

Kreative Bewegungsideen mit dem Zollstock

... nicht nur zum Maßnehmen geeignet!

Vorbemerkungen/Ziele

Einen Zollstock (Gliedermaßstab) in der Turnhalle ganz neu zu entdecken, macht Spaß und dient den Kindern, ihre Materialerfahrungen, ihre Gestaltungsfähigkeit und ihre Ausdrucksfreude zu erweitern.

In dieser Stunde werden die Kinder angeregt, eigene Bewegungsideen zu entwickeln und den Zollstock in verschiedenen Bewegungssituationen zu erleben. Schwerpunkte der Stunde sind das selbstwirksame (Er-)Finden von originellen vielfältigen Spielideen, Materialerfahrung durch unterschiedliche Transportmöglichkeiten mit und durch den Zollstock und der Austausch untereinander zur Förderung von Kommunikation und Kooperation.

Die alternative Nutzung des Alltagsmaterials in den Experimentierphasen und die aktive Partizipation der Teilnehmenden regen jeden Einzelnen zur Kreativität an!

Rahmenbedingungen

Pädagogisches Handlungsfeld:

Kreativitätsförderung

Zeit:

60 Minuten

Teilnehmer/innen (TN):

Kinder und Jugendliche ab 8 Jahren

Material:

Zollstöcke (Gliedermaßstäbe), kleine Gegenstände (Spielfiguren/-steine, Münzen, Würfel, Legosteine, Tischtennisball/Zeitungsball usw.), Schwämme, Poolnudeln/Isolierröhren, kleine Magnete

Ort:

Turnhalle oder große Grünfläche

Stundenverlauf und Inhalte

INSTIMMUNG (10–15 Minuten)

Begrüßung

Nach der Begrüßung der Teilnehmer/innen (TN) und dem Anfangsritual führt die Übungsleitung (ÜL) das Material ein.

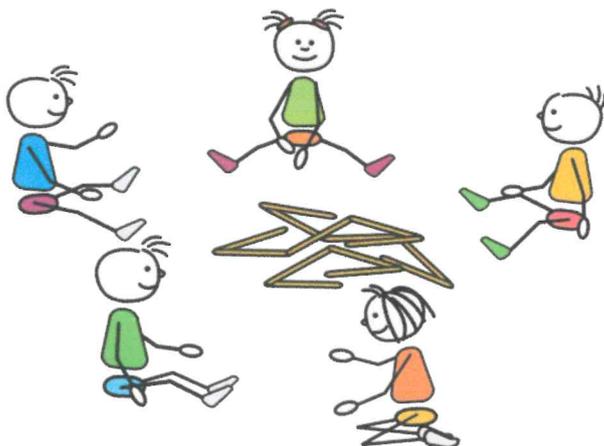
Worauf ist zu achten?

- Sachgemäßes Öffnen und Schließen des Zollstockes durch Drehen, nicht durch Reißen
- Zollstöcke nicht als Waffe gegen andere verwenden
- Unbenutzte Zollstöcke an einen Sammelpunkt legen

Die TN haben die Möglichkeit, in einer kurzen, offenen Phase die Zollstöcke zu erkunden und Bewegungsmöglichkeiten zu erproben. Die ÜL kann die Ideen der TN aufgreifen.

Absichten und Hinweise

- ⊙ Kennenlernen und Einführen des Materials
- ⊙ Unfallrisiko vermeiden, auf Materialschonung hinweisen
- ⊙ Evtl. müssen Regeln zum Umgang mit dem Zollstock festgelegt werden (z.B. die Zollstöcke nicht als Waffe und zum Kampf verwenden).



Stundenverlauf und Inhalte

● Zollstockexperimente

- Jede/r TN erhält einen Zollstock.

Die TN versuchen folgende Bewegungsanregungen umzusetzen:

- Auf welchen Körperteilen kannst du den Zollstock (geöffnet oder geschlossen) balancieren?
- Wie kannst du über die am Boden liegenden Zollstöcke springen?
- Wie hoch kannst du den Zollstock werfen, so dass du ihn wieder auffangen kannst?
- Welche Geräusche kannst du mit dem Zollstock erzeugen?
- Was kann der Zollstock darstellen? (Schmuck, Kleidung, Accessoires, Fahrzeuge, ...)

Weitere Bewegungsaufgaben können von den TN formuliert und ausprobiert werden.

SCHWERPUNKT (30–40 Minuten)

● Führen und Folgen 1

- Die TN arbeiten paarweise zusammen.

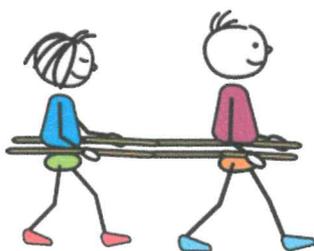
Ein/e TN erzeugt mit dem Zollstock Geräusche, denen der/die andere TN mit geschlossenen Augen folgt.

