliothek Bremen, Blickwechsel e.V., Bremen

Printed in EU 2025



INHALTSVERZEICHNIS

Editorial..... 4
Philosophieren mit Medien 6

Projektbausteine

Einstieg ins Thema und Projektablauf..... 10
Praxistipps zu den Methodenbausteinen 15
1) Bilderbuchkino: »Wir erforschen die Kiste Irgendwas«..... 16
2) Fotorallye: »Ich packe meinen Koffer«..... 20
3) Montage: »Ich baue ein Wesen« 24
4) Sprechende Fotos: »Mein Wesen kann reden« 28
5) Collage: »Mein Wesen zu Besuch – nah und fern« 32
6) Trickfilm: »Wir zaubern uns in eine Kiste«..... 36
Abschlusspräsentation für die Familie 40

Anhang

Bilderbuchempfehlungen von bilibri 41
Linkempfehlungen von Blickwechsel..... 42
Materialien zum Ausleihen von der Stadtbibliothek Bremen... 43
Interview mit der Illustratorin und Autorin Lena Hesse 44

Anmerkungen..... 47



EDITORIAL

Das »**Warum**« ist eines der wichtigen Wörter in der kognitiven Entwicklung von Kindern.

Warum ist der Himmel blau? Warum soll ich mich anziehen?

Bei Warum-Fragen geht es um das Entdecken und Verstehen, um Kausalität. Und Warum-Fragen fördern Kreativität, denn nicht jede Frage lässt sich logisch beantworten und das Erfinden eigener Kausalitäten, das Besprechen verschiedener Möglichkeiten und Ideen, auch das Erfinden von Quatschgeschichten regt die Fantasie an, fördert Sprache und macht Spaß. Diese kindliche Neugier und Verwunderung sind der Anfang des gemeinsamen Philosophierens. Antworten wie: »Gute Frage, lass es uns gemeinsam herausfinden« sind Einladungen in das gemeinsame Forschen, Erleben und Lernen.

Beim Lesen und Vorlesen finden wir Fragen auf Antworten und lernen Neues kennen. Wir werden mitgenommen, mal in real existierende, mal in fiktive Welten. Und jede Geschichte regt die

eigenen Gedanken an. Dabei lässt sich unser Blick auf diese Gedankenwelten nicht wie Mais in Dosen für Kommendes konservieren, denn wir selbst befinden uns im steten Wandel – je nach zeitlichem, örtlichem und kulturellem Kontext. Der Dialog mit und über die Geschichten hört also nie auf, ist immer anders, immer wieder neu. Aber nicht nur das: Auch die Möglichkeiten in der Auseinandersetzung mit den Inhalten hinter den Buchstaben, Worten und Sätzen verändern sich fortlaufend.

— Thomas Hartmann,
Laudator Dieter-Baacke-Preis, KJF

»**Auf beeindruckende Weise hat »Eine Kiste Irgendwas« Rahmenbedingungen geschaffen, um die zwei Prinzipien »Mit Fragen die Welt entdecken« und »Digitale Medien als Kreativwerkzeuge begreifen« für Kinder konkret erfahrbar zu machen. Nicht nur Fantasie und Einfallsreichtum waren dabei gefragt, sondern auch die Fähigkeit zum Perspektivwechsel und zum kritischen Denken. Den beteiligten Kindern wurde also viel zugetraut, aber gerade in diesem Alter möchten sie doch auch eher gefordert als unterfordert werden.«¹**

Heute kann das Digitale als Werkzeug für deren Betrachtung hinzugezogen werden und damit neue Erfahrungsräume erschließen. Analoge und digitale Vermittlungsmethoden verschmelzen miteinander und fördern Sprach-, Lese- und Medienkompetenz. Um eben diese Interdisziplinarität geht es bei dem Projekt »Eine Kiste Irgendwas – philosophische und digitale Experimente«, das die Stadtbibliothek Bremen und der Verein Blickwechsel e.V. gemeinsam konzipierten. Basierend auf dem Bilderbuch »Eine Kiste Irgendwas« von Lena Hesse stellen Kinder Fragen, machen sich auf die Suche nach Antworten und entwickeln eigene Ideen. Bilderbuch, Pappkarton, Tablet und Apps machen neugierig – mal analog, mal digital und immer mit ganz viel Spaß und allen Sinnen.

2024 wurde das Projekt mit dem Dieter-Baacke-Preis ausgezeichnet und 2025 für den Deutschen Engagementpreis nominiert. Die Ergebnisse und Erfahrungen aus dem Projekt liefern die Basis für diese Broschüre. Sie beinhaltet zahlreiche methodische Bausteine, die auf ganz verschiedene Geschichten angewandt werden können.

Ich wünsche Ihnen viel Freude beim Entdecken und Erproben und natürlich beim miteinander Philosophieren.

Anika Schmidt

Ihre Anika Schmidt
(Bibliotheksdirektorin
der Stadtbibliothek Bremen)



PHILOSOPHIEREN MIT MEDIEN

Beim Philosophieren benutzen wir unseren Kopf als Werkzeug. Und das iPad ist auch ein Werkzeug.«

— Alina, 6 Jahre

Wer hat Angst vor Wieso, Weshalb, Warum?

Das Staunen und das Sich-Wundern ist eine wichtige Kompetenz von Kindern. Mit Fragen entdecken sie Schritt für Schritt die analoge und digitale Welt, sind fasziniert und gefesselt von ihren Rätseln und Geheimnissen. Wer fragt, der lernt – auch ohne sofort eindeutige Antworten zu finden.

Beim **Philosophieren mit Kindern** geht es primär darum, sich auf die **Suche nach Bedeutung und (vorläufigen) Wahrheiten** zu machen, Dinge aus **verschiedenen Perspektiven** zu betrachten und dabei auch kleinere Umwege im Denkprozess in Kauf zu nehmen. Als begleitende Fachkraft bedeutet dies, Raum und Zeit für verschiedene Gedankengänge zu geben und die Fragen der Kinder zu würdigen. Der Mehrwert im gemeinsamen Diskutieren, Nachdenken und aktivem Zuhören liegt in den **überraschenden Lösungen, die neue Sichtweisen** erschließen.



Heute wird das griechische Wort »**philosophia**« meist als »**Liebe zur Weisheit**« übersetzt, da es sich aus den beiden Wörtern »philos« und »sophia« zusammensetzt.

Somit entwickeln Kinder ein hohes Maß an kreativer Denkweise. Da sich das Kind durch Erforschen und Ausprobieren selbst bildet und seine Umwelt durch aktive Interaktion begreift, kann das Philosophieren auch als »Selbstbildungsinstrument« bezeichnet werden.«²

— Mona Beyg, Kita-Leitung

In dem dieser Broschüre zugrundeliegendem Projekt »**Eine Kiste Irgendwas: Philosophische und digitale Experimente**« geht es um den Mut, Selbstverständlichkeiten in unserem Alltag neu zu hinterfragen. Es ist eine Einladung zu einer Abenteuerreise, auf der es Ungewissheiten und vorläufige Antworten gibt, aber auch Neugierde und Offenheit, die zu neuen Einsichten führt und viel **Spaß** am Austausch von Ideen bringt. Und es geht um die Verknüpfung zur frühen Medienbildung, die sowohl die **produktive und kreative Auseinandersetzung mit digitalen Medien** als auch die **reflektierte, altersgemäße Mediennutzung** beinhaltet.

