



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Éducation nationale
et de la Formation professionnelle



Bewegte Schule

Lernzyklus 1





Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
Organisatorische Hinweise.....	8
Spiele zum Kennenlernen.....	9
Alltagsmaterialien / Naturmaterialien.....	15
Rollbrett / Flizzi	23
Schwungtuch.....	29
Luftballons.....	33
Heulrohr / Softfrisbeescheibe.....	37
Reifen / Chiffontücher / Seile	43
Piratenspiele	49
Zirkus / Schulprojekt.....	53
Erklärung und Beschreibung der Begriffe	55
Spiele und die Förderschwerpunkte , Grundkompetenzen <i>plan d'études</i> ,1. Lernzyklus	59
Literatur	69



Einleitung

Die vorliegende Publikation ist als Handreichung für das Lehrpersonal und die Erzieherinnen und Erzieher zu verstehen, die in ihrem pädagogischen Berufsalltag mit Kindern im Alter von etwa 3-6 Jahren einen bewegungsorientierten und motopädagogischen Ansatz integrieren möchten. Ob im Sportunterricht in der Turnhalle, in Bewegungsstunden in großen Räumen, im Klassensaal oder im Flurbereich, mit den zahlreichen Stundenbeispielen aus der Praxis für die Praxis findet der Interessierte eine Fülle von Vorschlägen, die Mut zu bewegungs- und sinnesorientierten Praxiseinheiten machen.

Auf der Grundlage der Studie „Modellprojekt Bewegte Schule“ sind diese Stundenbeispiele von der Vorschullehrerin und Motopädagogin Martine Kinnen entwickelt, erstellt, durchgeführt und für die Praxis erprobt worden. Unter der Leitung von der Diplom Sportwissenschaftlerin Silke Schönrade aus Deutschland (Bonn), wurde im Zeitraum vom Herbst 2007 bis zum Sommer 2009 das Projekt in der Vorschule in Winrange, in Kooperation mit dem Service de Coordination de la Recherche et de l'Innovation pédagogiques et technologiques (SCRIPT) des Ministère de l'Éducation nationale et de la Formation professionnelle in Luxemburg durchgeführt. Die Unterstützung des Schulinspektors Patrick Mergen und das Engagement des Bürgermeisters von Winrange, Marcel Thommes, ermöglichten weiterhin die Realisierung des Projekts über diesen Zeitraum.

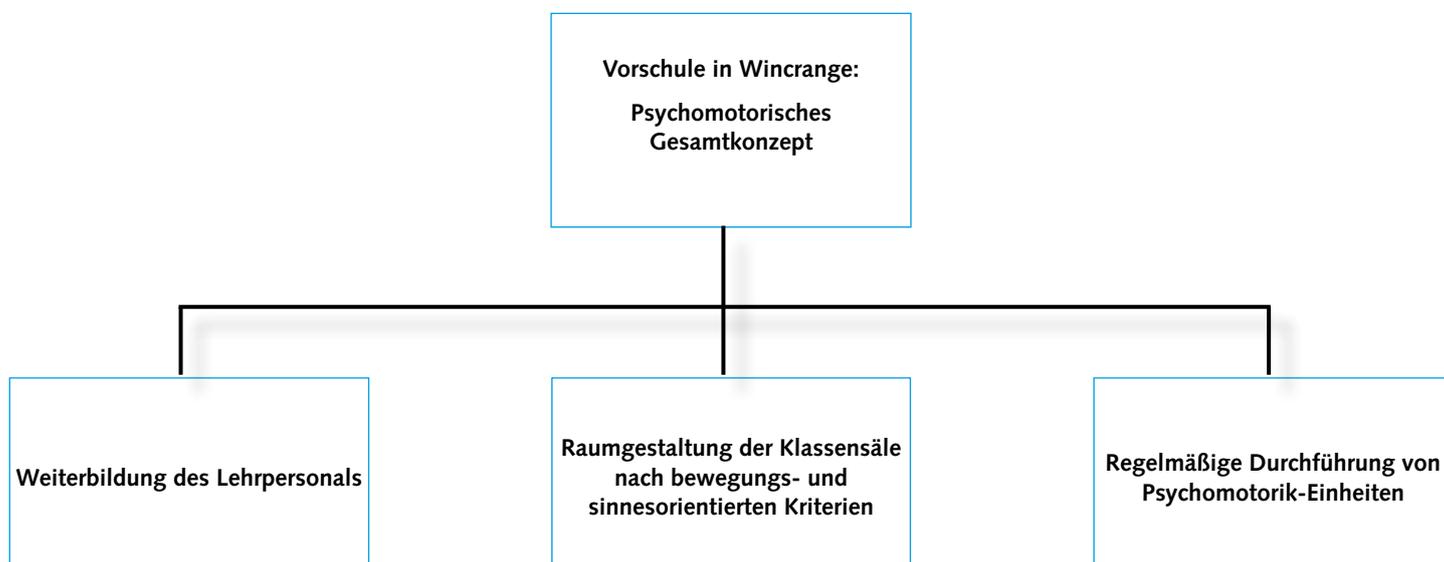
Die Hintergründe, Idee und Ziele des Projekts¹

Auf der Grundlage von zahlreichen Weiterbildungen zu unterschiedlichen Themen (z.B. Kindheit heute, sinnvolle Raumgestaltung in den Klassensälen, bewegtes

Lernen), die seit einigen Jahren über den SCRIPT von der Projektleiterin angeboten werden, ergab sich ein sehr großes Interesse für diese Themenbereiche auf Seiten des luxemburgischen Lehrpersonals. Hierbei wurden die spezifischen Rahmenbedingungen deutlich, mit denen das Lehrpersonal auf der Grundlage derzeitiger Bildungspläne in Luxemburg täglich konfrontiert wird. Es zeigte sich beispielsweise der Bedarf nach bewegungs- und sinnesorientierter Gestaltung in der Vorschule (auch in der Früherziehung), „Lernen von Anfang an mit allen Sinnen“ erwies sich dabei als elementarer Baustein, aber auch die Entwicklungsbegleitung für Kinder mit speziellem Förderbedarf wurde (und wird) stets als ein wesentliches Kriterium in der pädagogischen Arbeit in der frühen Kindheit gesehen. Bei schulinternen Weiterbildungen entwickelte sich auch immer wieder ein großes Interesse für die Thematik „Mehr Bewegung in die Schulen bringen“.

Um die große Bedeutung einer bewegungsorientierten Entwicklungsbegleitung zu festigen (Bewegung als pädagogisches Prinzip), ist die Idee zu dieser Studie entstanden. Mit ihr soll die Wirksamkeit eines psychomotorischen/motopädagogischen Konzeptes überprüft werden. Die Vorschule der Gemeinde Winrange war mit fünf Vorschulklassen im Rahmen dieses Projekts konzeptionell beteiligt. Die Kinder dieser Vorschulklassen galten als Vergleichsgruppe. In dieser Vergleichsstudie stellte die Vorschule in Reuler, mit ebenfalls fünf Klassen, die Kontrollgruppe dar. Als Ziel der Studie galt die Effizienzüberprüfung eines psychomotorischen/motopädagogischen Konzeptes in der Vorschule mit 4-6-jährigen Kindern über einen Zeitraum von zwei Jahren.