● Führen und Folgen 2

- Zwei TN benötigen zwei Zollstöcke.

Welche Ideen haben die TN, sich mit Hilfe der Zollstöcke so miteinander zu verbinden (z. B. fassen beide TN jeweils einen Zollstock mit einer Hand an den Enden an), dass der/die eine TN führt und der/die andere TN mit geschlossenen Augen folgt.

Der/die führende TN bestimmt die Raumwege und das Tempo.



● Gegenstände transportieren

- Zwei TN arbeiten mit einem Zollstock zusammen.

Auf einem Zollstock werden kleine Gegenstände (Spielsteine, Münzen, Muggelsteine, Legosteine usw.) gelegt und transportiert.

Die Gruppe findet gemeinsam einen Spielablauf und erprobt die Bewegungsformen.

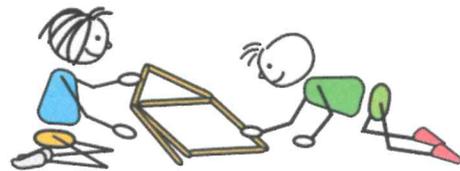
Z.B.:

- Fangen spielen, ohne dass ein Gegenstand herunterfällt
- Parcours aufbauen und überwinden
- Zeit stoppen, während eine Strecke zurückgelegt wird

Absichten und Hinweise

- Entwicklung individueller Bewegungsideen

- Die Bewegungsaufgaben können auch in den Pausen während eines Musik-Stopp-Spiels eingebaut werden.



- Kreativer Umgang mit Geräuschen und Rhythmik, Erzeugung unterschiedlicher Geräusche

- Kooperation: Erprobung rücksichtsvoller Umgangsformen

- Evtl. können im Anschluss Reflexionsfragen gestellt werden:

- „Was hat Sicherheit vermittelt?“
- „Welche Verbindung hat sich bewährt?“
- „Welches Tempo war angenehm?“

- Gemeinsame Entwicklung von Handlungsstrategien und Spielabläufen

Zeit, um eigene Ideen und Bedürfnisse aktiv auszudrücken

Kooperation: Abstimmung mit einem/einer Partner/in

- Evtl. muss die ÜL moderierend und unterstützende in den Prozess eingreifen.

Stundenverlauf und Inhalte

● Kontaktkleber

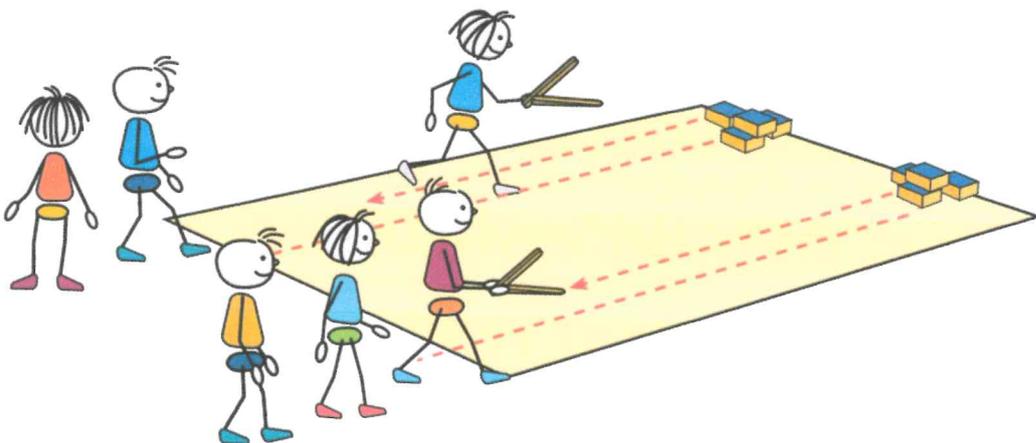
- Zwei TN haben einen Zollstock.

Die beiden TN benutzen den Zollstock, um sich miteinander zu verbinden (= Kontaktkleber). Gemeinsam laufen die TN durch den Raum und überwinden Hindernisse, ohne dass der Zollstock herunter fällt.

● Zangen-Staffel

- Es werden Staffelgruppen gebildet. Jede Gruppe hat einen Zollstock.

Der Zollstock wird als Zange benutzt. Jeweils der/die erste Läufer/in der Gruppe versucht, schnellstmöglich von der einen Hallenseite zur anderen zu gelangen. Am andern Hallenende liegen Schwämme, die mit der Zollstock-Zange (einzeln) aufgenommen und zum Gruppen-Startpunkt gebracht werden sollen.