Die hinterfragende Betrachtung unseres Lebensalltags muss nicht unbedingt rein sprachzentriert sein. Vielmehr gibt es viele spielerisch-kreative Möglichkeiten in der Praxis, mit denen Gedanken weiter entwickelt werden können. Für diese Art des Lernwegs gibt es **keine Altersbeschränkung**³ – und auch keine Eingrenzung bei der Wahl von Hilfsmitteln beim Entwickeln eigener Gedanken. Tatsächlich können nicht nur Bücher, Bilder, Zitate oder Einstiegsfragen, sondern auch digitale **Medien als Kreativwerkzeuge** für die **Stärkung der Reflexionsfähigkeit** verstanden werden. Schon im Kindergarten können Kinder so das Potenzial digitaler Medien für das kreative Philosophieren und das experimentelle Gestalten entdecken. Der Medienpädagoge Dieter Baacke betonte bereits, dass jeder Mensch als prinzipiell »mündiger Rezipient« zu betrachten sei, der zugleich sowohl ein kommunikativ-kompetentes Lebewesen als auch ein aktiver Mediennutzer sei⁴. Das kreative Philosophieren lässt sich also mit digitalen Methoden verbinden und kann eine Schnittmenge zur Medienkompetenzförderung darstellen.

Beim **Philosophieren mit Medien** lassen sich mit dem Tablet Fragen er- bzw. bearbeiten und Zwischenerkenntnisse sichtbar machen. Es können damit Gedankengänge dokumentiert, auf den Kopf gestellt oder Ergebnisse präsentiert werden. Das Potential digitaler Medien als kreative Werkzeuge in der frühkindlichen Bildung ist nicht zu unterschätzen. Bei den **philosophisch-digitalen Gedankenexperimenten** mit Kindern werden Ideen mit Tablets, Kreativ-Apps und durch den Wechsel zwischen analogen und digitalen Methoden ausprobiert, überdacht und weiterentwickelt.

Im gemeinsamen Austausch – sprachlich und nicht-sprachlich – werden die Kinder angeregt, sich Gedanken zu machen, einen Ausdruck dafür zu finden und ihre Vorstellungen mit anderen zu teilen. Der aktive, gestaltende Umgang mit Medien sowie der gemeinsame Ideenaustausch bestärkt die Kinder in ihrer **Kooperations-, Team- und Kommunikationsfähigkeit**. In der Auseinandersetzung mit den Kreativ-Apps lernen sie selbstbestimmt mit Fantasie sich ein Bild von Welt und Schein-Welt zu erarbeiten.



Digitale Medien bieten vielfältige Möglichkeiten, die Themen und Interessen der Kinder aufzugreifen sowie kindliche Medienerfahrungen spielerisch zu bearbeiten und zu begleiten. Indem Kinder unterstützt werden, Medien als Werkzeuge verantwortungsvoll und kreativ zu nutzen, lernen sie mit dem vielfältigen Medienangebot kompetent umzugehen und es gewinnbringend für sich zu nutzen.»⁵

— Susanne Roboom, Blickwechsel e.V.

Indem sie lernen, wie Dinge medial entworfen oder auch in neue Kontexte gestellt werden können, erleben sie praktisch und unmittelbar, inwiefern wir auch mit digitalen Werkzeugen Vorstellungen von Wahrheit und Illusion bauen. Diese Einblicke sensibilisieren sie dafür, dass vieles in unserer Erfahrungswelt und eben auch in den Medienwelten »konstruiert« ist. Sie entwickeln zudem einen **kritischen Blick auf Themen und mediale Illusionen** sowie die Fähigkeit, eigenständig zu denken.

Das **Philosophieren mit Medien in Kita und Grundschule** geht mit dem Erlernen bestimmter Kompetenzen einher. Dazu gehören das selbstständige und kreative Denken mit digitalen und analogen Tools, das Einüben eines multiperspektivischen Blicks sowie Toleranz und Zuhören. Nicht zuletzt geht es um eine Entschleunigung in der Kommunikation und das Schärfen der eigenen Kritikfähigkeit. Die Möglichkeit, diese Fähigkeiten mit philosophisch-digitalen Gedankenexperimenten zu entwickeln, stärkt Kinder darin, ihre Zukunft selbstbestimmt mitzugestalten. So verstanden birgt dieser Ansatz das Potenzial, die Kinder in ihrer **demokratischen Persönlichkeitsbildung** zu unterstützen.⁶



Weitere Anregungen, wozu, worüber und wie mit Kindern philosophiert werden kann, haben wir in der TaskCard »Philosophieren mit Medien in Kita und Grundschule« zusammengestellt.

EINSTIEG INS THEMA UND PROJEKtablauf

Erste Tipps für philosophisch-digitale Experimente:

- »Raum« schaffen: Dialog auf Augenhöhe, z.B. im Sitzkreis
- Fragen (bzw. Leerstellen) der Kinder nicht sofort beantworten
- Meinung der Kinder immer einbeziehen
- Verhaltensregeln besprechen:
zuhören und aussprechen lassen,
jeder/jede soll zu Wort kommen können

Das reflektierte Sich-Wundern mit digitalen Werkzeugen kann in einem Moment zwischen Gewissheit und Ungewissheit entstehen, quasi in einem Dazwischen von Möglichkeiten. Etwas ist uns vertraut, aber irgendwie doch ganz anders und lässt sich daher nicht eindeutig benennen. Mehrdeutigkeiten sind im Spiel, es können viele unterschiedliche Vorstellungen formuliert werden.



Als **Einstieg in die Praxis** können verschiedene Beobachtungen dienen: Ein Schatten an der Wand oder Wolken am Himmel, Tintenklexe, Popcorn oder Knetklumpen, Aufnahmen von Alltagsgeräuschen laden zum Nachdenken über Fragen wie diese ein:

- Was sehe/höre ich? Was nehmen die anderen wahr?
Nehmen wir alle unsere Welt gleich wahr?
- Gibt es einen Unterschied zwischen dem,
wie mir ein Ding erscheint und wie es tatsächlich ist?
- Wie kann ich sicher sein, dass etwas wirklich existiert?
- Kann ich mir alles vorstellen, was ich möchte,
auch Dinge, die unmöglich sind?

Mit Kreativ-Apps können Fragestellungen wie diese praktisch aufgegriffen werden. Zum Beispiel lassen sich **Tintenklexe, Popcorn oder Knetklumpen aus verschiedenen Perspektiven**, vom Weiten und aus der Nähe betrachten. Die Kinder können auf **Schatten-und-Wolken-Fotosafari** gehen, die Bilder anschließend ausdrucken und mit Stiften ihr verstecktes Wesen herausarbeiten. Alltagsgeräusche, die wir nicht direkt mit einem Gegenstand in Verbindung bringen können, beflügeln die Fantasie. Während des **Lauschens von Klangschnipseln** können die Kinder Gegenstände suchen, die dazu passen und diese abfotografieren. So können die Kinder ins Gespräch und ins gemeinsame Nachdenken kommen. Die folgenden Methodenbausteine in dieser Broschüre dienen als Impulse, um mit den Kindern in tiefere Gesprächsebenen beziehungsweise zu weiterführenden philosophisch-digitalen Experimenten kommen zu können. Es kann frei entschieden werden, welche Methoden genutzt werden und welche nicht. Eine Einhaltung der hier dargestellten Reihenfolge ist nicht zwingend erforderlich. Zeit ist ein wichtiger Faktor, der Einfluss auf die Art und Weise des Einlassens auf das kreative Denken hat.

Tipp: Wer in der Nachbarschaft Kontakt zu **Kreativköpfen** hat, kann auch Atelierbesuche mit den Kindern unternehmen – oder ein digitales Meeting organisieren. Im Interview mit Illustrator*innen, Künstler*innen oder Bildhauer*innen können die Kinder im Gespräch entdecken, wie sich eine mögliche Idee im Kopf zu einer Vielzahl von möglichen Ideen im Raum entwickelt. Hier bietet es sich an, mit **seriellen Methoden** (z.B. analoges Drucken oder digitales Kopieren einer Bilddatei) die Vielzahl an Möglichkeiten in der Praxis zu erproben.