Drei wesentliche Säulen bildeten das Fundament für diese Studie:



¹ Eine ausführliche Projektbeschreibung und entsprechende Testergebnisse finden Sie online unter www.men.public.lu

Die Kompetenzerweiterung des Lehrpersonals in Bezug auf „Lernen mit allen Sinnen“ und der Aufbau des entsprechenden theoretischen Fundaments wurde durch Weiterbildungen gewährleistet. Die Gestaltung der Lernprozesse erhielt somit neben den üblichen pädagogischen Zielen einen bewegungsfreundlichen, sinnesanregenden und entwicklungsorientierten Ansatz. Neben Silke Schönrade unterstützte Marguerite Koppes, Diplom- Motologin aus Luxemburg, die bewegungsorientierten Weiterbildungen des Lehr- und Erziehungspersonals.

Grundlegende räumliche und materialbezogene Veränderungen in den Klassensälen und Flurbereichen der Vorschule konnten dank der finanziellen Unterstützung durch den Bürgermeister und des überdurchschnittlichen Engagements des Lehrpersonals ermöglicht werden. Die materielle Ausstattung der Vorschule und der Sporthalle wurde durch psychomotorische sowie bewegungs- und wahrnehmungsfördernde Materialien ergänzt.

Regelmäßige zusätzliche psychomotorische Praxisangebote für alle Kinder, durchgeführt von der Vorschullehrerin und Motopädagogin Martine Kinnen, bildeten eine wesentliche Grundlage für ein psychomotorisch orientiertes Gesamtkonzept in der Vorschule. Hier werden Wahrnehmung, Bewegung und Persönlichkeitsentwicklung der Kinder in den Mittelpunkt des Lernprozesses gestellt.

Die pädagogische Entwicklungsbegleitung in der Vorschule wurde konzeptionell und inhaltlich unter folgenden Schwerpunkten betrachtet:

für die Kinder

- Psychomotorik/Motopädagogik
- Handlungskompetenzen (Ich-, Sach-, Sozialkompetenz)
- Motorik und Wahrnehmung
- Lernvoraussetzungen
- Sprache
- Entspannung
- Rhythmus
- Motivation und Aufmerksamkeit

für das Lehrpersonal

- Erweiterung des Fachwissens (über begleitende Weiterbildungen und Fachliteratur)
- Beobachtung und Dokumentation von der Entwicklung des Kindes (Motorik/Wahrnehmung)
- Aussagen über Lernvoraussetzungen
- Erstellen von individuellen Förderplänen (psychomotorische Förderung in der Schule)
- Elternarbeit

für die Schule

- Ausstattung / Ergänzung der Turnhalle mit sinnesanregenden und bewegungsfördernden Geräten und Materialien
- Gestaltung der Klassensäle unter Aspekten eines speziellen Raumkonzeptes
- Kompetenzerweiterung des Lehrpersonals
- Öffentlichkeitsarbeit / Stellenwert der Schule

für die Eltern

- Elternabende zur Erläuterung des Projekts/ Informationsveranstaltungen
- Elterngespräche zur Erläuterung der Ergebnisse aus dem motorischen Entwicklungstest
- Bewegungsorientierter „Mammdag“
- Sport- und Spielfeste unter bewegungs- und sinnesorientierten Aspekten

Das Engagement und die Mitarbeit der Eltern bildete eine wesentliche Grundlage für die Durchführung des Projekts.

Die zweijährige Vergleichsstudie wurde mit rund 350 Kindern durchgeführt und auch durch die Mitarbeit der Eltern ermöglicht, die mit ihrem Einverständnis und der Teilnahme an Informationsabenden ihre Unterstützung gezeigt haben. Es bestand ebenso ein reges Interesse an Elterngesprächen, um die aus den Entwicklungstests hervorgegangenen Ergebnisse zu analysieren und zu besprechen.

Das Projekt endete vor den Sommerferien 2009.

Einige Worte zur Psychomotorik

Der Begriff Psychomotorik weist auf die enge Verbindung von Psyche (Seele, Geist) und Motorik (Bewegung) hin. Seelische und körperliche Entwicklung stehen in enger Beziehung zueinander. Wie eng die Bewegung als Ausdruck der Gesamtpersönlichkeit eines Kindes gesehen werden kann, macht sich an Beispielen wie „vor Freude hüpfen“ oder vor „Angst zittern“ deutlich.

Die psychomotorische Entwicklungsförderung ist ein ganzheitlicher Ansatz, bei dem das Kind mit seiner Persönlichkeit im Mittelpunkt steht. Über Bewegung und Spiel in einer Kleingruppe werden die Kinder über Stärken, Bedürfnisse, Wünsche und Vorlieben so motiviert, dass Schwächen, Defizite und Auffälligkeiten in den Hintergrund des Geschehens rücken.

Im Mittelpunkt der Psychomotorik stehen die Persönlichkeitsentwicklung und die Handlungsfähigkeit des Kindes. Diese werden über den Erwerb von drei miteinander verbundenen Kompetenzen erreicht:

- *Ich-Kompetenz:* Die Kinder lernen ihren Körper wahrzunehmen, zu erleben und mit ihm umzugehen.
- *Sach-Kompetenz:* Die Kinder nehmen ihre Umwelt wahr, lernen sich an Umweltgegebenheiten anzupassen und erhalten die Möglichkeit, Gegebenheiten zu verändern oder zu beeinflussen.
- *Sozial-Kompetenz:* Die Kinder nehmen andere Kinder wahr, passen sich an diese an, z.B. in Spielsituationen, gehen mit anderen sinnvoll um und erleben Kommunikationssituationen neu.

Die daraus erworbene Handlungskompetenz stärkt das Selbstbewusstsein des Kindes, da es sich in vielfältigen Situationen erleben kann. Durch einen an den Stärken des Kindes orientierten Ansatz bleiben dem Kind viele ihm bekannte Misserfolge und Frustrationen erspart. Es wagt sich an neue Dinge heran und gewinnt immer mehr Selbstvertrauen.

Die positiven Erfahrungen, die es über die Psychomotorik erfährt, übertragen sich meist auch auf den Lernbereich. Motorische Defizite oder Schwächen werden verbessert, die Wahrnehmungsreize aus der Umwelt können sinnvoller verarbeitet werden. So kann eine solide Basis für die Lernbereitschaft und somit für das Lernen geschaffen werden.