Absichten und Hinweise

- Körperliche Kontaktaufnahme, Erprobung sozialmotorischer Formen
- Die Partner/innen-Wahl sollte freiwillig erfolgen, da ein sehr enger Körperkontakt eingenommen werden soll.
- Erweiterung der Materialkompetenz durch Nutzung der Zollstöcke zum Transport
- Bei einer Gruppe mit jüngeren Kindern und/oder einer geringen Frustrationstoleranz wird das Spiel beendet, wenn alle Schwämme an der anderen Hallenseite gebracht wurden. Bei einer wettkampforientierten Gruppe könnte jede Mannschaft seine „Beute“ zählen und auswerten.

Förderband

Jede/r TN hat einen Zollstock. Es werden zwei Gruppen gebildet. Die TN stehen hintereinander in einer Reihe.

Jede/r TN biegt den eigenen Zollstock zu einem „U“.

Der/die erste TN legt einen Gegenstand (Stück einer Poolnudel o.ä.) auf sein/ihr „U“ und gibt diesen an den/die nächste/n TN der eigenen Gruppe weiter.

Angeln

Aus den Zollstöcken wird ein Parcours gelegt.

Die TN haben die Aufgabe, den Parcours zu überwinden und am anderen Hallenende einen Magneten (mit dem magnetischen Ende des ausgeklappten Zollstocks) zu „angeln“. Mit dem Magneten am Ende des Zollstockes laufen die TN wieder zurück.

- Nutzung der Zollstöcke zum Transport, und Erleben von Objektgleichgewicht

- Erleben von Objektgleichgewicht, Schulung der Auge-Hand-Koordination

- Die Lösungsideen für den Parcours-Bau und die Techniken zum Überwinden des Parcours werden von der ÜL ggf. sprachlich begleitet, jedoch nicht bewertet!

SCHWERPUNKTABSCHLUSS (5–10 Minuten)

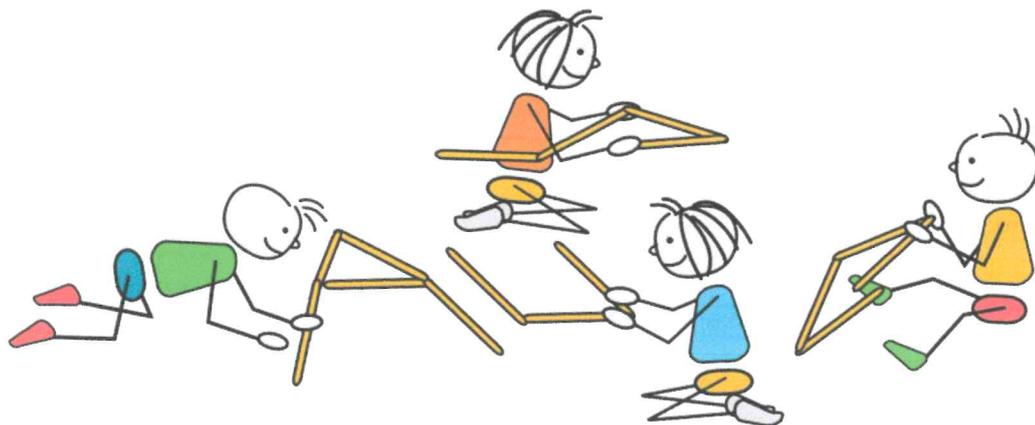
Quiz

Es werden 4er-Gruppen gebildet. Jede/r TN hat einen Zollstock.

Die Spielleitung stellt Fragen, wobei die Antwort nicht mehr als vier Buchstaben haben darf!

Die TN biegen die Zollstöcke zu Buchstaben und stellen somit die Antwort dar.

- „Mit welchem Organ können wir sehen?“ – Auge
- „Wie heißt das Körperteil, an dem sich unsere Finger befinden?“ – Hand
- „Was ist das Gegenteil von lang?“ – kurz
- „Welche Farbe hat der Himmel, wenn die Sonne scheint?“ – blau
- „Was ist das Gegenteil von warm?“ – kalt
- „32 geteilt durch 16 = ?“ – zwei
- „Wie nennt man ein Tu-Wort?“ – Verb
- „Auf welchem Planeten leben die Menschen?“ – Erde
- „Welches Tier bellt?“ – Hund
- „Was für ein Kleidungsstück trägt man an den Beinen?“ – Hose oder Rock



⊙ Kreativer Umgang mit der Schriftsprache

⊙ Vielleicht entwickeln die TN Strategien (z.B. Wiederverwendung eines Buchstabens für das nächste Lösungswort)

KLING (5 Minuten)

Klopf-Massage

Die TN arbeiten paarweise zusammen.

Die TN legt sich auf den Bauch, der/die zweite TN klopft sanft mit den zusammengefalteten Zollstöcken über den Rücken der/des liegenden TN. Die liegende TN gibt Rückmeldung darüber, ob das Klopfen angenehm ist, locker oder fester sein soll.