Es braucht seinen Moment, mit Kindern Fragen zu entwickeln und ihnen ihre Gestaltungsfreiheiten bewusst zu machen. Wichtig ist, sie in diesem Prozess langfristig zu begleiten, um unnötige Unsicherheiten bei den Kindern rechtzeitig auffangen zu können. Auch sind die Sprachkompetenzen oder die Fantasie in den Kindergruppen unterschiedlich ausgeprägt.

Ein weiterer Einstieg ins Philosophieren mit Medien wäre **über eine Geschichte** denkbar, die während des Vorlesens immer wieder unterbrochen werden kann, um ins Gespräch zu kommen.

Ergänzend lassen sich experimentelle Mitmachaktionen mit digitalen Medien anbieten, die das Thema vertiefen und neue Erkenntnisse ermöglichen. In dem Projekt »Eine Kiste Irgendwas: Philosophische und digitale Experimente« diente das gleichnamige Bilderbuch von Lena Hesse als roter Faden. Weitere geeignete Bilderbücher finden sich im Anhang der Broschüre bzw. in unserer Begleit-TaskCard »Philosophieren mit Medien«.



»Eine Kiste Irgendwas ...«, denkt sich Hase. »Was mag dieses Irgendwas wohl sein?«⁷
– Lena Hesse, Bilderbuchautorin

Eine Paketlieferung auf eine Insel, adressiert an Huhn, wird der Auslöser für eine Vielzahl von philosophischen-digitalen Experimenten. Das Projekt startet mit einem gedanklichen Stolperstein im Erzählfluss, denn zu Beginn der Geschichte stehen der Hase und die Kinder gemeinsam vor einem Problem: dem Postgeheimnis.

Die Kiste gehört dem Huhn und darf natürlich nicht geöffnet werden. Eine ganz normale Kiste wird plötzlich zu einem höchst interessanten Forschungsgegenstand für die Kinder. Wie kann das Rätsel um die Kiste Irgendwas gelöst werden, ohne es dennoch ganz zu lösen, denn öffnen dürfen wir die Kiste nicht.

[siehe Methode 1]

Wie können wir wissen, ob es ein *Irgendwas* wirklich gibt? Im Folgenden werden im gedanklichen und praktischen Erkunden die Kinder nicht allein sein. An ihrer Seite stehen ein oder zwei begleitende Fachkräfte, die in der Rolle von Inselbewohnenden ebenso unwissend sind, wie die Kinder. Sie begleiten die Kinder auf ihrem Weg des Fragens und Suchens.



Die Kiste Irgendwas haben sie von der Insel mitgebracht – als realen Nachbau –, damit die Kinder im Auftrag von Hase (ob Huhn auch davon weiß?) das Rätsel lösen helfen. Die Kinder untersuchen die Kiste Irgendwas mit verschiedenen digitalen und analogen Werkzeugen auf allen Wahrnehmungsebenen.

Können wir das *Irgendwas* sehen, riechen oder hören? Und ist das *Irgendwas* an verschiedenen Orten immer das gleiche Wesen oder verändert es sich mit der Umgebung? Die gesammelten Fragen, Zitate der Kinder und kreativen Ergebnisse können sehr gut über die gesamte Projektzeit in einem digitalen Notizbuch (auch bekannt als Fragebuch oder Forschungstagebuch) zusammengefasst werden. Diese schriftlichen, bildlichen, filmischen und akustischen Notizen können auch zu Beginn jedes Projekttermins gemeinsam angeschaut werden, um sich zu erinnern, was beim letzten Mal passiert ist und um zu besprechen, wie es weitergehen soll. Am Projektende wird ein Wechsel zwischen analogen und digitalen Methodenbausteinen sichtbar.

Während des Projekts experimentieren die Kinder zusammen mit den begleitenden Fachkräften mit dem Tablet und entdecken dabei auf der Spur nach dem geheimnisvollen Wesen des Irgendwas immer wieder neue Perspektiven. Der Schwerpunkt liegt dabei nicht auf dem Philosophieren mit Worten, sondern auf dem handlungsorientierten, visuell-kreativen Umgang mit Medien. An den verschiedenen Projektterminen arbeiten sie an ihren offenen Fragen und konstruieren mit Hilfe von Kreativ-Apps selbstständig ihre eigenen, wilden Vorstellungen vom Irgendwas-Wesen abseits medialer Vorgaben, indem sie aus Zeichnungen und fotografierten Gegenständen Neues erschaffen (Stichwort: Konstruktivismus). [siehe Methode 3]

Dieses Bild vom *Irgendwas* ist aber nicht fix und starr, sondern wandelbar, je nachdem aus welcher Perspektive beziehungsweise mit welchen Augen wir darauf schauen. Die Kinder erleben, wie sich die Irgendwas-Wesen vom fiktiven Raum, der Insel aus der Bilderbuchgeschichte, in den realen Lebensalltag der Kinder, in die Kita oder in die Schule übertragen lassen (Stichwort: Dekontextualisierung). Ob sich das Irgendwas mit dem Ortswechsel verändert? [\[siehe Methode 5\]](#)

» **Das Irgendwas sitzt ja gar nicht in echt hier in der Kita, das ist nur auf dem Foto.«**

— Anis, 6 Jahre

Das Projekt dreht sich im Kern um die Annahme möglicher Kisten-Inhalte, die weder falsch noch richtig sind, da sich das Postgeheimnis in der Geschichte nicht eindeutig enträtseln lässt. Über die Annäherung an das mögliche Irgendwas über Wege des philosophischen-digitalen Experimentierens gewinnen die Kinder ein hinterfragendes, kritisch-reflektiertes Bewusstsein gegenüber Bildern. Sie entwickeln ein erstes Verständnis dafür, wie Medienrealitäten konstruiert werden und lernen den Mehrwert von multiperspektivischen Betrachtungsweisen kennen. Am Ende können die Kinder auf die Frage stoßen: Ist ein Tablet nicht auch ein bisschen wie eine Kiste Irgendwas? [\[siehe Methode 6\]](#)



PRAXISTIPPS ZU DEN METHODENBAUSTEINEN

Die folgenden Methodenbausteine sind Vorschläge für den pädagogischen Alltag in Kitas und Grundschulen. **Die Auswahl einzelner Bausteine sollte sich an den Interessen der jeweiligen Gruppe und den technischen Möglichkeiten in der Einrichtung orientieren.**

Wichtig ist, die Kinder **am Ende eines Bausteins über den Prozess reflektieren** zu lassen, indem sie erklären, wie sie zu ihren Ergebnissen gekommen sind. Die Beschreibung der Arbeitsschritte macht den Kindern die Abläufe bewusst und regt sie dazu an, sich bewusst zu machen, was sie gelernt haben.



So könnte ein Frage-Buch-Cover aussehen

In einem »Frage-Buch« können die Kinder ihre Fragen, Arbeitsschritte (z.B. durch Fotodokumentation) und ihre Ergebnisse (Fotos, Videos, Zeichnungen, Audioaufnahmen) sammeln. Das Frage-Buch (manchmal auch Forschungstagebuch genannt) sollte direkt am Anfang des Projektes von den begleitenden Fachkräften angelegt werden (z.B. am iPad mit der App *Book Creator* oder am Android Tablet mit *PicEdu* bzw. *PicCollage*). Das digitale Frage-Buch wächst mit jeder Aktion, die zu

diesem Thema angeboten wird. Mithilfe der Tonaufnahmefunktion können die Kinder Arbeitsschritte reflektieren, indem sie erzählen, wie sie die Zeichnungen, Fotos, Videos, etc. erstellt haben. Die Dokumentation im Frage-Buch eignet sich z.B. für den Einstieg in einen Projekttag als Gedächtnisstütze: Was wissen wir schon? Was haben wir rausgefunden? Außerdem kann das Buch auch bei der Portfolio-Arbeit hilfreich sein oder als interaktives Bilderbuch über einen Beamer den Eltern präsentiert werden.

