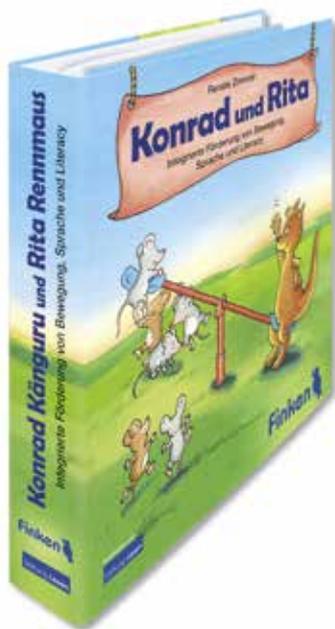


Gratis-Download

Konrad und Rita

Integrierte Förderung von Bewegung, Sprache und Literacy

Das Konzept von Renate Zimmer verknüpft die Lust der Kinder an Bewegung und die Freude am Spiel mit Sprache. Es weckt ihre Neugier auf Geschichten, die sie faszinieren, die sie in Bewegung bringen, zum Nachahmen und Verändern auffordern und mit denen sie sich identifizieren können.



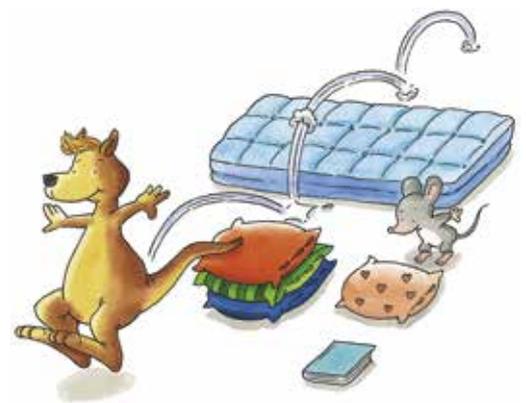
Konrad und Rita

Integrierte Förderung von Bewegung, Sprache und Literacy

Mehr erfahren Sie auf unserer Website unter:
www.finken.de/1090

Im kostenlosen Download ist folgendes enthalten:

- Einführung
- Geschichte „Konrad bei der Olympiade“
- 3 passende Arbeitskarten mit Bewegungs- und Sprachförderspielen



Einführung

Das vorliegende Konzept zu „Konrad Känguru und Rita Rennmaus“ stellt die Verbindung zwischen drei in der frühkindlichen Bildung wesentlichen Bereichen – Sprache, Literacy und Bewegung – dar.

Es verknüpft die Lust der Kinder an Bewegung und die Freude am Spiel mit Sprache. Es weckt ihre Neugier auf Geschichten, die sie faszinieren, die sie in Bewegung bringen, zum Nachahmen und Verändern auffordern und mit denen sie sich identifizieren können.

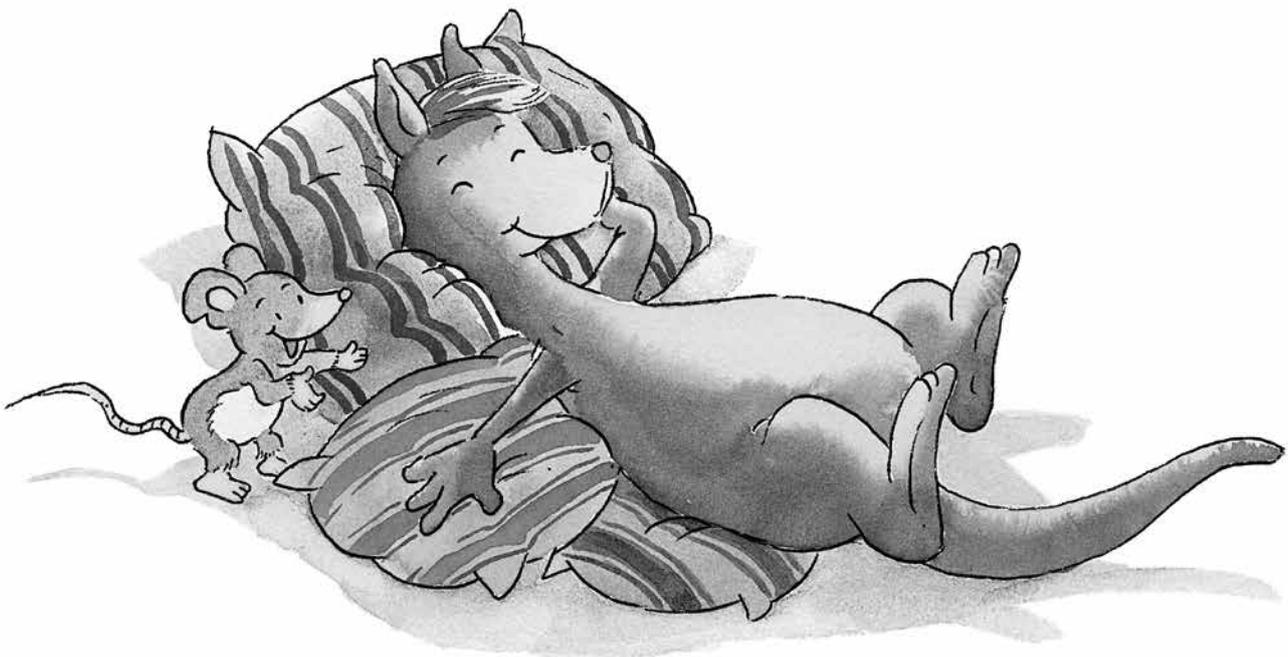
Aus den Geschichten lassen sich gleichermaßen Sprach- wie Bewegungsanlässe ableiten. Sie regen die Kinder dazu an, sich in vielfältiger Weise sowohl mit ihrem Körper als auch mit ihrer Sprache auszudrücken.