⊙ Abbau des Erregungsniveaus, Körperwahrnehmung

⊙ Die Partner/innen sollten die Möglichkeit bekommen, sich selbst zu finden, anstatt dass die Paare eingeteilt werden.

Reise in den Zauberwald

spielerische Förderung mathematischer Vorläuferkompetenzen

Vorbemerkungen/Ziele

Das Verständnis für Mengen, Räume und Zahlen entwickelt sich aus vielfältigen Bewegungs- und Wahrnehmungserfahrungen. Es ist ganz natürlich, mathematische Vorläuferkompetenzen wie das Erkennen räumlicher Beziehungen, Bilden von Klassen und Mustern, Mengenerfassung u.a. im Kontext einer Bewegungsstunde aufzugreifen und spielerisch zu vertiefen. Die „Reise in den Zauberwald“ zielt bewusst darauf ab, die Bewegungsspiele entweder in der Turnhalle oder auch draußen in der Natur durchzuführen. In „echten“ Wald werden die Kinder optimal angeregt, ihr themenbezogenes Wissen entsprechend der natürlichen Gegebenheiten selbstständig zu vertiefen, weiter zu entwickeln und ganz nebenbei dem Bewegungsmangel vorzubeugen.

Stundenverlauf und Inhalte

EINSTIMMUNG (10–15 Minuten)

► Begrüßung

Die Teilnehmer/-innen (TN) und die Übungsleitung (ÜL) versammeln sich um den Pool mit ausgebreiteten Waldtier-Karten.

Die ÜL stimmt auf das Thema ein, indem sie das Wissen der Kinder zu den Tieren erfragt und sammelt.



► Tiere im Wald

Die Waldtier-Karten werden im Raum verteilt.

Auf Musik bewegen sich die Kinder durch den Raum.

Bei Musik-Stopp gibt es Aufgaben:

- Die ÜL ruft ein Tier aus. Daraufhin sollen die Kinder die entsprechende Bildkarte finden (z.B. Eichhörnchen) und hochhalten.
- Die ÜL ruft ein Merkmal aus (z.B. braunes Fell) und die Kinder sollen eine Tierkarte (z.B. Reh) mit diesem Merkmal finden.
- Usw.

Abschließend werden die Karten von den Kindern nach selbstgefundenen Kriterien (z. B. dem Wohnort der Tiere, Farbe usw.) geordnet.

Rahmenbedingungen

Pädagogisches Handlungsfeld:

Gesundheitsförderung

Zeit:

60 Minuten

Teilnehmer/-innen (TN):

12–15 Kinder im Alter von 6–8 Jahren

Material:

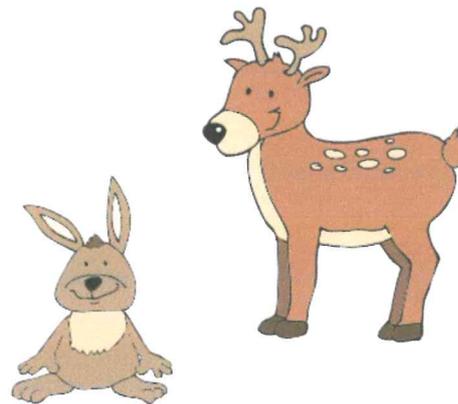
Ca. 30 Bildkarten mit Waldtieren, Einsteckwürfel, 20 Pappteller, ca. 100 Briefumschläge mit Mengenabbildungen (1–10), Musik, kleine Kästen, große Kästen, Bänke

Ort:

Turnhalle oder draußen im Wald

Absichten und Hinweise

- ⊙ Einstimmen auf das Stundenthema, Wissenskonsens bilden



- ⊙ Herz-Kreislauf-Aktivierung, Orientierung im Raum, Zuordnen von Merkmalen, Klassifizieren

- ◉ Alternativ können das jeweilige Tier oder Merkmale von Tieren auch als visuelles Signal (Karten, farbige Tücher) angezeigt werden.

Stundenverlauf und Inhalte

● Hexe, Hexe, wen hast Du verzaubert?

- An einer Raumseite (entlang der Wand) stehen die Kinder. Auf der gegenüberliegenden Seite steht die ÜL.

Die Kinder beginnen das Spiel und fragen die Hexe (= ÜL): „Hexe, Hexe, wen hast Du verzaubert?“

Die Hexe antwortet mit einem Tiernamen z.B.: „Eich-hörn-chen“. Entsprechend der Silbenzahl des Tiernamens dürfen die Kinder Schritte nach vorne gehen.

Ruft die Hexe: „Neugierige Kinder“, müssen sich die Kinder schnell an die Wand, von der sie gestartet sind, retten. Wer von der Hexe gefangen wird, wird zum Hexenlehrling.