Tipp: Für iOS-Systeme gibt es *PicCollage EDU*. In dieser werbefreien kostenpflichtigen Version ist kein Nutzerkonto erforderlich und es gibt keine Funktionen zum Teilen in den Sozialen Medien.



Ein konkretes Frage-Buch als Beispiel gibt es in der TaskCard »Philosophieren mit Medien in Kita und Grundschule« unter »Medienpädagogische Methoden«

1

WIR ERFORSCHEN DIE KISTE IRGENDWAS



BILDERBUCHKINO

»Ein Buch lesen – für mich ist das das Erforschen eines Universums«, schrieb Marguerite Duras (Französische Schriftstellerin). Und Kinder können beim Bilderbuchkino gemeinsam eine Fantasiewelt erforschen und erste (philosophische) Fragen stellen. Außerdem kann eine solche Geschichte einen guten Rahmen für Projekte oder Themen bilden.

Gruppengröße:

Kleingruppe (mindestens fünf Kinder)

Dauer:

30 Minuten, insgesamt.

Man kann aber immer wieder nach Sinneinheiten eine kleine Mitmachaktion einfügen und so das Buch auf mehrere Tage verteilen.

Material:

Das Buch »Eine Kiste Irgendwas« von Lena Hesse, eine kleine Kiste, Lupe, Lineal, Stethoskop, sonstige Werkzeuge, die sich für eine Untersuchung eignen, Buntstifte, Papier

Technik und Apps:

Beamer, Laptop mit Beamer-Kabel und Bilderbuch als PDF, Tablet oder Fotoapparat, Endoskop, Tonaufnahmegerät, etc.

Lernziel:

Geschichte verfolgen, geschlossene Kiste untersuchen und Vermutungen über den Kisteninhalt anstellen, Zuhörförderung, Forschen, Zusammenarbeit und kreatives Denken

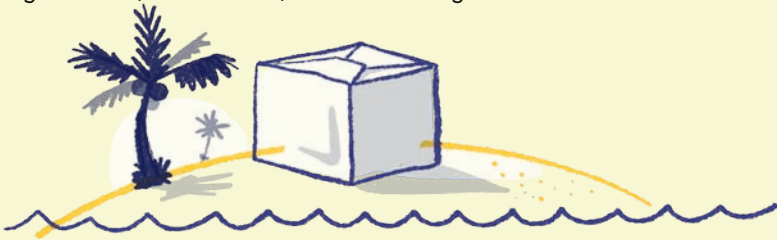
Ergebnis:

Zeichnungen von Dingen, die in der Kiste sein könnten

Beim Bilderbuchkino kann die große Projektion an die Wand genutzt werden, um mit der Gruppe über die Bilder ins Gespräch zu kommen.



1 Schon während der Begrüßung und der Vorstellungsrunde kann auf das Bilderbuch Bezug genommen werden. Eine Kiste Irgendwas spielt auf einer Insel. Um die Kinder in diese Welt einzuführen, können sich die begleitenden Fachkräfte als Inselbewohnende vorstellen, die mit Huhn und Hase befreundet sind. Sie lieben es, zu philosophieren. Sie erklären den Kindern, was Philosophieren bedeutet: (offene) Fragen stellen, nachdenken, zuhören und eigene Antworten finden.



2 Im nächsten Schritt wird das Bilderbuch vorgelesen und immer wieder für Mitmachaktionen unterbrochen. Es kann ein Element aus der Geschichte, zum Beispiel »die Kiste Irgendwas«, als Objekt in den Realraum geholt und in den Kreis gestellt werden – als Gesprächsanlass: »Was kann denn drin sein?«



3 Als nächstes können die Kinder selbst die kleine Kiste untersuchen und Vermutungen über den Inhalt aufstellen - allerdings ohne die Kiste zu berühren, weil die Kiste ja nicht ihnen gehört. Für die Untersuchung verwenden die Kinder zunächst ihre Sinne: hören, riechen und sehen.



4 Zur Verstärkung ihrer Wahrnehmungssinne erforschen die Kinder mit Werkzeugen wie Tablet-Kamera, Lupe, Endoskop, Mikro zum Abhören und Lineal zum Vermessen den Inhalt der Kiste genauer.

- Was könnte in der Kiste sein?
- Was könnte auf der Insel nützlich sein?
- Was könnte der Hase oder das Huhn dort gut gebrauchen?

Die Ideen können anschließend aufgemalt bzw. in dem Frage-Buch gesammelt werden.



Bilderbuchkino-PDF von »Eine Kiste Irgendwas« gibt es in der TaskCard »Philosophieren mit Medien in Kita und Grundschule« unter »Medienpädagogische Methoden«, Punkt 1

ICH PACKE MEINEN KOFFER



FOTORALLYE

Fotos



Alles kann eingepackt werden: Sonnenbrille, Kopfhörer, Kinderzeichnungen einer Bimmelbahn, Foto von einem Kühlschrank, ...

1 Was braucht ein Hase auf einer Insel? Was brauchen wir im Urlaub auf einer Insel: Ein Buch, Sonnencreme, einen Ventilator? Die Kinder überlegen sich, was sie gern dabei hätten. Vom Kuscheltier bis zum Computer: Alles darf auf die Packliste für den Reisekoffer. Im Raum müssen zuvor zum Projektthema passende Objekte (hier: Besuch einer Insel) bereitgelegt worden sein. Die Kinder suchen sich davon fünf Dinge aus. Wenn die Gegenstände nicht im Raum zu finden sind, die den Kindern einfallen, können sie gemalt werden. Wenn die Gegenstände zu groß sind (wie z.B. ein Baum), können sie abfotografiert werden – am besten so, dass nicht zu viel drumherum zu sehen ist und die Konturen gut erkennbar sind.



Die Kinder wollen einen Dinosaurier einpacken, aber es ist gerade keiner im Raum? Dann kann er gemalt werden.

Damit der Hintergrund immer gleich bleibt, wird das »Gepäck« auf ein großes weißes Blatt Papier gelegt.



2 Im zweiten Schritt werden alle Gegenstände »eingepackt«, nämlich ins Tablet. Die Objekte und Zeichnungen werden auf ein großes weißes Papier gelegt und einzeln abfotografiert.

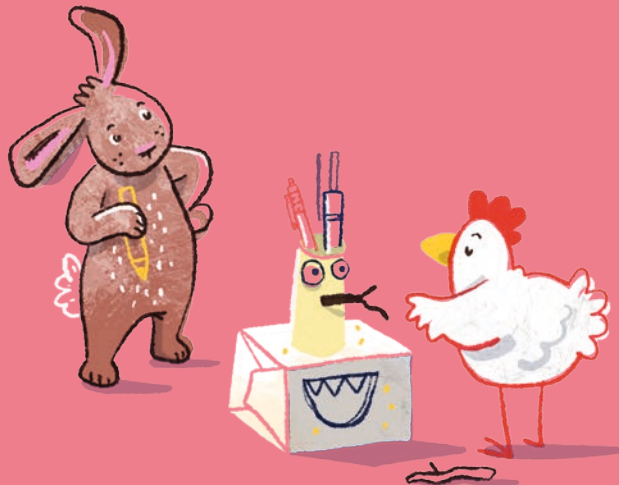
3 Anschließend können die Fotos z.B. mit *PicCollage* und der »Layout«-Funktion in eine Collage geladen und sortiert werden, damit die Kinder zum Schluss ihre Foto-Sammlung (sozusagen »ihre Beute«) über einen Beamer sehen können. Die Schritt-für-Schritt Anleitung zu der Methode findet sich unten als QR Code.