Noch einige nützliche Hinweise zu den Stundenbeispielen

Die vorliegenden Stundenbeispiele bieten eine Grundlage bei der Durchführung motopädagogischer Einheiten. Wie beschrieben, sind diese im Rahmen der Studie in der Praxis erprobt. Jede Kollegin und jeder Kollege sollte diese Beispiele allerdings jeweils an seine individuellen Rahmenbedingungen anpassen.

Einige Hinweise, die für eine erfolgreiche praktische Durchführung der Stundeneinheiten zu beachten sind:

- Die persönliche Kompetenz hinsichtlich einer bewegungsorientierten Grundlage berücksichtigen (Erfahrung, Weiterbildungen, Zusatzausbildung Motopädagogik).
- Räumliche und materiale Bedingungen (Turnhalle, Bewegungsraum, Klassensaal) überprüfen und entsprechend anpassen.
- Anzahl und Struktur der Kinder einer Gruppe (eine Gruppengröße von etwa 8-10 Kindern hat sich bewährt) auswählen.
- Zeitliche Gegebenheiten beachten!

Als sehr hilfreich betrachten wir die Stundenbeispiele im Hinblick auf einen Zeitrahmen von 45 Minuten und den äußeren Aufbau von Einstieg/Anfangsphase, Hauptteil und Schlussphase.

Damit eine bessere Planung der motopädagogischen Inhalte bezüglich der Förderschwerpunkte möglich ist, finden Sie im Anhang eine entsprechende Übersicht der Spiele (ab Seite 59), um Ihnen eine Zuordnung zu erleichtern. Hier finden Sie auch eine entsprechende Zuordnung zu den Grundkompetenzen von Lernzyklus 1. Die „Begriffserklärungen“ verstehen wir als Ergänzung und Kompetenzerweiterung und sie sollen Ihnen bei der Organisation hilfreich sein.

Veränderungen, Ergänzungen und eigene kreative Ideen sind bei der Durchführung der motopädagogischen Stundenbeispiele erwünscht - die weiterführende Literatur im Anhang hilft Ihnen dabei.

Und nun viel Spaß mit den Kindern und der Motopädagogik!

Spiele zum Kennenlernen

- mit und ohne Materialien
- in der Gruppe



Spiele zum Kennenlernen

Stundenbeispiel 1

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- CDSpieler, CD
- Kissen, Ball
- Augenbinde
- Küchenpapprollen

Förderschwerpunkte

- Reaktion
- Sozialerfahrung
- Raum-Zeitwahrnehmung
- Visuelle Wahrnehmung
- Auditive Wahrnehmung
- Taktile Wahrnehmung

Einstieg/ Anfangsphase

Die Gruppe läuft zur Musik durch den Raum. Bei Musikstopp begrüßen sich die Kinder mit jeweils einem vorher vereinbarten Körperteil.

Hauptteil

Musikstoppspiel:

Die Kinder tanzen zur Musik durch den Raum. Bei Musikstopp sollen sich jeweils zwei Kinder gegenüber stellen. Wer als zweiter seinen Name sagt, muss durch die Beine des anderen kriechen.

Namenkennlernspiel:

Die Kinder sitzen im Kreis mit ausgestreckten Beinen. Ein Kind rollt jeweils einem anderen Kind den Ball zu und soll so lange seinen Namen sagen, bis der Ball beim anderen Kind angekommen ist.

Partnermerkspiel:

Jeweils zwei Kinder stehen sich gegenüber und schauen sich genau an. Einem Kind werden die Augen verbunden. Das andere Kind ändert irgendetwas an sich (z.B. Reißverschluss öffnen, Socken ausziehen, Hose umkremple...). Das erste Kind soll nun die Veränderung herausfinden.

„Mein rechter Platz ist frei“:

Die Kinder sitzen auf einem Kissen in einem Kreis. Ein Kind hat seinen rechten Platz frei und ruft: „Mein rechter Platz ist frei, ich wünsche mir (Name eines Kindes)... herbei.“ Dieses Kind wechselt nun seinen Platz und ein nächstes Kind, welches seinen rechten Platz frei hat, kann sich einen Nachbarn wünschen.

Schlussphase

Telefon:

Die Kinder sitzen im Kreis und flüstern reihum einen Namen durch eine Papprolle.

Schuhverkauf:

Sämtliche Schuhe der Kinder werden auf einen Haufen geworfen. Nun sollen die Kinder ihr Paar Schuhe wiederfinden.

Variation: Die Kinder versuchen ihr Paar Schuhe mit geschlossenen Augen wiederzufinden.



Spiele zum Kennenlernen

Stundenbeispiel 2

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Musik
- Schwungtuch

Förderschwerpunkte

- Sozialerfahrung
- Körperorientierung
- Kinästhetische Wahrnehmung
- Raumorientierung
- Vestibuläre Wahrnehmung

Einstieg / Anfangsphase

Begrüßungsspiel:

Die Kinder bewegen sich zur Musik durch den Raum. Sie begrüßen sich mit unterschiedlichen Körperteilen und nennen ihren Namen.

(Musikbeispiel: Türkischer Marsch – W.A. Mozart).

Hauptteil

Schwungbewegungsspiele

- Jedes Kind macht Schwungbewegungen mit beiden Händen/ mit einer Hand/Hand wechseln.
- Jeder hält das Schwungtuch und bewegt sich im Kreis auf unterschiedliche Art und Weise fort: Laufen im Zeitlupentempo; Zwerg-Riese;

„Hast Du es gehört?“

- Bei einem vorher vereinbarten akustischen Signal: Richtungswechsel- vorwärts/rückwärts/zur Kreismitte

„Was möchtest Du gerne sein?“

- „Was möchtest du gerne sein?“ Jedes Kind kann die Gruppe verwandeln (Hund, Schlange, Pferd...)

Wer ist versteckt?

- Mit geschlossenen Augen Schwungtuch halten, 2 Kinder kriechen unter das Tuch – wer ist versteckt?

Platzwechsel

- Platzwechsel nach Zuruf: Namen zurufen -> laufen, kriechen;
- spontaner Platzwechsel; alle Mädchen/alle Jungen; alle Kinder, die ein blaues T-Shirt/eine Brille/weiße Turnschuhe etc. tragen

Schlussphase

Wellenreiten

Ein Kind liegt auf dem Schwungtuch und entspannt sich, während die anderen Wellenbewegungen machen.

(Musikbeispiel: Das Aquarium – Camille Saint-Saëns)



Spiele zum Kennenlernen

Stundenbeispiel 3

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- CD Spieler, CD
- Erkennungsbändchen für den Arm
- Farbwürfel – Punkwürfel
- Reifen in 4 verschiedenen Farben
- Gesellschaftsspiel „BAMBOLEO“ von Jacques Zeimet-Zoch

Förderschwerpunkte

- Reaktion
- Schnelligkeit
- Kraftdosierung
- Geschicklichkeit
- Vestibuläre Wahrnehmung
- Auditive Wahrnehmung
- Auge-Hand-Koordination

Einstieg / Anfangsphase

So ein schöner Tag

Zum Aufwärmen tanzen wir das Lied „So ein schöner Tag“ von Donikkl.