SCHWERPUNKT (20–30 Minuten)

● Wege finden

- Die Tierkarten werden in Klarsichthüllen („Käfige“) gesteckt und an den Wänden aufgehängt.

In einem markierten Mittelfeld („Zauberwald“) des Raumes werden kleine Kästen, große Kästen und Bänke als Hindernisse verteilt.

In der Mitte des Raumes wird ein „Rettenscamp“ (Matte im Zentrum) festgelegt.

„Um die verzauberten Tiere des Waldes zu befreien, müssen wir sie zunächst einmal finden. Sie werden in ‚Zauberkäfigen‘ gefangen gehalten. Diese müssen wir finden und stehlen. Im Zauberwald ist es jedoch so unübersichtlich, dass man nicht gut sehen kann. Deshalb tut ihr euch am besten zu zweit zusammen (Partner/-in A und B). Wenn die Hexe schläft (= Musikstopp), sucht sich einer von euch einen ‚Ausguck‘ und visiert einen ‚Käfig‘ an (Partner/-in A). Der/die andere (Partner/-in B) startet von dort aus und befolgt ausschließlich die Anweisungen von Partner/-in A. Findet ihr das Tier in der Zeit, in der die Hexe schläft, könnt ihr es im Käfig mitnehmen und ins Camp bringen. Bei der nächsten ‚Schlafphase‘ tauscht ihr die Rollen.“

Anschließend bewegen sich die Kinder auf Musik durch den Raum.

Variation:

Während der Suche können zusätzliche Kommandos den Weg erschweren: „Großer Ast“ = sich ducken, „Ameisenhaufen“ = sich schütteln und alle Ameisen abstreifen, „Wirbelwind“ = sich einmal um die eigene Achse drehen.

● Rettung der letzten Tiere

- Aus der Kindergruppe wird ein Fänger/eine Fängerin = „Hexe“ bestimmt.

Die Kinder versuchen durch geschicktes Weitergeben des „Tierkäfigs“ (= Einsteckwürfel mit Tierkarte) zu verhindern, dass die „Hexe“ das Kind abschlägt, welches gerade den „Tierkäfig“ transportiert. Alle Kinder versuchen gemeinsam, den „Tierkäfig“ bis ins „Camp“ (z.B. auf die andere Raumseite) zu retten.

Absichten und Hinweise

- 1:1 Zuordnung

- Wird das Spiel draußen in der Natur gespielt, muss die „rettende Wand“ für die Kinder festgelegt werden.

- Raum-Lage-Beziehungen erkennen und verbalisieren, Abschätzen von Entfernungen, Handlungsplanung

- Im Wald sucht man ein Gelände mit natürlichen Hindernissen.



- Die ÜL muss gut beobachten, wann der geeignete Zeitpunkt ist, um die Musik wieder anzustellen und damit die „Rettungsaktion“ zu beenden.

- Die Zusatzkommandos könnte auch ein überzähliges Kind geben.

- Ausleben des Bewegungsdrangs, Handlungsplanung, Kooperation

- Durch Auswahl des Fängers/der Fängerin bzw. mehreren Fängern/Fängerinnen kann die ÜL das Spiel bei Bedarf lenken.

Stundenverlauf und Inhalte

● Entzaubern

- Die ÜL legt einige Tiere (maximal 3 Tierkarten), die „entzaubert“ werden sollen, in eine Reihe nebeneinander hin.

Dann werden die Tiernamen rhythmisch nacheinander (von links nach rechts), mit allen gemeinsam gesprochen und klatschend begleitet (z. B. Eu-le, Eich-hörn-chen, Maus).

Anschließend muss „für echte Zauberwirkung“ der Mund geschlossen und die gleiche Rhythmusfolge nun 3 Mal hintereinander auf den Boden geklatscht werden.

Variation:

Jede Silbe wird zusätzlich mit einer Bewegung verbunden, wie beispielsweise auch bei Klatschspielen.

SCHWERPUNKTABSCHLUSS (5–10 Minuten)

▶ Fanpost verteilen

- Die „Hausnummern“ (Pappteller mit den Zahlen 1-10) werden im Raum an den Wänden angebracht. Darunter wird ein „Briefkasten“ (leerer Pappteller) aufgestellt.

„Schaut mal ein Sack voller Briefe mit Grüßen aus der ganzen Welt! ... Die Rettung der Tiere hat sich herumgesprochen. ... Ihr seid berühmt geworden!“

Im weiteren Verlauf haben die Kinder die Aufgabe den Postsack mit Mengenabbildungen von 1–10 auszuliefern. Sie sollen jeweils einen Brief nach dem anderen, entsprechend der Mengenabbildung vorne auf dem Umschlag, an die passende Hausnummer zustellen.



JSKLANG (5–15 Minuten)

Reflexion

Zum Abschluss versammeln sich die ÜL und die Kinder noch einmal im Kreis.