Anleitung für die Methode
»Foto-Collage« mit der App *PicCollage*

3

ICH BAUE EIN WESEN



MONTAGE

»Ich mach mir die Welt, wie sie mir gefällt«, singt Pippi Langstrumpf. Und genau das ist auch bei der Montage möglich. Kinder könnten sich damit beispielsweise in den Himmel zaubern oder aus Zeichnungen ein noch nie dagewesenes Wesen bauen. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Gruppengröße:

maximal drei Kinder pro Tablet

Dauer:

20 Minuten

Material:

ca. fünf Fotos von nützlichen Objekten

Technik und Apps:

Tablet mit der App *PicCollage*  (iOS & Android, kostenlos)

Lernziel:

Kommunikationsfähigkeit, Kooperations- und Teamfähigkeit, Kreative App als Gestaltungsmittel kennenlernen, Kreatives Konstruieren und damit Hinterfragen digitaler Realitäten.

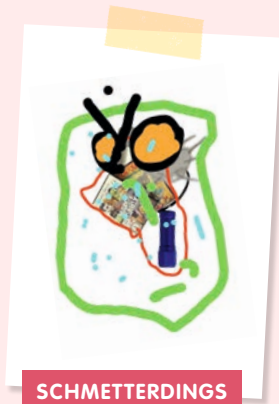
Ergebnis:

Foto-Montage eines Wesens



Kinder konstruieren ihr Irgendwas-Wesen mit dem Tablet.

1 Nachdem die Kinder Fotos von passenden Gegenständen auf einem neutralen (z.B. weißem) Hintergrund gemacht haben, können sie die Objekte »freistellen«, also digital ausschneiden. Das geht sowohl in manchen on-board Foto-Apps durchs Gedrückt-Halten, als auch mit *PicCollage* mit der »Freestyle«- oder »Freiform«-Funktion. Nachdem die Fotos in die App geladen wurden, kann das gewünschte Objekt durch doppeltes Antippen mit dem Scherensymbol freigestellt werden. Die begleitenden Fachkräfte sollten den Kindern zeigen, wie es funktioniert. Über den Beamer lassen sich die einzelnen Schritte gut nachvollziehen.



SCHMETTERDINGS

3 Die Kinder können für ihr Irgendwas-Wesen einen passenden Hintergrund wählen, zum Beispiel eine Insel. Hierfür können sie entweder selbst ein Foto machen oder im Internet ein passendes Foto mit *Creative-Commons*-Lizenz suchen (frei nutzbare Werke).



2 Im nächsten Schritt werden die einzelnen ausgeschnittenen Objekte digital auf einem weißen Hintergrund zusammengeführt. Die Größe der Fotos wird so angepasst, dass sie alle dicht nebeneinander passen. Und weil es in unserem digitalen »Tablet-Koffer« so eng ist und alle Gegenstände zusammengehalten werden sollen, schieben wir alles zusammen und malen eventuell sogar einen Umriss um sie herum. Manchmal erkennen wir auch ohne Umriss eine Figur. Wenn wir jetzt noch zwei Augen vielleicht sogar einen Mund dazu malen, entsteht dabei ein Wesen aus gesammelten Dingen.



FRESSBACKE

HASELIN



Jonathans Wesen heißt »Haselin«. Es lebt auf einer Insel unter drei Palmen und schwimmt gern im Meer. Sein Lieblingessen sind natürlich Kokosnüsse.

4 Im letzten Schritt geben die Kinder ihrem Wesen einen Namen. Anschließend ist es wichtig, dass die Figur mit seinem Namen gespeichert wird und die Namen der beteiligten Kinder aufgeschrieben werden, damit bei der Dokumentation der Ergebnisse und bei der Thematisierung der Wesen an den nächsten Projekttagen kein Durcheinander entsteht. Zum Abschluss stellt jede Gruppe ihr Geschöpf vor:

- Wie heißt es?
- Woraus besteht es?
- Was kann es besonders gut?



Anleitung für die Methode »Foto-Montage« mit der App *PicCollage*

4

MEIN WESEN KANN REDEN



SPRECHENDE FOTOS

»Reden lernt man nur durch reden«, sagte auch Marcus Tullius Cicero (Philosoph und berühmter Redner der Antike). Die App *Chatter Pix Kids* bietet Sprachanlässe und regt die Fantasie an: Was könnten ein Lieblingskuscheltier, ein Apfel oder unser Wesen »Fressbacke« denn sagen? Kinder können einem Foto ihre Stimme verleihen, so fällt das Reden gleich viel leichter!

Gruppengröße:

maximal drei Kinder pro Tablet

Dauer:

20 Minuten

Material:

Foto eines »Wesens«, ggf. Papier, Stifte, Alltagsgegenstände.

Technik und Apps:

Tablet mit der App *ChatterPix Kids* 
(iOS & Android, kostenlos)

Lernziel:

Kommunikationsfähigkeit, Wortschatzerweiterung, Einfühlungsvermögen, Perspektivwechsel, Medien als Gestaltungs- und Ausdrucksmittel (Gestaltung eigener Medienprodukte, Kennenlernen einer Gestaltungs-App)

Ergebnis:

Kurzfilm



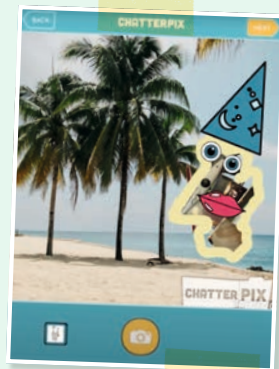


1 Mithilfe von *ChatterPix Kids* können Gegenstände, Selbstgemaltes oder Lieblingsfiguren aus den Medien ganz leicht zum Sprechen gebracht werden und bieten so Kindern vielfältige Sprachanlässe und Verarbeitungshilfen für ihre Medienerlebnisse. Auch kann dem zuvor erstellten Wesen eine Stimme verliehen werden: Wie hört sich z.B. *Haselin* an?

2 Die App führt durch die einzelnen Schritte: Auf dem Startbildschirm der App gibt es zwei Hauptfunktionen: Ein Foto aufnehmen (Take Photo) und die Weiterleitung zur appeigenen Fotogalerie, in der alle erstellten Projekte bewundert werden können (Gallery). Los geht's, indem die Funktion »Take Photo« ausgewählt wird. Links unten kann auch ein schon existierendes Foto (z.B. von unserem Wesen) eingefügt werden. Nun braucht es einen Mund zum Sprechen. Für einen fröhlichen Mund wird der Finger von links nach rechts gezogen, für einen traurigen Mund von rechts nach links.

3 Danach wird automatisch die Audioaufnahmefunktion freigeschaltet. Über das erscheinende Mikrofon lassen sich 30 Sekunden lang Stimmen und Klänge aufnehmen: Welches Geräusch macht euer Wesen? Und was sagt es? In der Ich-Form kann ein Kind erzählen, wozu sein Wesen auf der Insel besonders nützlich sein kann.

4 Über den Pfeil **NEXT** in der rechten oberen Ecke lässt sich die Figur mit Filtern, Stickern, Rahmen und Text weiter gestalten. Die Augen findet man ganz weit rechts.



5 Wenn die Gestaltung abgeschlossen ist, kann das Ergebnis im nächsten Schritt **NEXT** angeschaut und in der Fotogalerie des Geräts gespeichert werden. Abschließend kann das Tablet an den Beamer angeschlossen werden, um die entstandenen Kurzfilme mit der ganzen Gruppe anzuschauen.



Hallo!
Ich bin Lisi und
genieße gerade
meinen Urlaub auf
der Insel.



Anleitung
für die App
ChatterPix



Konkrete Beispiele gibt es in der TaskCard
»Philosophieren mit Medien in Kita und Grundschule«
unter »Medienpädagogische Methoden«, Punkt 4

5

MEIN WESEN ZU BESUCH – NAH UND FERN



C O L L A G E

»Wer nicht neugierig ist, erfährt nichts«, schrieb Johann Wolfgang von Goethe (Deutscher Dichter und Naturforscher) – so könnte dieser Methodenbaustein ankündigt werden. Wie verhält sich unser Wesen, das für eine Insel gebaut wurde, z.B. in einer Kita/Schule? Und was passiert, wenn wir näher ans Tablet gehen? Sind die Pixel, aus dem so ein Foto-Wesen besteht, vergleichbar mit unseren menschlichen Zellen? In dieser Methode geht es um eine sogenannte Kontext- bzw. Rahmenverschiebung.