Wer sind Konrad und Rita?

Konrad, das Känguru, und Rita, die Rennmaus, sind Hauptakteure und Symbolfiguren in Geschichten mit überschaubaren und von Kindern nachvollziehbaren Handlungen.

Jede Geschichte lädt ein zum Hineinsteigen in die Handlung, zur Identifikation mit den beiden Freunden: So erleben sie Konrad, das langsame, bedächtige Känguru, das eher ängstlich und auch ein bisschen träge und schwerfällig ist und das sich eigentlich nicht gern bewegen will. Und sie treffen Rita, die superschnelle und mutige Rennmaus, die immer wieder versucht, ihren Freund Konrad auf Trab zu bringen, die nicht still stehen kann, oft quirlig und manchmal auch etwas unvorsichtig ist. Die Welt dieser beiden ist voller spannender Abenteuer und trotz all Gegensätze bleiben sie immer die besten Freunde. Oft werden Konrad und Rita begleitet von anderen Tieren wie z. B. Rudi, dem Regenwurm, und Anton dem Adler.

Alle Tiere haben jeweils ganz spezifische Verhaltens- und Bewegungseigenschaften, sind wild und ausgelassen oder zurückhaltend und ruhig – so, wie wir es auch von unseren Kindern kennen.



Bedeutung der Geschichten

Die Geschichten bilden den Kontext für die lustvolle Verknüpfung von Hören, Sprechen und Sichbewegen. Sie machen die Kinder vertraut mit Texten und Bildern, die ihre Vorstellungsfähigkeit anregen. Sie stellen den Rahmen her für die zwanglose Verbindung von Bewegungshandeln und sprachlichem Handeln. Bewegung wird als sprachförderndes, anregendes und ästhetisches Gestaltungsprinzip in Vorlese- und Erzählsituationen mit Kindergruppen eingesetzt.

Die Geschichten geben die Möglichkeit, das Thema im Anschluss an das Erzählen und Zuhören aufzugreifen, nachzuspielen, es nach eigenen Vorstellungen zu ändern, zu vertiefen. Die Kinder können dabei in verschiedene Rollen schlüpfen, sie können die Szenen nachspielen, die enthaltenen Bewegungsimpulse aktiv umsetzen, die Inhalte aufgreifen oder neue Bewegungsgeschichten erfinden.

Auch die Illustrationen regen die Fantasie der Kinder an, die Geschichten weiterzuentwickeln, neue Ideen zu finden. So ist Konrad ein etwas träges, schwerfälliges Känguru. Auf dem Spielplatz muss Rita aber gleich mehrere Freundinnen rufen, damit sie die Wippe, auf der Konrad sitzt, in Bewegung bringen.

Die Geschichten bieten die Möglichkeit, sich mit den beiden Leitfiguren, Konrad und Rita, zu identifizieren. Konrad steht für die Kinder, die eher vorsichtig sind, sich gar nicht so gerne bewegen, die den Misserfolg fürchten und deshalb gerne Ausreden erfinden, warum sie sich nicht am Spiel beteiligen wollen. Rita steht für die Kinder, die nicht genug Bewegung bekommen können, die gerne rennen, springen, und denen kein Baum zu hoch, keine Mauer zu schmal ist, die eben gerne toben.

In jeder Kindergartengruppe sind in der Regel sehr verschiedene Kinder, bewegungsfreudige wie Rita, aber auch etwas ruhigere, trägere wie Konrad. Angebote müssen sich an beide Gruppen wenden, ihre spezifischen Wünsche berücksichtigen, ihre jeweiligen Stärken und Schwächen beachten. Dabei wird auch nicht gewertet: was ist gut, was ist weniger gut. Die Kinder sind einfach verschieden und können in ihrer Verschiedenheit voneinander lernen wie Konrad und Rita.