Gemeinsam überlegen sie:

- „Wie habt ihr euch gefühlt?“
- „Was hat euch gefallen/nicht gefallen? Warum?“
- „Wo könntet ihr so etwas zu Hause spielen?“

Absichten und Hinweise

- 1:1 Zuordnung, Muster erkennen, Serialität, Symbolverständnis, Kreativität
- Haben die Kinder das Prinzip verstanden, können sie auch selber Tierkarten zusammenstellen und in Kleingruppen zusammenarbeiten.

- Ausleben des Bewegungsdrangs, Zahlbegriff, Mengenerfassung, Zuordnung, Begründen

- Briefe, die zu mehreren Hausnummern passen werden am Ende des Spiels mit der Gruppe diskutiert.

- Verbalisierung der Inhalte, Begründen, Transfer in den Lebensalltag der Kinder

Bei den Insekten

Anregende Spielstationen für die Basissinne

Vorbemerkungen/Ziele

Im Wald und auf den Wiesen krabbelt, summt und kriecht es im Sommer überall. In dem heutigen Stundenentwurf wird dieses Bild aufgegriffen und nachgespielt. Auf diese Weise lernen die Kinder, ihre Umwelt vertiefend, mit allen Sinnen zu begreifen.

Das bodennahe Bewegen regt dabei spielerisch die Basissinne an. Gerade in den ersten drei Lebensjahren sollten diese Sinne besonders berücksichtigt werden. Denn sie stellen die Basis der sensorischen Verarbeitung und damit das Fundament der kindlichen Entwicklung dar.

Zu den Basissinnen gehören das taktile System (Tasten und Berühren), das kinästhetische System (Bewegungsempfindung) und das vestibuläre System (Gleichgewicht).

In einer Bewegungslandschaft mit unterschiedlichen Stationen können die Kinder es den Krabbeltieren gleich tun, ihre Basissinne erfahren und stärken.

Stundenverlauf und Inhalte

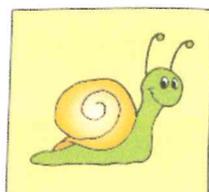
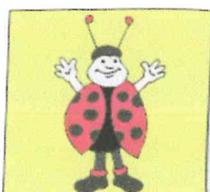
INSTIMMUNG (10 Minuten)

Kleine Tiere mögen wir

Die Übungsleitung (ÜL) versammelt alle Kinder mit ihren Eltern und führt zunächst die Begrüßung mit dem gewohnten Anfangsritual durch. Danach treffen sich alle in einem Innenstirnkreis, um mit Hilfe der Bildkarten das Lied: „Kleine Tiere mögen wir“ von Detlev Jöcker einzuführen.

Die ÜL singt die erste Strophe des Liedes (Liedtext s. Anhang Seite 4) an und begleitet sie mit Bewegungen. Die Kinder und Eltern können sofort mitmachen.

Anschließend zeigt die ÜL die Abbildung des besungenen Tieres (Biene) und überlegt mit den Kindern gemeinsam, wie dieses sich bewegt bzw. welche Geräusche es macht oder sie thematisiert Erlebnisse der Kinder zum Tier. Ebenso verfährt sie mit den zwei anderen Tieren (Käfer und Schnecke) des Liedes.



Rahmenbedingungen

Pädagogisches Handlungsfeld:

Bewegungs-, Spiel- und Sportförderung

Zeit:

45 Minuten

Teilnehmer/-innen (TN):

Kinder im Alter von 1–4 Jahren mit ihren Eltern/ Begleitpersonen

Material:

Vorbereitete Bildkarten (Biene, Käfer und Schnecke), Medizinbälle, Weichboden, Turnmatten, Langbänke, kleine Kästen, Sprungkästen, viele bunte Tücher, zwei Planschbecken

Ort:

Turnhalle mit Großgeräteausstattung

Absichten und Hinweise

- ☉ Die ÜL begrüßt die Kinder mit dem gewohnten Anfangsritual.
- ☉ Die Einführung des Stundenthemas erfolgt mit einem Lied. Die Abbildungen verdeutlichen den Liedtext und sind später als Markierung an den Stationen wiederzufinden.
- ☑ Jüngere Kinder können sich noch nicht so gut sprachlich einbringen, deshalb ist das Vormachen wichtig.
- ☑ Den Liedtext „Kleine Tiere mögen wir“ von Detlev Jöcker findet man auch unter: www.songtexte.com/songtext/detlev-jocker/kleine-tiere-mogen-wir-63f9da07.html

Stundenverlauf und Inhalte

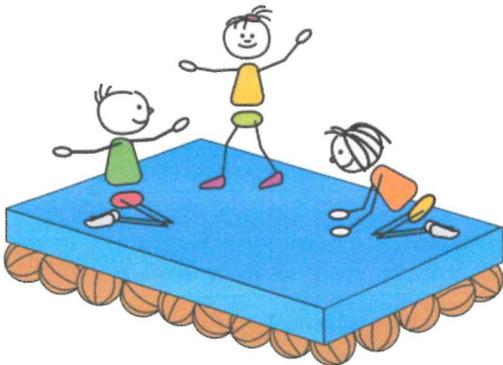
SCHWERPUNKT (20–30 Minuten)

- **Gemeinsamer Aufbau der Bewegungsstationen**
- Die Eltern bauen die drei Stationen mit Hilfe von Stationskarten auf. An den Stationen werden die eingeführten Bildkarten befestigt.