Hauptteil

„Hasch mich“:

Den Kindern ist das Spiel als Tischspiel bekannt. Jedes Kind befestigt an seinem Arm ein Erkennungsbändchen – 4 verschiedene Farben (rot, grün, gelb, blau). In jeder Ecke des Raumes liegt je ein Reifen (4 verschiedenen Farben). In diesen Reifen können die „Mäuse“ Unterschlupf finden. Gewürfelt wird auf einem Tisch. Die Spieler stehen in engem Kreis um diesen herum. Ein Spieler/„Katze“ würfelt. Alle, deren Farbkennzeichnung mit der gewürfelten Farbe identisch ist, müssen nun so schnell wie möglich weglaufen und einen der ausgelegten Reifen erreichen. Die Katze rennt ebenfalls

los und versucht eine der flüchtenden Mäuse abzuschlagen. Gelingt ihr das, bevor das Ziel erreicht ist, tauschen die beiden die Rollen. Gelingt es ihr nicht, muss der Spieler erneut würfeln.

Zeigt der Würfel schwarz oder weiß auf, müssen alle gleichzeitig losrennen. Somit ist garantiert, dass oft alle Spieler zugleich in Bewegung sind.

Schlussphase

Bamboleo:

Die Kinder legen reihum Holzbausteine auf eine Spielplatte. Dabei darf die Platte nicht von ihrem Sockel abrutschen. Liegen sämtliche Holzbausteine auf der Spielplatte, nimmt wieder jeder Spieler sein aufgelegtes Teil vorsichtig herunter. Die Spielplatte wird auf einer Korkkugel ausbalanciert.

(Idee aus „Spiele in Bewegung bringen“ von Jutta Bläsius)



Spiele zum Kennenlernen

Stundenbeispiel 4

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Wäscheklammern
- Schalen in unterschiedlichen Farben
- Rollbretter
- 4 Reifen (2 verschiedene Farben)

Förderschwerpunkte

- Taktile Wahrnehmung
- Visuomotorische Koordination
- Reaktion
- Kinästhetische Wahrnehmung
- Vestibuläre Wahrnehmung
- Raumwahrnehmung
- Visuelle Wahrnehmung / Farbenerkennen
- Feinmotorik / Pinzettengriff

Einstieg / Anfangsphase

Mückenplage:

Pünktlich zum Sommer beginnt die Mückenzeit:

Jedes Kind erhält 4 Wäscheklammern in unterschiedlichen Farben und heftet sich diese an seine Kleidung.

Die Kinder wollen die Mückenplage loswerden:

Die Kinder legen sich in der Gruppe auf eine Farbe sowie eine Fortbewegungsart fest.

Dann springen, kriechen, hüpfen auf einem Bein... die Kinder in die Richtung, in der eine Schale in der vereinbarten Farbe steht. Dort können sie die farblich passende „Mücke“ in die Schale werfen.

Hauptteil

Klammerklau:

Jedes Kind erhält 4 Wäscheklammern in unterschiedlichen Farben. Nun soll jedes Kind innerhalb von 3 Minuten versuchen, von seinen Mitspielern möglichst viele Klammern zu klauen. Nach den 3 Minuten wird gezählt, welches Kind die meisten Wäscheklammern hat. Dieses Kind denkt, es sei der Sieger. Aber gewonnen hat das Kind, welches als erstes keine Wäscheklammern mehr hat. So

soll jetzt jedes Kind versuchen, seine Klammern möglichst schnell einem anderen Kind anzuheften.

„Flizzi-Kick“:

Die Gruppe bildet zwei Mannschaften. Pro Mannschaft liegen zwei Reifen als Tor auf dem Boden. Eine Mannschaft versucht liegend auf dem Rollbrett einen Softball in das Tor/Reifen zu legen, wobei das Werfen untersagt ist.

Schlussphase

Möhrenziehen:

Die Kinder (Möhren) liegen in Bauchlage auf dem Boden und halten sich an den Händen fest. Ein Kind (Hase) geht herum und versucht sich eine Möhre zu greifen, indem es fest an den Beinen eines Kindes zieht. Kann die Gruppe das Kind nicht im Kreis an seinen Händen festhalten, hat der Hase gewonnen.



Spiele zum Kennenlernen

Stundenbeispiel 5

„Du hast angefangen! Nein, du!“ - RINGEN UND RAUFEN

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- „Du hast angefangen! Nein, du!“ (Quelle: David McKee Sauerländer)
- Steine oder Sandsäckchen, Wolldecke
- Musik

Förderschwerpunkte

- Kinästhetische Wahrnehmung
- Kraftdosierung
- Sozialerfahrung
- Vestibuläre Wahrnehmung

Einstieg / Anfangsphase

„Du hast angefangen“

Geschichte erzählen „Du hast angefangen! Nein, du!“ / Gespräch über Streit

Hauptteil

Kräfte / Muskeln zeigen:

Die Kinder laufen nach Musik. Bei Musikstopp laufen sie zum nächsten erreichbaren Mitspieler und stampfen breitbeinig auf. Dabei winkeln sie die Arme, strecken sie in die Luft, ballen die Fäuste und rufen so laut wie möglich „Ich bin stark!“ Wer zu spät brüllt, muss durch die gegrätschten Beine des Partners krabbeln. Die Musik setzt schnell wieder ein.

Fangen und umwerfen:

Es gibt einen Fänger (A) und einen Helfer (B). Wer von A abgeschlagen wurde, muss solange stehen bleiben, bis B kommt. B versucht, innerhalb einer bestimmten Zeit (ca. 5 -10 Sekunden) durch Ziehen, Schubsen etc. den Abgeschlagenen aus dem Gleichgewicht zu bringen, bis er zu Boden fällt. Gelingt es letzterem aber, standhaft zu bleiben, darf er weiterlaufen. Fällt er jedoch zu Boden, muss er sitzen bleiben und warten, bis das Spiel zu Ende ist. Während der ganzen Zeit fängt A weiter und B sucht sich andere Abgeschlagene aus, die er zu Boden bringen möchte.

Das ist mein Schatz:

Muggelsteine (kleine Steine) werden in einen kleinen Sack eingewickelt und auf eine Matte gelegt. Partner A legt sich mit dem Bauch auf den kleinen Sack. Er stützt sich mit den seitlich angewinkelten Armen bzw. Händen auf den Boden, die Beine sind ebenfalls leicht gegrätscht. Partner B versucht, den „Schatz“ unter Partner A wegzuziehen oder wegzudrücken, ohne den Partner umzustößen. Partner A darf dies erschweren, indem er sein Gewicht entsprechend verlagert.