Die Bedeutung der Geschichten erschöpft sich aber nicht mit den Anregungen zur Umsetzung in Bewegung. Zugleich geben sie Impulse für eine grundlegende Sprachbildung und Sprachförderung. In fantasievollen und sprachlich anregenden Situationen erweitern die Kinder ihren Wortschatz und erkennen die Bedeutung von Wörtern, wenn Rita, die Rennmaus, zur Hüpf-, Spring- oder sogar zur Schleichmaus wird.

Räumliche Begriffe wie „hoch“ und „tief“ oder zeitliche Begriffe wie „schnell“ und „langsam“ werden im Kontext der Geschichten differenziert wahrgenommen. Die Sprachmelodie steht im Vordergrund, wenn Rita lautstark schimpft: „Potzdonnerblitznochmal!“ und Konrad nachgiebig einen Streit mit brummendem „Na gut!“ beendet.

Ein ganz wesentliches Ziel von Sprachbildung ist die Unterstützung der kommunikativen Kompetenzen der Kinder. Diese werden durch die Dialoge, die Konrad und Rita in den Geschichten regelmäßig führen, besonders gefördert.

Die Bausteine

Das **Handbuch** stellt das Konzept einer integrierten Sprach-, Literacy- und Bewegungsförderung vor. Es gibt einen Überblick über die Bildungsbereiche Wahrnehmung, Bewegung, Sozialverhalten und Gefühle, Sprache und Literacy. Es wird dargestellt, welche Bildungsmöglichkeiten gerade in der Verbindung der Bereiche stecken und welches Lern- und Entwicklungspotenzial die Verbindung von Bewegung zur Sprache, zu Literacy und damit zum Vertrautwerden mit der Lese- und Buchkultur hat.

Im **Geschichtenbuch** werden die Abenteuer und Erlebnisse von Konrad, Rita und ihren Freunden in 12 spannenden und amüsanten Geschichten erzählt. Diese Geschichten stehen zunächst einmal für sich. Sie können den Kindern vorgelesen werden, auch ohne daraus eine Bewegungs- oder Spracheinheit abzuleiten. Hier geht es in erster Linie darum, den Kindern das Medium Buch näher zu bringen und sie mit den Akteuren Konrad und Rita vertraut zu machen.

Große farbenfrohe und humorvolle Illustrationen vermitteln durch ihre bildliche Vorstellung noch einmal eine genauere Wahrnehmung des Vorgelesenen: So sehen Konrad und Rita also aus, wenn sie miteinander Spaß haben oder streiten. Und schon an ihren Gesichtern ist zu erkennen, ob sie sich wohlfühlen oder ob sie ärgerlich sind. Gerade auch in der Kombination von Text und Illustration liegen viele Möglichkeiten zum Erzählen, zum Nachspielen im Rollenspiel und zu Bewegungsaktivitäten.

Die insgesamt 60 **Arbeitskarten** – je 5 zu einer Geschichte – fassen die Anregungen für die Gestaltung kreativer Spielsituationen mit Kindern kompakt zusammen. Sie leiten aus den Geschichten grundlegende Bewegungsthemen und Sprachförderanlässe ab und beschreiben diese mit exemplarischen Spielideen.

Für jede Geschichte wird der didaktisch-methodische Rahmen aufgezeigt: Wie kann die Geschichte in Bewegung umgesetzt werden, wie können die Bewegungsanlässe auch als Sprachanlässe genutzt werden? Welcher Bewegungsbereich wird besonders gefördert, welche sprachlichen Kompetenzen werden unterstützt?

Methodische Hinweise zeigen, was bei der Umsetzung der Spielideen beachtet werden sollte und wie das Thema auf die individuelle Situation in der Kindergartengruppe abgestimmt werden kann.

Die klare Gliederung der Arbeitskarten erlauben den schnellen Einsatz ohne weitere Planungs- und Vorbereitungszeit im täglichen Gebrauch: Will die Erzieherin einen schnellen Überblick über das Thema haben, sucht sie nach konkreten Spielideen für den Alltag? Hier findet sie **aktivierende** Bewegungsspiele, die sich z. B. gut für den Einstieg in eine Bewegungseinheit eignen, aber auch ruhigere Angebote, die sich z. B. zur **Entspannung** nutzen lassen. Ebenso sind Spielideen vorhanden, die die Kinder zur **kreativen Gestaltung** mit Material und Geräten anregen, andere, die sie zur **Kooperation** in der Gruppe herausfordern und solche, die Impulse zum **Darstellen** kleiner Textszenen geben.