Gruppengröße:

zwei bis fünf Kinder pro Tablet

Dauer:

20 Minuten

Technik und Apps:

mehrere Tablets mit der App *PicCollage* (iOS & Android, kostenlos), eine Lupen-App oder Macrovorsatzlinse

Lernziel:

Perspektivwechsel, Einfühlungsvermögen, Kommunikationsfähigkeit, Medien als Ausschnitt der Wirklichkeit begreifen, ein Pixel als kleinste Einheit kennenlernen, Einstellungsgrößen.

Ergebnis:

Collage aus drei Fotos:

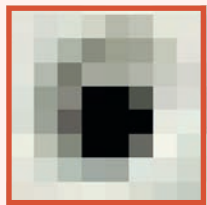
- Wesen zu Besuch (Halbnah)
- Wesen in der Gruppe (Totale)
- Pixel-Wesen (Makro)

Ein Bild auf einem Tablet kann mit der Lupe eines anderen Tablets ganz nah herangezoomt werden. In der Nahsicht entdecken die Kinder, dass ein digitales Bild aus Pixeln besteht.



1 Als Erstes werden in der Kita oder Schule zwei Fotos gemacht: eine halbnah Einstellung eines Ortes, an dem unser Wesen gerne sitzen würde (z. B. auf einem Stuhl), sowie eine Totale mit ganz vielen Kindern darauf.

2 Unser Wesen wird nun mit *PicCollage* auf den neuen halbnahen Hintergrund gelegt: Verändert sich unser Wesen in der neuen Umgebung? Wieso hat es sich diese Stelle ausgesucht? Wie es dem Wesen in der Kita (bzw. Schule) geht, können die Kinder auch mit *ChatterPix* erzählen. [\[siehe Methode 4\]](#)



Sitzt da wirklich ein Wesen auf dem Stuhl? Oder sind das nur Pixel?



3 Ist unser Wesen eigentlich ganz allein im Raum? Als nächstes können die Kinder ihr Wesen mit *PicCollage* (»Freiform«- bzw. »Freestyle«-Funktion) in das Foto der Kindergruppe montieren. Was fällt den Kindern auf?

»Huch, da sitzt ein Wesen neben mir; aber in echt war der Stuhl neben mir leer«.

So merken sie, dass ihr Wesen wirklich nur im Tablet existiert.

4 Was passiert eigentlich, wenn wir mit einem zweiten Tablet ganz nah an das erste Tablet gehen, quasi als Lupe [\[siehe Foto auf Seite 33 und 34\]](#)? Sieht unser Wesen dann genau so aus, nur kleiner, oder sieht man Zellen, wie bei uns Menschen? Was ist die kleinste Einheit? Die Kinder gehen mit dem Tablet (Foto-App, ggf. mit Makro-Linse) ganz nah an das Bild des Wesens auf einem zweiten Tablet heran – bis es sich in Pixel auflöst – und machen ein Foto davon. Aus welchen Farben besteht eigentlich unser Wesen?

Collage oder Montage?

Bei einer Collage besteht der Unterschied zu einer Montage darin, dass die Einzelteile als solche sichtbar bleiben, während bei der Montage die Einzelteile so verschmelzen, dass diese nicht mehr erkennbar sind und eine neue Figur entsteht.

5 Abschließend werden die drei Bilder mit *PicCollage* (»Layout«-Funktion) nebeneinandergelegt. So entsteht vom Wesen eine Collage aus Totale, Halbnah und Makro.



Anleitung für die Methode »Foto-Montage« mit der App *PicCollage*



Anleitung für die Methode »Foto-Collage« mit der App *PicCollage*



Methodische Erweiterungen gibt es in der TaskCard »Philosophieren mit Medien in Kita und Grundschule« unter »Medienpädagogische Methoden«, Punkt 5.

6

WIR ZAUBERN UNS IN EINE KISTE!



F I L M

»Die ersten Menschen, die Filme drehten, waren Magier«, sagte Francis Ford Coppola (US-amerikanischer Regisseur). So können auch Kinder mit dieser einfachen Methode erleben, wie in Filmen getrickst wird, denn nur dort kann z.B. Bibi Blocksberg hexen, im realen Leben geht das nicht.

Gruppengröße:



Kleingruppe (mindestens fünf Kinder)

Dauer: 30–45 Minuten

Material:

eine sehr große Kiste (Pappkarton oder Holzkiste aus der Sporthalle)

Technik und Apps:

Tablet, App  Videoaufnahme (Android) bzw.  iMovie (Apple), Stativ

Lernziel:

Hinterfragen von Medienrealitäten

Zusatz-Lernziel für ältere Kinder:

Die Kiste ist wie ein Tablet!
Wenn Werkzeuge hineingelegt werden, ist die Kiste ein Werkzeugkoffer; wenn Apps auf ein Tablet geladen werden, ist das auch ein Werkzeug zum Schreiben, Rechnen, Lesen, Informieren, Kommunizieren, etc.

Ergebnis: Kurzfilm





1 Als erstes werden die »Zutaten« für diesen Trick vorgestellt. Neben einer leeren Kiste werden Werkzeuge gelegt, die auch auf dem Tablet zu finden sind (z.B. Stift, Lupe, Lineal, Taschenrechner, Fotoapparat, Mikrophon, Schere, Bilderbuch). Jedes Kind sucht sich ein Werkzeug aus.

2 Anschließend wird das Tablet auf das Stativ gestellt. Dabei ist es wichtig zu betonen: Das Stativ und die Kiste dürfen ab jetzt nicht mehr bewegt werden, damit der Film-Trick eindrucksvoller gelingt. Manchmal hilft es, wenn Bodenmarkierungen unter die Stativbeine und unter die Ecken der Kiste geklebt werden.

3 Im dritten Schritt wird erklärt und gezeigt, wie die Aufnahme funktioniert: Von drei runter zählen, den runden Aufnahmeknopf drücken und »Action« rufen. Dann geht das erste Kind mit einem Werkzeug ins Bild und steigt in die Kiste. Wenn das Kind vollständig in der Kiste »verschwunden« ist, zählt man zusammen bis drei und macht die Kamera erst danach auf Pause. Dann kann das Kind wieder rausklettern. Das wird so oft wiederholt, bis alle Kinder mit ihren Werkzeugen in die Kiste gestiegen und natürlich auch wieder ausgestiegen sind.



Als Ende kann aufgezeichnet werden, wie zwei Erwachsene ins Bild kommen und die Kiste wegtragen. Boah, sind die stark! Für viele vor allem jüngere Kinder ist es wichtig, dass am Ende des Films gezeigt wird, wie alle wieder aussteigen. Als Abspann kann in Absprache mit den Kindern ihr Vorname, wie auch der Name der Einrichtung und die Jahreszahl der Filmproduktion eingetragen werden.

4 Im vierten Schritt wird der fertige Film zusammen angeschaut (wenn möglich mit einem Beamer an die Wand projizieren). Dabei staunen viele Kinder, wie viele in eine einzige Kiste passen können. Wichtig ist hierbei, dass nach der ersten Faszination die Kinder in Worte fassen, was und wie sie das gemacht haben. Dabei können sie auch besprechen, was sie beim nächsten Mal anders machen können, damit der Trick besser funktioniert.

Uff,
ist das
schwer!

Boah,
seid ihr
stark!



Methodische Erweiterungen und ein konkretes Filmbeispiel gibt es in der TaskCard »Philosophieren mit Medien in Kita und Grundschule« unter »Medienpädagogische Methoden«, Punkt 6.