Unumstößlich:

Partner A befindet sich in der Bankstellung, wobei Hände und Knie leicht nach außen aufgesetzt werden, um eine stabile Position zu erhalten. Partner B versucht, durch Ziehen und Schieben an Hüfte und Schulter Partner A aus dem Gleichgewicht zu bringen und auf die Seite zu schubsen. Er darf dabei auch plötzlich zwischen Ziehen und Schieben wechseln.

(Quelle: Beudels/Anders „Wo rohe Kräfte sinnvoll walten“)

Schlussphase

Festgeklebt:

Ein Kind liegt „festgeklebt“ am Boden. Ein anderes Kind versucht, die einzelnen Körperteile hochzuheben.



Alltagsmaterialien / Naturmaterialien

- Papprollen
- Zeitungspapier
- Wäscheklammern
- Steine



Alltagsmaterialien / Naturmaterialien

Stundenbeispiel 6

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Unterschiedliche Papprollen
- Baumwolltücher

Förderschwerpunkte

- Grobmotorik
- Präferenzdominanz (Fuß)
- Auge-Hand-/Fuß-Koordination
- Geschicklichkeit
- Konzentration
- Sozialerfahrung
- Vestibuläre Wahrnehmung
- Kraftdosierung

Einstieg / Anfangsphase

Regenwetter:

Die Kinder nehmen mit beiden Händen die Papprollen und werfen diese hoch (bis an die Decke) -> es regnet Papierrollen.

Hauptteil

Feld räumen:

In der Mitte des Raumes/Turnhalle steht eine Bank. Die Gruppe wird in 2 Mannschaften geteilt. Jede Mannschaft versucht, alle Papprollen ins gegnerische Feld zu werfen. Welche Mannschaft hat als erste das Feld geräumt?

Anschließend werfen die Kinder die Rollen in die Umkleidekabine (-> hochwerfen).

Aufräumen:

Alle Papprollen liegen auf einem Haufen in der Umkleidekabine. Die Kinder versuchen mit den Zehen die Rollen zu greifen und in die Kiste zu befördern.

Tennis spielen:

Jedes Kind sucht sich eine Küchenpapierrolle aus und versucht mit einer Klopapierrolle Tennis zu spielen.

Schlussphase

Schiffahrt:

5 Papprollen (Leute) werden auf ein Baumwolltuch aufgestellt (Schiff) und durch den gesamten Raum gezogen (über das Wasser befördert). Dabei versucht jeder Kapitän, dass seine Leute nicht umfallen!



Alltagsmaterialien / Naturmaterialien

Stundenbeispiel 7

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Unterschiedliche Papprollen
- Kleine Figuren (5 verschiedene Farben)

Förderschwerpunkte

- Grobmotorik
- Geschicklichkeit
- Konzentration
- Körperwahrnehmung
- Raumwahrnehmung
- Visuelle Merkfähigkeit / Farbenerkennen
- Handlungsplanung

Einstieg / Anfangsphase

Regenwetter:

Die Kinder nehmen mit beiden Händen die Papprollen und werfen diese hoch (bis an die Decke) -> es regnet Papierrollen.

Hauptteil

Kunstwerk:

Die Kinder bauen mit den Papprollen ein Kunstwerk (Denkmal, Gebäude o.ä.).

Körperumriss:

Ein Kind legt sich auf den Rücken. 3 Kinder stellen Papprollen um seinen gesamten Körper herum auf. Dann versucht das Kind vorsichtig aufzustehen und möglichst wenige/keine Papprollen dabei umzuwerfen.

Schlussphase

Memory:

12-15 Papprollen werden im Raum verteilt. Während die Kinder sich die Augen zuhalten, werden 5 unterschiedlich farbige Figuren in den Papprollen versteckt. Die Kinder gehen im Raum umher und versuchen sich die Rollen mit den entsprechenden Figuren zu merken. Wo ist die blaue/gelbe/rote etc. Figur versteckt?



Stundenbeispiel 8

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Zeitungspapier
- Unterschiedliche Bälle

Förderschwerpunkte

- Kinästhetische Wahrnehmung
- Kraftdosierung
- Körperschema
- Geschicklichkeit
- Visuelle Wahrnehmung
- Raumorientierung
- Sozialerfahrung / Kooperation
- Auditive Wahrnehmung
- Vestibuläre Wahrnehmung

Einstieg / Anfangsphase

Zeitungsblatt:

Jedes Kind erhält ein Zeitungsblatt und soll dieses mit der Hand gegen einen Spiegel/eine Wand drücken. Die Kinder „putzen“ mit der Hand den Spiegel/Wand, ohne dass das Zeitungspapier zerreißt.

Ein Zeitungsblatt wird zwischen dem Rücken und dem Spiegel/der Wand festgehalten. Das Kind versucht, sich mit dem Blatt Papier seitwärts zu bewegen.

Hauptteil

Zeitungsrennen:

Die Kinder halten ein Zeitungsblatt vor den Bauch und rennen schnell los. Das Zeitungsblatt bleibt am Bauch „kleben“.

Inselwandern:

Zeitungsblätter werden im Raum verteilt. Die Kinder laufen, hüpfen, tanzen um die Inseln, ohne darauf zu treten (Rutschgefahr). Anschließend erhalten die Kinder ein Fernrohr (zusammengerolltes Zeitungsblatt) und gehen um die Inseln herum, indem sie nur durch das Fernglas schauen.

Ski fahren:

Jedes Kind legt je ein Zeitungsblatt unter seinen Fuß und rutscht wie beim Skifahren mit den Blättern durch den Raum.

Transport:

Je zwei Kinder halten ein Zeitungsblatt an den Ecken fest und transportieren darauf einen Ball -> unterschiedliche Bälle.

Handschellen:

Zwei Kinder haben jeweils ein Zeitungsblatt, in welches mit der Hand zwei Löcher gebohrt werden. Die Kinder greifen mit ihrem Arm hindurch. Mit diesen Handschellen bewegen sie sich vorsichtig durch den Raum, ohne dass das Zeitungsblatt zerreißt.

Schlussphase

Zeitungsbett:

Die Kinder bilden einen Kreis. Ein Kind liegt in der Mitte und wird mit Zeitungsblättern zugedeckt und „schläft“. Die Kinder zählen leise rückwärts von zehn bis null. Bei null klingelt der Wecker laut und das zugedeckte Kind erwacht und springt auf.

Telefon:

Ein Zeitungsblatt wird zusammengerollt. Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind flüstert seinem Partner durch das Zeitungsrohr „Aufwiedersehen“ ins Ohr. Dies wird von Kind zu Kind weitergeflüstert. Das letzte Kind sagt es laut.