Die Kopfzeilen der Arbeitskarten enthalten Angaben für eine schnelle Orientierung in Bezug auf die Geschichte und die gewünschte Spielidee.

Rita Rennmaus rettet Konrad

Inselspringen (Aktivieren/ Gestalten und Bauen) J 2

Anknüpfen an die Geschichte
Rita hat sich schnell aus einem Brettchen ein Boot gebaut und rudert mit einem Kochlöffel als Ruder zu Konrad. Ojé! Der ganze Fußboden steht unter Wasser, Konrad und Rita suchen nach Wegen, um trockenen Fußes durch den Raum zu gelangen und im Badezimmer den Wasserhahn zuzudrehen. Sie bauen Brücken und Inseln mit Stühlen. Nun versuchen wir auch, trockenen Fußes durch den Raum zu kommen.

Spielideen
Die Kinder stellen sich vor, der Boden sei mit Wasser überflutet. Wie kommen sie durch den Raum, ohne ins Wasser zu treten? Mit Holzbaulen und Holzplatten werden Brücken und Stege gebaut, über die man balancieren kann.
Auch Stühle können eingesetzt werden – so wie Konrad das in der Geschichte auch gemacht hat. Die Kinder holen sich zwei (möglichst tiefe) Stühle. Sie steigen auf den einen, stellen den anderen vor sich und steigen auf ihn um.

Variation
Viele Bierdeckel liegen im Raum verteilt auf dem Boden. Sie stellen Steine im Wasser dar. Über die die Kinder durch den ganzen Raum balancieren können, ohne ins „Wasser“ zu treten.

Material
Balancierhölzer, Stühle, Hocker, Bierdeckel

Sprachförderung
• Begriffsklärung: Brücken, Stege, Ruder, trockenen Fußes, Fußboden, hinter- und nebeneinander
• Bewegungsverbren: umsteigen, balancieren, treten, springen, hüpfen ...
• Präpositionen: über, unter, auf, neben, in ...
• Beim Bauen der Brücken und Stege Erklärungen und Anweisungen geben
• Satzbildung: Ich steige ... um.
Wir stellen die Stühle ...

Bewegungsförderung
• Bewegungsgrundformen
• Gleichgewicht halten

Weitere Ziele
• Entfernungen abschätzen
• Sich absprechen und sich helfen
• Kooperatives Verhalten einüben

Besondere Hinweise
Das Umstellen der Stühle kann – wie in der Geschichte – mit einem „und hopp“ begleitet werden. Die Kinder helfen sich gegenseitig und passen auf, dass niemand ins Wasser fällt und nasse Füße bekommt.



Konrad und Rita © Finken-Verlag · www.finken.de

Konrad bei der Olympiade

„Los, Konrad, fertig machen, wir gehen zur Olympiade“, sagt Rita.
„Zu was?“, fragt Konrad verschlafen. Er ist gerade erst von seinem Mittagsschlaf aufgewacht. „Zur Olympiade, da können auch Kängurus mitmachen“, ruft Rita ungeduldig.

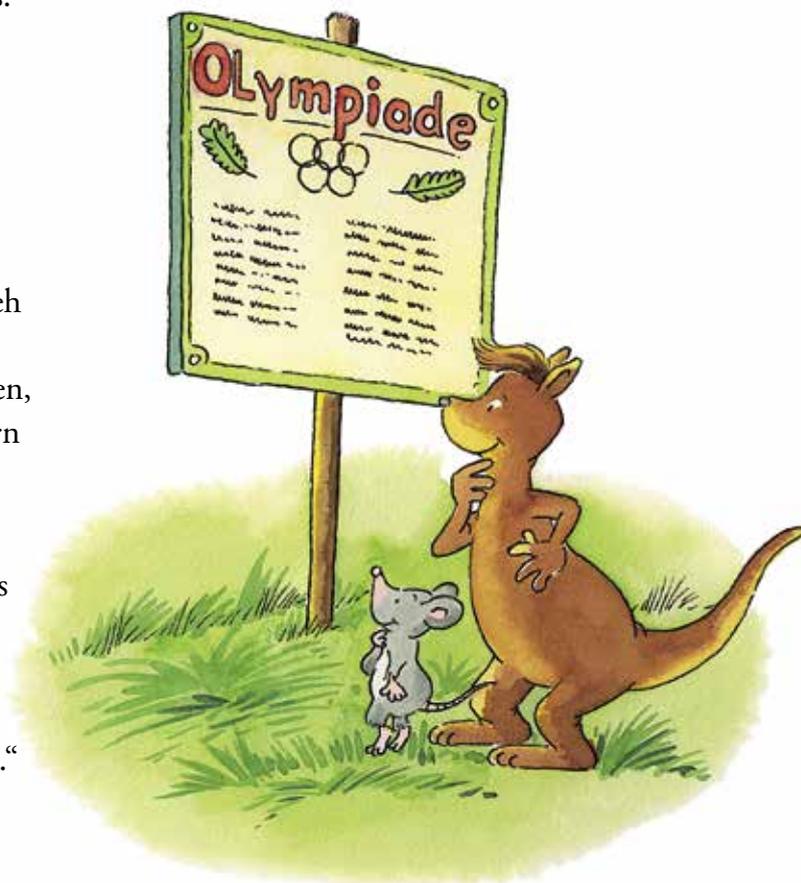
„Was ist das – eine Olympiade?“, fragt Konrad. „Das ist ein großes Sportfest, bei dem man Medaillen gewinnen kann.“