Anleitung zu der oben genannten Methode und zu der App iMovie

ABSCHLUSSPRÄSENTATION FÜR DIE FAMILIE



Edina Medra
(Blickwechsel e.V.)
und Meike Su
(Stadtbibliothek Bremen)
begrüßen Kinder
und ihre Familien zur
Abschlusspräsentation
des Pilotprojekts.

Ein wichtiger Baustein zum Ende jedes Projektes ist eine abschließende Präsentation der Ergebnisse. Die Kinder haben im Laufe der philosophischen Reise sehr viel gelernt, erforscht und in ihrem Frage-Buch dokumentiert. Nun wollen sie ihre Ergebnisse anderen (vor allem ihren Familien und Freund*innen) zeigen. Für die Präsentation gibt es unterschiedliche Möglichkeiten. Die fertigen Frage-Bücher können zusammen mit den Eltern direkt auf dem Tablet angeschaut werden. Etwas aufwändiger ist die Präsentation der Ergebnisse über einen Beamer für eine größere Gruppe, z.B. im Rahmen einer Eltern-Kind-Veranstaltung. Für die Kinder ist es ein aufregendes Erlebnis, wenn sie ihre Werke (Wesen, Film, Montagen, Collagen, etc.) einer größeren Gruppe vorstellen können und sie am Ende dafür Applaus bekommen.

Eine weitere Möglichkeit ist es, die im Projekt entstandenen Fotos auszudrucken und in der Einrichtung aufzuhängen. Manche Kitas oder Grundschulen haben im Eingangsbereich digitale Bilderrahmen oder Infoboards, in denen Ergebnisse präsentiert werden können. Auf diese Weise bekommen auch alle, die nicht teilgenommen haben, mit, was während des Projektes passiert ist. Gleichzeitig können pädagogische Fachkräfte die Zusammenarbeit mit Familien stärken und mit Eltern z.B. über Unsicherheiten zu kindgerechter Mediennutzung ins Gespräch kommen.

Mit der Kreativapp *Tagtool* konnten die Irgendwas-Wesen in einer XXL-Kiste zum Tanzen gebracht werden. Auch andere Besucher*innen konnten noch weiter Irgendwas-Wesen dazu malen.



BILDERBÜCHER ZUM PHILOSOPHIEREN – AUCH ZWEISPRACHIG!

BILDERBUCHEMPFEHLUNGEN VON BIBIBRI

bilibri ist seit zwanzig Jahren der Verlag für zweisprachige Kinderbücher.

Wir bieten sowohl originale Titel als auch Bestseller anderer Verlage in bis zu sechzehn Sprachversionen an. In der heutigen Gesellschaft, wo fast 40% der Kinder statt oder neben Deutsch eine andere Sprache sprechen, wollen wir alle Kinder abholen und fürs Lesen begeistern. **Denn: Jede Sprache ist ein Schatz!**

© 2015 bilibri, München



Eine Kiste Nichts

Lena Hesse

Huhn freut sich, denn es bekommt eine Kiste zum Geburtstag. Doch – nanu?

Da ist ja gar nichts drin!
So beginnen die Abenteuer
von Hase und Huhn.

Erhältlich in 15 Sprachausgaben



© 2020 bilibri, München



Eine Kiste Irgendwas

Lena Hesse

Huhn hat *Irgendwas* in einer großen Kiste bestellt und Hase grübelt,

was es sein könnte. Bestimmt ist es etwas, was sie auf ihrer Insel gut gebrauchen können ... aber was?

Erhältlich in 12 Sprachausgaben



© 2025 bilibri, München



Eine Kiste Alles

Lena Hesse

Hase gräbt begeistert nach einem Schatz – der Kiste *Alles*.

Aber Huhn zögert. Haben sie nicht schon alles, was sie brauchen?

Erhältlich in 8 Sprachausgaben



© 2025 bilibri, München



Der Wortschatz

Rebecca Guggler/
Simon Röthlisberger

Als Oscar einen Wortschatz findet, ist er enttäuscht. Eine Truhe voller Wörter soll ein Schatz sein?!

Es dauert allerdings nicht lange bis er merkt, wie viel Spaß er mit neuen Wörtern haben kann.

Erhältlich in 8 Sprachausgaben



DIE DIGITALE PINNWAND ZU »PHILOSOPHIEREN MIT MEDIEN«

LINKEMPFEHLUNGEN ZU MEDIENPÄDAGOGISCHEN
METHODEN UND APPS VON BLICKWECHSEL

Blickwechsel e.V. ist ein seit 1992 bundesweit agierender, gemeinnütziger, medienpädagogischer Verein. Ob Vortrag, Beratung, Fortbildung, Workshop oder Elternabend, wir kommen bei Ihnen gerne vorbei. Auch können wir das Projekt *Eine Kiste Irgendwas* gerne mit »Ihren« Kindern durchführen. Sprechen Sie uns an, wenn wir Sie in Ihrer Einrichtung medienpädagogisch unterstützen sollen: blickwechsel@blickwechsel.org oder bremen@blickwechsel.org www.blickwechsel.org

Man
muss nicht
alles wissen,
...



Unsere digitale Pinnwand zum Projekt »Philosophieren mit Medien in Kita und Grundschule«

In dieser *TaskCard* finden sich Anregungen, Ergänzungen, konkrete Beispiele zu den beschriebenen Methoden, Inspiration und Hintergründe zu unserer Broschüre.



<https://kurzlinks.de/m529>

Ran an Maus und Tablet

Hinter dem umfangreichen Online-Angebot *RanAnMausUndTablet* finden sich etliche erprobte medienpädagogische Methoden, nach Bildungsbereich sortiert, so wie auch Praxistipps zu Konzeptarbeit, Technik oder gesetzlichen Grundlagen.



www.rananmausundtablet.de

BildungshAPPchen

Unsere BildungshAPPchen liefern pädagogischen Fachkräften Empfehlungen von Apps mit Bildungspotenzial, die sich in der medienpädagogischen Praxis bewährt haben. Hier finden Sie auch Schritt-für-Schritt-Anleitungen und Infos zu technischen Nutzungs-Voraussetzungen.



<https://kurzlinks.de/ru5s>

...man muss
nur wissen,
wo es steht ...



DIE IRGENDWAS-MIT-PIXELN-BOX

MATERIALIEN ZUM AUSLEIHEN VON DER STADTBIBLIOTHEK BREMEN

**Rätseln, Forschen und Spielen: Material für Erziehende in Kitas
und Lehrende an Grundschulen für philosophische und digitale
Experimente mit Kindern**

Die Stadtbibliothek Bremen betrachtet die Lese- und Sprachförderung genauso wie die Medienkompetenzvermittlung als elementaren Beitrag zur Erreichung der 17 Nachhaltigkeitsziele. Frühkindliche Bildung umfasst bei uns sowohl Vorlesen von Kinderbüchern, spielerisch-interaktive Formate mit Bilderbuchkinos als auch (digitale) Workshopangebote zu Themen wie »Robotik/Programmieren« oder »Forschen und Entdecken mit Kreativapps«. Oft stellen wir Verbindungen von analogen und digitalen Medien und Methoden her, die sich gegenseitig ergänzen und den Lernhorizont erweitern können. Auf diese Weise erleben Kinder früh, inwieweit interdisziplinäre Herangehensweisen an Fragestellungen fantasievolle, technisch-spielerische Lösungswege und forschende Beobachtungen ermöglichen. Die gewonnenen Kenntnisse aus solchen Workshops können auch in späteren Alltagssituationen nützlich sein.



Internetseite der
Stadtbibliothek Bremen
www.stabi-hb.de

Bücher, ein Tablet mit Kreativapps,
Bastelbögen, Strandtuch:
Eine bunte Basisausstattung,
die Impulse bietet, mit Kindern in
eine Welt voller Fragen einzutauchen,
kann von pädagogischen Fachkräften
in der Stadtbibliothek Bremen
ausgeliehen werden.