Stundenbeispiel 9

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Zeitungspapier
- CD-Musik
- Augenbinde
- Wäscheklammern, 2 Seile

Förderschwerpunkte

- Auditive Wahrnehmung
- Reaktion
- Ausdauer
- Taktile Wahrnehmung
- Kraftdosierung
- Entspannung
- Sozialerfahrung
- Auge-Hand-Koordination

Einstieg / Anfangsphase

Nach der Anzahl der Kinder werden Zeitungsblätter auf dem Boden verteilt. Während die Musik läuft, laufen, hüpfen, kriechen... die Kinder durch den Raum, ohne auf die Zeitungsblätter zu treten. Bei Musikstopp stellt sich jedes Kind möglichst schnell auf ein Blatt. Bei jedem Durchgang wird ein Zeitungsblatt entfernt. Niemand scheidet aus, sondern das Kind, welches kein Zeitungsblatt erwischt, fragt ein anderes Kind, ob es mit auf sein Zeitungsblatt steigen kann.

Hauptteil

Schwanzklau:

Jedes Kind faltet sich ein Zeitungsblatt zu einem Streifen. Diesen Schwanz klemmt es hinten in seine Hose. Die Kinder versuchen sich gegenseitig die Schwänze zu klauen.

Fechten:

Ein Zeitungsblatt wird zu einem Streifen gefaltet. Jedes Kind sucht sich einen Partner, mit dem es mit dem Zeitungstreifen fechten kann.

Blinder Gang:

Die Zeitungstreifen werden aneinandergereiht. Ein Kind mit einer Augenbinde versucht vorsichtig über die Straße zu gehen. Die anderen Kinder reparieren die Straße, wenn diese verrutscht oder helfen dem Kind durch verbale Anweisungen (nach links/nach rechts), wenn es von der Straße abkommt.

Werfen:

Zwei Kinder halten ein Zeitungsblatt fest. Ein Kind versucht mit einem Tennisball durch das Zeitungsblatt zu schießen, so dass das Blatt zerreißt.

Schneeballschlacht:

Die Kinder knüllen das Zeitungspapier zu einem Ball zusammen und bewerfen sich damit.

Aufräumen:

Zwei Seile werden aufgehängt. Die Gruppe wird in zwei Mannschaften geteilt, die jeweils ein Seil bekommt. Jedes Kind erhält eine Wäscheklammer und sammelt mit dieser die Schneebälle auf. Jeder Ball wird an einem Seil festgeklammert. Welche Gruppe hat die meisten Schneebälle aufgehängt?

Reaktionsspiel:

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind steht in der Mitte und sagt folgenden Spruch „Ich haue dem/der (Name eines Kindes)... eine über!“ und berührt dann mit dem zusammengrollten Zeitungsblatt den Kopf des Kindes. Wenn das genannte Kind noch vor der Berührung einen anderen Namen nennt, muss schnell dieses genannte Kind mit dem Zeitungsblatt am Kopf berührt werden. Auch dieses Kind kann sich schnell zu Wehr setzen, indem es den Namen eines anderen Kindes nennt. Wer zu spät einen anderen Namen eines Kindes ausspricht, darf in die Mitte wechseln.

Schlussphase

Hut falten:

Wir falten einen Hut und singen das Lied „Mein Hut, der hat drei Ecken...“.



Stundenbeispiel 10

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Viele Wäscheklammern
- Musik
- Reifen

Förderschwerpunkte

- Feinmotorik / Pinzettengriff
- Taktile Wahrnehmung
- Kraftdosierung
- Auge-Hand-Koordination
- Auditive Wahrnehmung
- Handlungsplanung
- Vestibuläre Wahrnehmung

Einstieg / Anfangsphase

Kreisel:

Das Kind versucht eine Wäscheklammer auf dem Boden zu drehen. Dabei merkt es, dass die verschiedenen Wäscheklammern sich unterschiedlich gut drehen lassen.

Flohspiel:

Jedes Kind erhält 3 Wäscheklammern und versucht diese durch Daumendrücken zum Fliegen zu bringen. Wer hat zuerst seine Wäscheklammern im Reifen?

Hauptteil

„Pieks 13“ (aus: Beudels u.a.: Außer Rand und Band“)

- Die Kinder suchen sich einen Partner. Kind A legt sich in Rückenlage auf den Boden. Kind B berührt sanft eine Stelle am Körper des Kindes A und heftet an diese Stelle eine Wäscheklammer. Danach wechseln die Kinder ihre Rollen. Die Kinder schauen sich gegenseitig an und freuen sich über ihre „Stacheln“.
- Auf Musik tanzen und springen die Kinder wie wild herum, so dass die Stacheln durch die Luft fliegen. Partnerwechsel.
- Ausziehen der Turnschuhe und Strümpfe: mit nackten Füßen werden die Wäscheklammern wieder eingesammelt und in die Kiste befördert.

Straßenbau:

Die Kinder heften die Wäscheklammern einer Farbe aneinander, so dass eine Farbschlange entsteht. Die Farbschlangen werden aneinandergelagert und in Straßen verwandelt. Ein Kind nach dem anderen geht behutsam über die Straße, während die anderen Kinder bei ihrem Straßenbau sitzen und mögliche entstandene Schäden reparieren.

Schlussphase

Jedes Kind erhält eine Wäscheklammer (Seife) und seift seinen Körper von Kopf bis Fuß damit ein. Dabei werden die unterschiedlichen Körperteile benannt.

Orchester:

Jedes Kind erhält einen Yoghurtbecher. Die Kinder stehen im Kreis und schütten damit Wäscheklammern von einem Kind zum anderen weiter.

Variation: Die Kinder halten in der rechten und linken Hand einen Yoghurtbecher. 1-4 Wäscheklammern werden damit weitergereicht.



Stundenbeispiel 11

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Säckchen
- Unterschiedliche Steine
- Wellentrommel; Musik; blaue und gelbe Decken

Förderschwerpunkte

- Taktile Wahrnehmung
- Kinästhetische Wahrnehmung
- Entspannung
- Sozialerfahrung
- Kraftdosierung

Einstieg / Anfangsphase

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein kleiner Sack mit unterschiedlichen Steinen wird herumgereicht. Die Kinder tasten, was sich im Sack befindet. Jedes Kind sucht sich seinen Lieblingsstein aus, betrachtet und befühlt diesen. Dann halten sie den Stein hinter ihrem Rücken in der Hand und geben diesen hinter dem Rücken solange weiter, bis sie ihren Stein wieder in der Hand fühlen.