„Und was kann man mit Medaillen machen?“, fragt Konrad. „Die kann man sich umhängen oder an die Wand hängen und stolz darauf sein.“

„Na gut“, sagt Konrad. „Na gut“, sagt er immer, wenn er eigentlich nicht will, aber auch nicht „Nein“ sagen möchte. „Aber was muss man tun, um eine Medaille zu gewinnen?“ „Man muss an einem Wettkampf teilnehmen, schnell laufen, weit springen oder hoch klettern“, erklärt Rita.

Aha, also etwas Anstrengendes!
Konrad findet die Idee mit der Olympiade gar nicht gut. Da will er auf gar keinen Fall mitmachen. Auch nicht für eine Medaille, die ihm Rita verspricht, falls er den Wettkampf gewinnen sollte. „Da geh ich nicht hin, das ist mir zu anstrengend. Und schnell laufen, weit springen und hoch klettern kann ich doch sowieso nicht“, sagt Konrad.

„Aber Konrad, doch nicht alles auf einmal, da kann man sich eine Aufgabe aussuchen, z.B. nur weit springen. Und da machen auch andere Tiere mit.“ Das gefällt Konrad schon sehr viel besser.



Rita und Konrad machen sich auf den Weg:
Rita immer ein wenig voraus, Konrad hinterher.
Sie gehen in Richtung Olympiade, jedenfalls sagt Rita das.
Und tatsächlich kommen sie bald zu einem großen Schild.
Darauf ist zu lesen:

Olympiade

**Wettkampf für zweibeinige und
vierbeinige Tiere – mit Flügeln und ohne Flügel!**

Rita zählt schnell Konrads und ihre Beine. „Eins, zwei, drei, vier!
Eins, zwei, drei, vier! Also, das geht“, sagt sie erleichtert. Sie liest weiter:

Der Olympiawettkampf besteht aus:

- hoch klettern
- schnell laufen
- schnell schwimmen
- weit springen
- langsam laufen
- hoch fliegen
- hoch springen

**Der Wettkampf wird in Gruppen ausgetragen.
Es dürfen in einer Gruppe nicht mehr als 6 Tiere sein!**

„Oh – ist das kompliziert“, stöhnt Rita, denn ganz verstanden hat sie das nicht. Am liebsten würde sie wieder umkehren. Aber da stehen auch schon ein paar andere Tiere vor dem Schild.

Edda, die Eule, kennt sich mit solchen Sachen aus.

Sie war schon bei der ersten Olympiade in Griechenland dabei und weiß, wie so ein Gruppenwettkampf geht.

Edda meint: „Ganz einfach! Ihr tut euch mit anderen zusammen.

Sucht euch für eure Gruppe ein paar andere Tiere aus: eins, das fliegen, eins, das kriechen und eins, das klettern kann.“

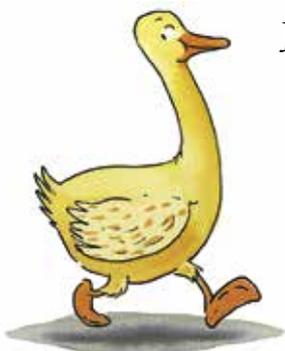
Selber mitmachen will sie aber nicht. Sie hat schon einen Job als Schiedsrichterin – wegen ihrer scharfen Augen, die auch nachts gut sehen können. Also machen sich Rita und Konrad auf die Suche nach anderen Tieren für ihre Gruppe.



Sie nehmen Else, das Eichhörnchen, mit. Sie kann in Windeseile die Bäume hochklettern. Das Schnelllaufen will Rita übernehmen. Für das Langsamlaufen haben sie schon zwei Bewerber: Chantal, die Schnecke, und Schila, die Schildkröte.

„Müssen wir auch auf einem Ball balancieren?“, fragt Konrad.
 „Aber nein!“, erwidert die Eule Edda.