EINE WELT IN EINER KISTE, EINE WELT AUS EINEM KLECKS

INTERVIEW MIT DER ILLUSTRATORIN UND AUTORIN LENA HESSE



Zu Beginn des Projekts »Eine Kiste Irgendwas«, rätseln wir zusammen mit den Kindern, was das Irgendwas in der geheimnisvollen Kiste sein könnte. Wie würdest du das Wesen eines Irgendwas beschreiben?

[Lena Hesse] Mit *Irgendwas* beschreiben wir ja zunächst mal eine Leerstelle, etwas Unbekanntes. Das fühlt sich am Anfang komisch an, weil wir so gern eine schnelle Antwort hätten. Gleichzeitig bietet es uns aber eine Menge Freiheit. So lange das *Irgendwas* nicht benannt wird, ist noch viel möglich. Es

könnte eine Zauberkiste sein, eine Wunschkiste, es könnte etwas Unsichtbares darin sein, oder auch – und das ist ja Hases erste Idee – etwas Nützliches. Schließlich, so denkt er sich, hat Huhn die Kiste bestellt, und Huhn ist ein recht pragmatischer Typ. Hase ist da eher das Gegenteil. Er hat viel Fantasie und spielt mit absurden Ideen, bis sie plötzlich doch auf eine skurrile Art Sinn ergeben. Auf diese Weise erschafft er ein *Irgendwas*, das sicher niemand erwartet hätte!

Arbeitest Du in Deinen Lesungen zu »Eine Kiste Irgendwas« nur mit dem Text oder lädst Du die Kinder auch zu Mitmachaktionen ein?

[LH] Ich komme ja vom Zeichnen und mag es deshalb, mit den Kindern zusammen Figuren zu entwickeln. Wir gehen dabei recht spielerisch und ergebnisoffen vor. Ich bitte die Kinder, Flecken zu malen und wir geben den Formen etwas Zeit, auf uns zu wirken.

Sind das wirklich Flecken oder doch kleine Monster oder Tiere? Meistens hilft es, wenn man ein oder zwei Augen in den Fleck setzt – dazu bringe ich gern mal Wackelaugen zum Aufkleben mit. Den Rest – Füße, Zähne, Schnäbel, Mützen, Handtaschen – was auch immer das Wesen noch benötigt, malen wir dann nach und nach dazu. Meistens erkennen die Kinder sofort Zusammenhänge zwischen den Figuren. Sind sie befreundet? Will einer den anderen fressen? Die Figuren können dann ausgeschnitten und auf einen Hintergrund geklebt werden, oder wir malen den Hintergrund dazu. Und plötzlich hat man eine Bilderbuchseite! Bei einer anderen Methode suchen sich die Kinder aus einer Kiste mit Krimskrams (*Irgendwas*en, wenn man so will) einen Gegenstand aus. Eine Muschel, einen Tischtennisball, eine Rolle Tesafilm oder ein Radiergummi usw. Ich bitte sie dann, ihren Gegenstand zu benennen. Dann bitte ich sie, ihn so lange anzusehen, bis sie etwas anderes in ihm sehen. Der Tischtennisball zum Beispiel könnte ein Mond oder ein Planet sein. Ein Kind sah in der Rolle Tesafilm erst ein Rad, nach einer Weile aber eine Zwiebel, wegen der Schichten. Das fand ich genial. Man kann dann den Gegenstand auf ein Stück weißes Papier legen (mit Kreppband festkleben) und dann dazumalen was »fehlt«. Bei jüngeren Kindern zeichne ich ein bisschen vor, die Älteren machen das direkt selbst.

Was erleichtert deiner Meinung nach den Einstieg ins Philosophieren bzw. ins »kreative Rumspinnen«?

[LH] Fehler willkommen heißen. Seltsame Ideen oder eine schiefe Skizze nicht direkt abschreiben, sondern ergebnisoffen an die Sache herangehen.

In manchen Lesungen zeichne ich für die Kinder »auf Zuruf«. Wir beschließen dann z.B., dass ein Hase in unserer Geschichte mitspielt. Als Illustratorin werde ich ja wohl einen Hasen zeichnen können, oder nicht? Aber vielleicht habe ich einen schlechten Tag, bin unkonzentriert, wer weiß – jedenfalls zeichne ich die Ohren zu kurz. Jetzt gibt es ein paar Möglichkeiten: Man könnte zum Beispiel einfach neu anfangen. Oder den Hasen zu einem seltenen kurzohrigen Hasen erklären. Oder sich fragen, ob unsere Figur

einfach kein Hase werden wollte. Sondern eine Katze. Die hat kurze Ohren! Sie braucht dann noch Streifen und einen Schwanz ... und plötzlich haben wir zwar ein anderes Tier, aber immer noch eine Geschichte. Vielleicht ist es sogar Teil der Geschichte, dass sich der Hase in eine Katze verwandelt hat ...?

**Welche Figur in „Eine Kiste Irgendwas“ wärest du gerne?
Und warum?**

[LH] Huhn ist in meiner Vorstellung eher ein pedantischer, aber dabei sehr liebenswerter Charakter. Es mag die täglichen Routinen, hat Dinge im Griff und ist gut organisiert. Neuem steht es skeptisch gegenüber. In all diesen Punkten haben Huhn und ich viele Gemeinsamkeiten. Hase wiederum ist ein Chaos mit überbordender Vorstellungskraft. Er verliert sich in Tagträumereien und hat enormen Spaß dabei. Er ist offen, neugierig und hat einen rundum positiven Blick auf das Leben. Manchen Leuten geht er mit seinem hohen Energielevel auf die Nerven, andere lassen sich mitreißen. Meine »Hasenseite« kommt nur manchmal zum Vorschein, ich brems mich oft selbst zu schnell aus. Ich glaube, ein bisschen mehr Hase würde mir gut tun. Ich kann viel von ihm lernen!

Das Interview wurde geführt von Edina Medra und Meike Su.

ANMERKUNGEN

¹ Hartmann, Thomas (2024): *Laudatio: Eine Kiste Irgendwas – Philosophische und digitale Experimente*. Dieter-Baacke-Preis 2024.



<https://kurzlinks.de/327x>
[Stand: 24.11.2025]

² Beyg, Mona (2019): *Philosophieren mit Kindern – eine Möglichkeit, um kreatives Denken zu fördern*. Das Kita-Handbuch.



<https://kurzlinks.de/g6lt>
[Stand: 24.11.2025]

³ Vgl. Lenoir, Frédéric (2018): *Der kleine Philosoph. Wie Kinder denken*. Stuttgart: Tropen Sachbuch S. 35.

⁴ Vgl. Baacke, Dieter: *Medienkompetenz – Begrifflichkeit und sozialer Wandel*. In: Antje von Rein (Hg.): *Medienkompetenz als Schlüsselbegriff*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt 1996, S.117.

⁵ Roboom, Susanne (2025): *Medien zum Mitmachen. Impulse für die Medienbildung in der Kita*. Freiburg: Herder, 2., aktualisierte Neuauflage, S. 6.

⁶ Vgl. Berlenbach, Nadine; Eder, Sabine; Fries, Rüdiger; von Gross, Friederike u. a. (2024): *Berliner Plädoyer für mehr Medienkompetenz und Demokratiebildung*. GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur.



<https://kurzlinks.de/wpor>
[Stand: 24.11.2025]

⁷ Hesse, Lena (2020): *Eine Kiste Irgendwas*. München: bilibri, S.3.

Blickwechsel
Verein für Medien- und Kulturpädagogik

Stadt
Bibliothek
Bremen



lena hesse
ILLUSTRATION · GRAFIK-DESIGN