Hauptteil

- Die Kinder legen ihren Lieblingsstein irgendwo im Raum ab und bewegen sich zur Musik (Musikbeispiel: Nussknacker-Suite von Peter Tschaikowsky). Stoppt die Musik, laufen sie möglichst schnell zu ihrem Lieblingsstein. Dann suchen sie einen neuen Platz für ihren Stein. Gangarten wechseln z.B. rückwärts/vorwärts/kriechen/ zu zweit etc.
- Ein Kind liegt auf der blauen Decke und wünscht sich die Wellenstärke, welche die Gruppe durch Schwungbewegungen ausführt. Ein Kind ahmt das Wellengeräusch mit der Wellentrommel nach. Auf kurze Durchgänge achten, damit jedes Kind dran kommt.
- Die Geschichte vom Seeungeheuer erzählen. Lied vom Mats summen – das Seeungeheuer muss gut zuhören (1. Strophe). Kinder tanzen rund um das Wasser (blaue Decke). Wenn das Lied beendet ist, laufen sie auf das gelbe Tuch (Sand). Das Seeungeheuer versucht die Kinder zu fangen. (Quelle: Eva Salber: „Sinn-voll lernen“)

Schlussphase

Die Kinder werden verzaubert (Eselchen) und kriechen (auf vier Pfoten) von der gelben Decke (Sand) mit ihrem Stein auf dem Rücken zur Mitte des Raumes und versuchen einen Turm mit den Steinen zu bauen.



Stundenbeispiel 12

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Säckchen
- Unterschiedliche Steine
- Wellentrommel; Musik; blaue Decken

Förderschwerpunkte

- Taktile Wahrnehmung
- Sozialerfahrung
- Entspannung
- Reaktion
- Kinästhetische Wahrnehmung
- Raumorientierung
- Vestibuläre Wahrnehmung
- Visuelle Merkfähigkeit
- Auditive Wahrnehmung
- Auge-Hand-Koordination

Einstieg / Anfangsphase

Ein Stein wandert:

Die Kinder sitzen in einem Kreis auf dem Boden. Zunächst benutzen sie nur eine, z.B. die rechte, Hand. Dann wandert ein Stein im Innenkreis herum, indem er immer von einer Hand vor das nächste Kind auf den Boden gelegt wird, dieses den Stein wiederum mit der rechten Hand vor das nächste Kind auf den Boden legt usw. (die Abfolge ist immer: Boden-Hand-Boden-Hand). Die Bewegung wird rhythmisch begleitet mit „stopp-go“. Eventuell Pfeile auf den Boden kleben, um die Richtung anzugeben. (Quelle: Eva Salber: „Sinn-voll lernen“)

Hauptteil

Stein weitergeben:

Die Kinder rutschen auf dem Po. Ein Kind hat einen Stein auf seinem Schoß und versucht diesen einem Mitspieler in den Schoß zu legen. Dieses versucht das andere Kind zu verhindern, indem es wegrutscht.

Den Flusskiesel im Raum platzieren:

Die Kinder platzieren ihren Stein im Raum. Die Kinder bewegen sich zu einem Lied und haben am Abschluss des Liedes wieder ihren Stein erreicht. Sie setzen sich neben ihren Stein. Mehrmals wiederholen.

Mit dem Stein spazieren gehen:

Jedes Kind nimmt seinen Stein und bewegt sich zur Musik durch den Raum. Sobald die Melodie aufhört, bleiben die Kinder stehen und reagieren auf ein vereinbartes Signal. Nun gibt ein Kind an, wie viele Kinder jeweils zusammen stehen sollen. Die Gruppe führt die Anweisung aus.

„Unter der großen Welle hindurch rennen“:

Die Kinder verteilen sich an den breiten Seiten des Tuchs und imitieren Wellenbewegungen. Dazu heben sie das Tuch weit nach oben in die Luft. Wer kann in dieser Zeit unter der Welle durchrennen/kriechen/ auf einem Bein hüpfen/etc.

„Sich in den Wellen rollen“:

Zur Ocean-Drum rollen sich die Kinder am Boden in den Wellen (blaue Decke) und erleben, wie ein Kiesel durchs Wasser geformt wird. Verschiedene Wellenintensitäten von leicht bis stürmisch werden auf der Ocean-Drum gespielt. Die Kinder passen die Bewegungen an (eventuell sanft übereinander rollen). (Quelle: Eva Salber: „Sinn-voll lernen“)

Schlussphase

Ein Stein wandert im Kreis:

Die Kinder sitzen im Kreis mit angewinkelten Knien. Ein Stein wandert unter den Beinen der Mitspieler im Kreis herum. Ein Spieler in der Mitte soll erraten, wo sich der Stein gerade befindet (-> vortäuschen, den Stein weiterzugeben). (Quelle: Lena Wellnhofer: „Nichts als Steine“)





Rollbrett / Flizzi



Stundenbeispiel 13

Flizzi-Führerschein

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Rollbretter
- Stühle
- 2 Bänke
- 1 Bettbezug
- leere Flaschen

Förderschwerpunkte

- Vestibuläre Wahrnehmung
- Kinästhetische Wahrnehmung
- Körperspannung
- Körperschema
- Handlungsplanung
- Raumorientierung

Einstieg / Anfangsphase

Erläuterung der drei wichtigsten Regeln:

- Lange Haare zusammenbinden
- Unfallvermeidung: Bei „Stopp“ muss man sofort anhalten können, fährt man gegen die „Mauer“ oder in ein anderes Flizzi, muss das Rollbrett sofort in die „Autowerkstatt“.
- Rollbrett parken: Bei Nichtbenutzung umgedreht auf den Boden legen.

Hauptteil

- Ein Kind liegt in Bauchlage auf dem Rollbrett. Es startet hinter einer aufgeklebten Linie. Es versucht möglichst schnell zu fahren. Bei Stopp-Zuruf muss es auf der Stelle anhalten.
- Die Kinder sitzen sich gegenüber auf einem Stuhl und bilden mit ihren Füßen einen Tunnel. Das Kind auf dem Rollbrett fährt durch den Tunnel und dann durch den nächsten Tunnel, zwischen zwei Bänken hindurch über das ein Bettbezug hängt.
- Abschließend fährt das Kind eine Slalomstrecke.
- Nach bestandener Prüfung erhält jedes Kind seinen Flizzi-Führerschein.

Variation: Parcours kann beliebig verändert werden.

Schlussphase

Die Kinder liegen auf dem Rücken wie festgeklebt am Boden. Einzelne Körperteile (Bein, Arm, Kopf) werden vom Erwachsenen ganz langsam aufgehoben und vorsichtig wieder abgelegt.



Rollbrett / Flizzi

Stundenbeispiel 14

Flizzi-Führerschein

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Flizzi
- Wäscheklammern
- Gymnastikstäbe

Förderschwerpunkte

- Sozialerfahrung / Kooperation
- Raumorientierung
- Kräfteinsatz
- Auge-Hand-Koordination
- Taktile Wahrnehmung
- Visuelle Merkfähigkeit
- Reaktion
- Pinzettengriff/Feinmotorik
- Vestibuläre Wahrnehmung

Einstieg / Anfangsphase

Wiederholung der drei wichtigsten Regeln:

- Lange Haare zusammenbinden
- Unfallvermeidung: Bei „Stopp“ muss man sofort anhalten können, fährt man gegen die „Mauer oder in ein anderes Flizzi, muss das Rollbrett sofort in die „Autowerkstatt“.
- Rollbrett parken: Bei Nichtbenutzung umgedreht auf den Boden legen.