„Wir brauchen noch jemanden, der fliegen kann“, stellt Konrad fest. Sie treffen die Katze, die zusammengerollt in einem Nest aus Laub liegt.
 „Kannst du vielleicht fliegen?“, fragt Konrad die Katze.
 „Was? Fliegen?“, fragt die Katze. „Habe ich vielleicht Flügel?“
 Da kommt Alfred, der Adler, angefliegen. „Was, ihr braucht jemanden, der fliegen kann? Fliegen – darin bin ich Spezialist. Und ich war noch nie bei einer Olympiade.“



Jetzt haben sie schon jemanden für das Schnell- und für das Langsamlaufen, für das Klettern und Fliegen, aber für das Schwimmen und das Springen fehlen noch Tiere. Einen Fisch können sie nicht nehmen, der hat ja weder Beine noch Flügel. Aber wie wäre es mit Gerda, der eleganten Gans? Sie läuft ihnen schnatternd über den Weg und sucht noch nach einer Beschäftigung für den Tag.

Nur Rudi, der Regenwurm, ist ganz deprimiert. Er kann nicht springen, nicht fliegen und nicht klettern. Er hat auch weder Flügel noch Beine. Also – für die Olympiade reicht das nicht aus. Als er sich vor Kummer tief in den Boden eingraben will, kommt Alfred, dem Adler, eine Idee. Er nimmt Rudi sanft in seinen Schnabel, fliegt mit ihm auf die Olympiawiese und setzt ihn dort auf einem Maulwurfshügel ab.

Von hier aus hat Rudi einen wunderbaren Blick auf die Vorbereitungen.

Und wer soll das Weitspringen übernehmen? Ob Konrad das nicht vielleicht ...? „Nein“, sagt Konrad entschieden, „ich bestimmt nicht! Höchstens hoch springen, das kann ich mir wohl vorstellen.“ „Hoch springen?“, fragt Rita ungläubig. „Ausgerechnet du?“ „Ja!“, erklärt Konrad empört. „Erinnerst du dich nicht daran, wie hoch ich gesprungen bin, als ich den Schokoladenkuchen gewonnen habe? Da bin ich doch so hoch wie kein anderer gesprungen.“

Aber da fängt auch schon der Wettkampf an. Und Rita hat keine Zeit mehr, sich über Konrads Wunsch zu wundern. Der Adler fliegt so hoch in die Luft, dass er wahrscheinlich Tage braucht, um wieder zurückzukommen. Das Eichhörnchen ist schon den Baum hochgeklettert und die Gans schwimmt mit hoherhobenem Haupt über den Fluss. Chantal, die Schnecke, kriecht so langsam, dass der Schiedsrichter beim Zuschauen einschläft.



Beim Weitspringen muss Konrad antreten, weil sie ja sonst niemanden gefunden haben. Mit ihm springen noch viele andere Kängurus – und Konrad landet auf dem letzten Platz. Dafür rennt Rita umso schneller, sie überholt sogar den Windhund, den Marder und das Wiesel.

Die letzte Aufgabe ist das Hochspringen. Manche Tiere springen rückwärts über eine Latte, andere haben einen Stab mitgebracht, damit sie höher springen können. Da klappt Konrad sein Trampolin auf, sein Reisetampolin, das er extra für die Olympiade mitgenommen hat.

Und Konrad springt auf dem Trampolin immer höher und höher in die Luft.



Rita traut ihren Augen nicht:
So hat sie ihren Freund
Konrad noch nie gesehen!
Wie ein Gummiball hüpft
Konrad auf dem Trampolin.
Er springt so hoch, höher als
die Stabhochspringer und
als die Rückwärtsspringer.
Er springt am allerhöchsten
von allen.

Und weil alle anderen Tiere
aus Konrads Olympia-Team
ihre Aufgabe ebenso gut
gemeistert haben, gewinnt
die Mannschaft von Konrad
sogar den Wettkampf und
bekommt die Goldmedaille.

Noch beim Einschlafen
träumt Konrad
von der Olympiade.
Das war ein schöner Tag –
wie er so hoch gesprungen ist
und seine Mannschaft
sogar die Goldmedaille
gewonnen hat.

Trampolinspringen (Aktivieren)

Anknüpfen an die Geschichte

Zu gern möchte Rita mit Konrad an einer Olympiade teilnehmen. Aber zunächst muss sie ihm erklären, was eine Olympiade ist. Weißt du es? Schließlich lässt Konrad sich überreden und meldet sich für den Hochsprung an. Eigentlich hat er ja gar keine Lust zum Springen. Aber als er das Trampolin entdeckt hat, will er gar nicht mehr mit dem Springen aufhören. Immer höher springt er – da hilft ihm sein Gewicht auch ein bisschen. Ganz im Gegensatz zu Rita, die ist so leicht, dass sie kaum vom Trampolin hochkommt. Wir wollen es jetzt Konrad nachmachen und das Springen üben.