Während des Aufbaus werden die Kinder durch die Erwachsenen entweder mit eingebunden oder sie laufen ihrem Bewegungsdrang entsprechend durch den Raum – eine Aufsicht bestimmen!

Die Planschbecken mit den bunten Tüchern sollten erst zum Schwerpunktabschluss aufgebaut werden, da ihre große Attraktivität sonst dazu führen kann, dass die anderen Stationen nicht genutzt werden.

- **Station: Käferwiese**
- Unter einen Weichboden werden zahlreiche Medizinbälle geschoben. Der Weichboden sollte an mindestens einer Seite durch eine Hallenwand begrenzt werden, damit er sich auf den Bällen nicht zu sehr verschiebt. Die anderen Seiten werden durch kleine Kästen gesichert.



Die Kinder (= Käfer) haben die Gelegenheit, die wackelige Matte (= Käferwiese) zu erklimmen, sich darauf krabbelnd, stehend, laufend etc. zu bewegen und wieder hinunter zu hüpfen oder zu rutschen.

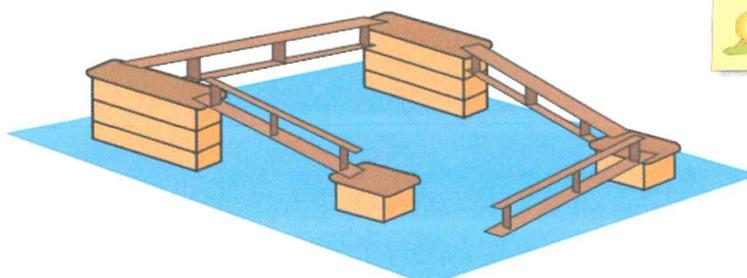
- **Station: Waldboden**
- Viele Matten liegen kreuz und quer übereinander.



Diesen unebenen „Waldboden“ können die Kinder (= Käfer) in unterschiedlicher Weise (z.B. krabbelnd, gehend, springend) überwinden.

- **Station: Umgefallene Bäume**
- Langbänke, Sprungkästen und kleine Kästen werden miteinander so verbunden, dass unterschiedliche Höhen und Schwierigkeitsgrade entstehen.

Die „umgefallenen Bäume“ können von den Kindern (= Schnecken) langsam, aber sicher, in selbstgewählter Weise genutzt werden (z.B. balancieren, klettern, überwinden, durchwinden).



Absichten und Hinweise

- Jedes Kind hat die Möglichkeit, sich individuell nach seinen Fähigkeiten in der Bewegungslandschaft zu bewegen und kann so eigene Bewegungsanlässe gestalten.
- Je nach Situation können die Stationen auch vor Stundenbeginn aufgebaut werden.
- Die Sicherheit der Kinder muss beim Aufbau der Stationen unbedingt bedacht und geregelt werden.
- Anregen der Basissinne
An dieser Station wird durch den wackeligen Untergrund vor allem das Gleichgewicht gefordert.
Erproben vielfältiger Bewegungsgrundformen

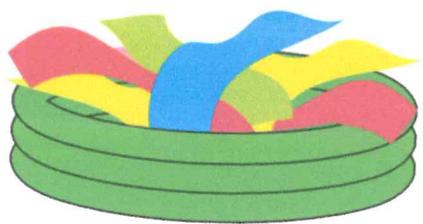
- **Variation:**
Die Erwachsenen positionieren sich an den Mattenrändern und laden die Kinder auf die Matte ein. Dann bringen sie die Matte auf den Bällen in Bewegung und die „kleinen Käfer“ müssen aufpassen, dass sie nicht auf den Rücken fallen.

- Anregen der Basissinne
Erproben vielfältiger Bewegungsgrundformen
- Es können viele unterschiedliche Mattentypen genutzt werden.
- Anregen der Basissinne
Erproben vielfältiger Bewegungsgrundformen

Stundenverlauf und Inhalte

SCHWERPUNKTABSCHLUSS (5-10 MINUTEN)

- **Station: Blumenwiese für die Bienen**
- Zwei kleine Planschbecken werden einander gegenüber aufgebaut und beide mit bunten Tüchern gefüllt.