Spielideen

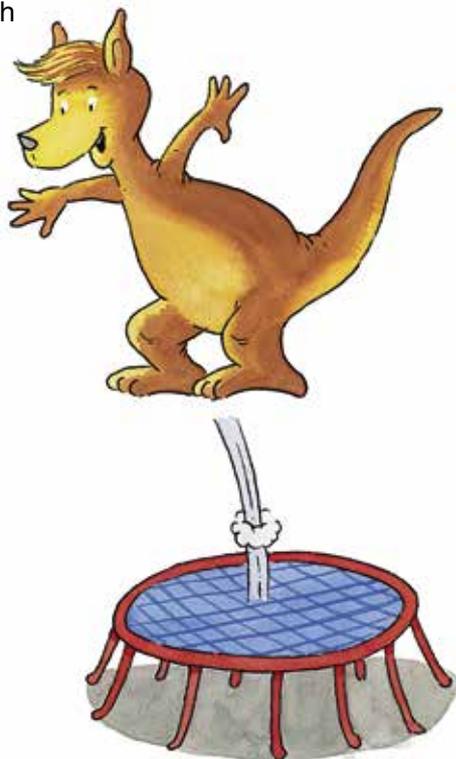
Die Kinder dürfen zunächst – jeder für sich – das Springen auf den Trampolinen, Matten und Matratzen probieren. Sie erproben, auf welchen Geräten sie besser/höher springen können.

Wie kann man beim Springen die Arme mitnehmen, damit man noch etwas höher kommt?

Variation

Zwei kleine Trampoline stehen dicht nebeneinander. Zwei Kinder springen auf den Trampolinen und wechseln nach kurzer Zeit die Plätze:

Dafür geben sie sich ein akustisches Signal, z. B. „und jetzt“ oder „einszweidrei“.



Material

Minitrampoline, dicke Matten oder Matratzen

Sprachförderung

- Begriffsklärung: Olympiade
- Adjektive: weit, weich, hart, hoch
Steigerungsform: hoch, höher, am höchsten
- Signale zum Wechseln der Plätze vereinbaren
- Satzbildung: Du springst so hoch wie ...
Ich kann schon ... springen.

Bewegungsförderung

- Sprungkraft erproben
- Gleichgewichts- und Bewegungssteuerung
- Kraftdosierung
- Sprungrhythmus finden

Weitere Ziele

- Sich in die Lage eines anderen hineinversetzen
- Die Perspektive eines anderen übernehmen
- Die physikalischen Gesetzmäßigkeiten beim Trampolinspringen erkennen

Besondere Hinweise

Es sollten möglichst mehrere Trampoline bzw. als Alternative auch Matratzen oder dicke Matten zur Verfügung stehen, damit die Kinder gleichzeitig springen können – ohne Beobachtung durch die anderen.

Die Erzieherin sollte vor allem die etwas schwächeren Kinder ermuntern und sie immer wieder darauf hinweisen, wie hoch sie schon springen: „Und hoch und immer höher springst du. Wie ein Flummiball kannst du springen.“

Tier-Memo-Spiel (Kooperation / Darstellen)

Anknüpfen an die Geschichte

Für die Olympiade suchen Konrad und Rita nach ganz verschiedenen Tieren. Alle bewegen sich auf eine besondere Art: Das Eichhörnchen kann besonders gut klettern, die Schnecke besonders langsam kriechen ... Aber die Tiere unterscheiden sich auch durch ihre verschiedenen Sprachen: Die Katze kann miauen, das Mäuschen piepen ... Wir spielen heute ein Spiel, bei dem die Tierlaute – die Sprache der Tiere – eine wichtige Rolle spielen.

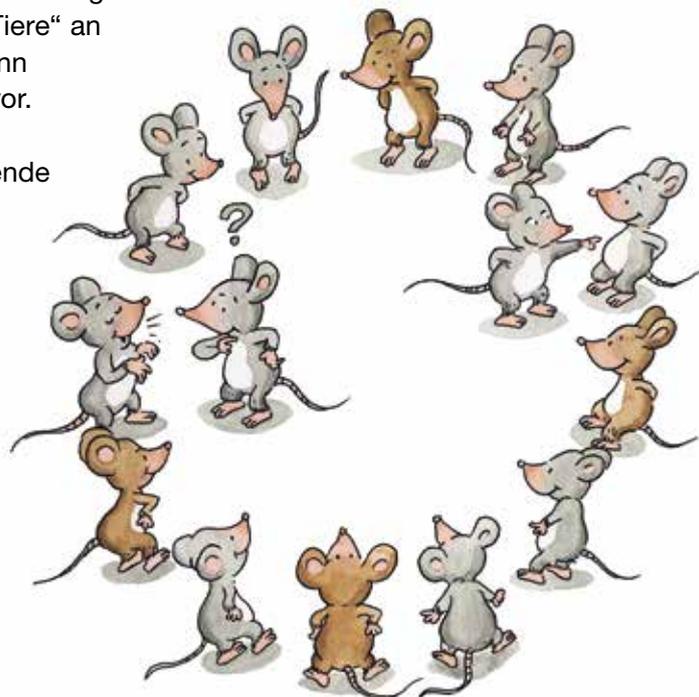
Spielidee

Die Kinder finden sich zu Paaren zusammen und überlegen sich, welches Tier aus der Geschichte (oder welches andere Tier) sie gerne darstellen wollen. Welche Laute macht das ausgesuchte Tier? Sie probieren die Laute aus: Hunde bellen, Katzen miauen, Mäuse piepen, Kühe muhen. Dabei hüpfen, springen oder schleichen sie gemeinsam durch den Raum.

Für das „Tier-Memo-Spiel“ werden zwei Kinder ausgewählt, die den Raum kurz verlassen. Die anderen Spielpaare üben noch einmal den Laut, der für ihr gewähltes Tier typisch ist. Dann verteilen sie sich an verschiedene Plätze im Raum.

Die beiden Spieler werden wieder hereingerufen und müssen herausfinden, welche Mitspieler zusammengehören.

Dafür tippen sie die „Tiere“ an und diese machen dann ihre typischen Laute vor. Sobald die Spieler das zusammengehörende Paar gefunden haben, dürfen sie das Paar zusammenführen.



Material

Keines

Sprachförderung

- Modifikation und Artikulation der Tierlaute nachahmen
- Typische Tierlaute benennen: miauen, piepen, bellen, quaken
- Tiere benennen
- Satzbildung: Ich bin eine Katze. Ich kann miauen. Ich bin ... Ich kann ...

Bewegungsförderung

- Bewegungsgrundformen üben
- Bewegungskoordination verbessern

Weitere Ziele

- Auditive Wahrnehmung üben
- Rollen übernehmen
- Merkfähigkeit
- Raumorientierung

Besondere Hinweise

Diese Spielidee ist eher mit älteren Kindern auszuführen.

Bei jüngeren Kindern kann das Memo-Spiel weggelassen werden. Hier reicht es aus, wenn die Kinder Bewegungsformen und Laute der Tiere verbinden und in ihre Rolle schlüpfen.

Goldmedaillen spüren (Entspannung)

Anknüpfen an die Geschichte

Alle Tiere aus Konrads Olympiadeteam haben ihre Aufgabe gut gemeistert. Darum bekommt die ganze Mannschaft eine Goldmedaille für ihren Sieg. Für den zweiten oder dritten Platz bekommt man dann eine Silber- oder Bronzemedaille. Hast du das schon einmal im Fernsehen erlebt? Wir machen jetzt ein Spiel, bei dem ihr alle Goldmedaillen bekommt.

Spielidee

Als Medaillen werden Bierdeckel, runde Pappscheiben oder Pappteller verwendet. Die Kinder legen sich bäuchlings auf ein großes Tuch oder auf eine Matte und schließen die Augen. Die Erzieherin legt behutsam eine Pappscheibe auf den Rücken eines jeden Kindes. Beim zweiten Durchgang legt sie die Pappscheiben auf einen jeweils anderen Körperteil, z. B. Arm, Bein, Schulter. Die Kinder benennen nun die Körperteile, auf denen sie die Pappscheibe gespürt haben.

Material

Bierdeckel, Pappscheiben oder Pappteller, Matte oder Tuch als Unterlage

Sprachförderung

- Begriffsklärung: Goldmedaillen, Silbermedaillen, Team, Mannschaft, Sieg, eine Aufgabe gut meistern ...
- Körperteile benennen
- Satzbildung: Ich spüre die Medaille auf dem ...
Die Medaille liegt auf der ...
... auf meinem/meiner ...
Das ist mein/meine ...

Bewegungsförderung

- Kinästhetische Wahrnehmung
- Taktile Wahrnehmung

Weitere Ziele

- Körperwahrnehmung
- Konzentration
- Sich an Spielregeln halten

Besondere Hinweise

Das Spiel ist als Entspannungsphase gut geeignet für den Abschluss einer Bewegungsstunde. Die Erzieherin sollte die Entspannungsphase auch verbal begleiten und mit ruhiger Stimme eine Geschichte erzählen, wie sich die Tiere nach den anstrengenden Wettkämpfen ausruhen und von den Medaillen träumen.