An einer Seite versammelt die ÜL die Kinder und Eltern, stellt das neue Material (Becken mit Tüchern) als „Blumenwiese mit Blumen“ vor und regt die Kinder (= Bienen) an, frei auszuprobieren.

- Nach dem Ausprobieren kann die ÜL auch Impulse setzen:
- Die Blumen (= Tücher) von einer Wiese (= Becken) zur anderen bringen
 - Bestimmte Farben sammeln
 - Ein „Blumenbad“ nehmen
 - „Blumennamen“ erraten: dazu werden Gegenstände (z. B. Löffel) in die Tücher geknotet und durch Tasten erraten

Gemeinsamer Abbau

Mit Eltern und Kindern werden die Stationen der Bewegungslandschaft abgebaut.

JSKLANG (5 Minuten)

Es wir Abend

Aufstellung im Innenstirnkreis.

Die Kinder stehen oder sitzen vor ihren Eltern.

Das Lied „Kleine Schnecke“ (zur Melodie von Bruder Jakob) wird für eine spielerische Massage genutzt.

Kleine Schnecke

*kleine Biene, kleine Biene fliegt hinauf, fliegt hinauf,
liegt dann wieder runter, fliegt dann wieder runter,
kitzelt dich am Bauch, kitzelt dich am Bauch.*



*kleine Schnecke, kleine Schnecke krabbelt rauf, krabbelt rauf,
krabbelt wieder runter, krabbelt wieder runter,
kitzelt dich am Bauch, kitzelt dich am Bauch.*



*kleiner Käfer, kleiner Käfer krabbelt rauf, krabbelt rauf,
krabbelt wieder runter, krabbelt wieder runter,
kitzelt dich am Bauch, kitzelt dich am Bauch.*



Währenddessen krabbeln die Eltern mit ihren Fingern entsprechend des gesungenen Liedes den Kinderrücken rauf und runter.

Am Ende wird die Stunde mit dem gewohnten Abschlussritual beendet.

Absichten und Hinweise

- An dieser Station wird vor allem das taktile System angeregt
Erproben vielfältiger Bewegungsgrundformen

- Die ÜL sollte darauf achten, die unterschiedlichen Ideen der Kinder wertzuschätzen.

- Aufräumen der Halle

- Analog zum Aufbau muss auch beim gemeinsamen Abbau der Geräte die Sicherheit der Kinder bedacht und geregelt werden.

- Anregen des taktilen Systems
In kindgemäßer Form wird das Erlebte nochmal vergegenwärtigt.



Liedtext „Kleine Tiere mögen wir“ von Detlev Jöcker

Text	Bewegung
<i>Kleine Tiere mögen wir, seht einmal die Bienen.</i>	Hand ans Herz legen Mit den Fingern eine Brille formen und vor die Augen halten
<i>Sum sum sum sum sum sum wie sie uns bedienen.</i>	Rechts herum um die eigene Achse drehen, dabei die Arme wie Flügel ausstrecken
<i>Sum sum sum sum sum sum wie sie uns bedienen.</i>	Links herum um die eigene Achse drehen, dabei die Arme wie Flügel ausstrecken
<i>Süßer Honig schmeckt uns sehr.</i>	Den eigenen Bauch reiben
<i>Bienchen, Bienchen bring' ihn her.</i>	Mit der Hand zu sich heranwinken
<i>Kleine Tiere mögen wir, seht einmal die Käfer.</i>	Hand ans Herz legen Mit den Fingern eine Brille formen und vor die Augen halten
<i>Brum brum brum brum brum brum sie sind Winterschläfer.</i>	Hände zum Schlafen an die Wange halten und dabei in die Hocke gehen
<i>Brum brum brum brum brum brum sie sind Winterschläfer.</i>	Hände zum Schlafen an die Wange halten und langsam wieder hochgehen
<i>Wenn es warm wird, sind sie wach, krabbeln dann den ganzen Tag.</i>	Über die Stirn streichen Hände nach oben strecken und mit wackelnden Fingern von oben nach unten führen
<i>Kleine Tiere mögen wir, seht einmal die Schnecken.</i>	Hand ans Herz legen, Mit den Fingern eine Brille formen und vor die Augen halten
<i>Rutsch rutsch rutsch rutsch rutsch rutsch können sich verstecken.</i>	Den rechten Arm von der Schulter bis zu den Händen entlang streichen danach mit beiden Händen die Augen zuhalten
<i>Rutsch rutsch rutsch rutsch rutsch rutsch können sich verstecken.</i>	Den linken Arm von der Schulter bis zu den Händen entlang streichen danach mit beiden Händen die Augen zuhalten
<i>Tragen stets ihr eigenes Haus, gehen gerne damit aus.</i>	Hände zu einer Schale formen Auf der Stelle gehen