Hauptteil

Klammerklau:

Jedes Kind erhält 3 Wäscheklammern und heftet diese an seine Kleidung. Jeweils zwei Kinder sitzen Rücken an Rücken auf einem Flizzi. Alle Paare verteilen sich im Raum und versuchen, dem jeweils anderen Paar auf dem Flizzi möglichst viele Klammern zu klauen und sich diese selbst an seine Kleidung zu heften (innerhalb von drei Minuten). Dann wird gezählt, wer die meisten Klammern hat.



Variation:

Nun geht es darum, möglichst schnell alle Klammern los zu werden und sie einem anderen Kind anzuheften.

Zugmaschine:

Ein Kind sitzt im Schneidersitz auf dem Rollbrett. Sein Partner zieht es mit Hilfe eines Gymnastikstabes durch den Raum. Danach werden die Rollen getauscht.

Fotograf und Kamera:

Ein Kind sitzt mit geschlossenen Augen auf dem Rollbrett. Sein Partner führt es an den Schultern durch den Raum und hält bei 3 unterschiedlichen Gegenständen an. Es drückt leicht an den Ohren seines Partners, damit dieser durch kurzes Öffnen der Augen ein „Foto“ schießen kann. Anschließend trifft die Gruppe sich in der Mitte des Raumes und jedes Kind kann erzählen, welche Fotos es „gespeichert“ hat.

Autorowdy:

Ein Autorowdy (Fänger) berührt die anderen auf dem Rollbrett fahrenden Kinder. Berührte Kinder rufen den Abschleppdienst (Kind auf Rollbrett) und werden von diesem repariert durch Reiben der Körperstelle, die beim Fangen berührt wurde.

Schlussphase

Waschstraße:

Jedes Auto wird in der Waschstraße gereinigt. Die Kinder bestimmen, wie schmutzig ihr Auto ist.



Rollbrett / Flizzi

Stundenbeispiel 15

Flizzi und Material

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Koffer, Sack o.ä.
- Unterschiedliches Material
- Plastikbecher/-schüssel, Softfrisbeescheiben, Pinsel und Bürste, Tiere, Steine, Edelsteine....

Förderschwerpunkte

- Raumorientierung /Raumwahrnehmung
- Materialerfahrung
- Kinästhetische Wahrnehmung
- Körperschema
- Handlungsplanung

Einstieg / Anfangsphase

Die Kinder erraten, was sich in den verschiedenen Säcken, Koffern o.ä. befindet.

Hauptteil

Müllwagen:

- Der Inhalt jedes Koffers wird an die Kinder ausgeteilt. Sie verteilen die Materialien kreuz und quer auf dem Boden im Raum. Nun laufen die Kinder durch den Raum, ohne die Materialien zu berühren.
- Mit dem Lastwagen (Rollbrett) sammeln sie das Material ein und fahren diesen hinter eine vereinbarte Linie. Sie überlegen, welcher Lastwagen die meisten Materialien geladen hat.
- Überprüfung: Bei jedem akustischen Signal (Hände klatschen) legen sie ein Stück von ihrem Rollbrett ab und bilden eine Reihe.
- Anschließend wird der Lastwagen wieder beladen und an sechs verschiedenen Sammelstellen im Raum entladen. (Pro Material ein Koffer -> sortieren)

Schlussphase

Jeder Lastwagen wird in der Waschstraße gereinigt. Die Kinder bestimmen, wie schmutzig ihr Lastwagen ist.



Stundenbeispiel 16

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Rollbretter
- Seil
- Memorykarten
- Augenbinden
- geometrische Formen
- Muggelsteine/kleine Kieselsteine in verschiedenen Farben
- Wäscheklammern
- Tesakrepp

Förderschwerpunkte

- Kinästhetische Wahrnehmung
- Gleichgewichtsfähigkeit
- Kraftdosierung
- Auditive Wahrnehmung
- Vestibuläre Wahrnehmung
- Feinmotorik / Pinzettengriff
- Taktil-kinästhetische Wahrnehmung
- Visuelle Merkfähigkeit
- Auge-Hand-Koordination

Einstieg / Anfangsphase

Hilferuf:

Zwei Piraten sind mit ihrem Boot gekentert. Sie sitzen links und rechts im Raum und rufen abwechselnd nach Hilfe. Ein Kind, das die Augen verbunden hat (dichter Nebel) und auf dem Flizzi liegt, soll nacheinander die beiden hilferufenden Piraten aufspüren.

Hauptteil

Kartensuche:

Ein Seil wird von der einen zur anderen Seite des Raumes festgebunden, so dass die Kinder sich auf dem Rollbrett sitzend am Seil entlang hangeln können. Memorykarten werden verdeckt mit der Bildseite nach unten ausgebreitet. Ein Kind nimmt sich eine verdeckte Karte, hangelt sich im Schneidersitz oder kniend auf die andere Seite und sucht dort die passende Karte.

Fühlstraße:

Wegen dichtem Nebel müssen die Piraten die Schätze ertasten. Eine Straße wird mit Tesakreppstreifen auf den Boden aufgeklebt. Die Kinder fahren mit geschlossenen Augen auf dem Rollbrett liegend durch diese Straße und tasten sich mithilfe der Tesakreppstreifen hindurch. An jedem Querstreifen liegt ein Schatz (geometrische Form). Am Ende der Strecke benennt das Kind die ertasteten/gefühlten Formen.

Schatz einsammeln:

Jedes Kind bekommt eine Handvoll Muggelsteine/Kieselsteine und verteilt diese im Raum. Die Piraten suchen sich ihre Lieblingsposition auf dem Schiff (Rollbrett) aus (auf dem Bauch liegend, kniend ...). Mit einer Angel (Wäscheklammer) sammeln sie die Schätze und legen diese auf ihr Schiff.

Schlussphase

Waschanlage:

Jedes Schiff wird gründlich gereinigt. Die Kinder bestimmen, wie schmutzig ihr Schiff ist.



Stundenbeispiel 17

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Rollbretter
- Kiste / Matratze
- Gymnastikreifen
- geometrische Formen

Förderschwerpunkte

- Kinästhetische Wahrnehmung
- Gleichgewichtsfähigkeit
- Kraftdosierung
- Auditive Wahrnehmung
- Reaktion
- Vestibuläre Wahrnehmung
- Feinmotorik
- Taktile Wahrnehmung
- Taktil-kinästhetische Wahrnehmung

Einstieg / Anfangsphase

Schwankendes Schiff:

Die Piraten sind auf hoher See mit Wellen und Sturm.... Eine Kiste (oder Matratze) liegt auf dem Rollbrett. Die Kinder sitzen rund herum und bewegen die Kiste sanft hin und her. Ein Kind sitzt in der Mitte der Kiste. Die Kinder versuchen, vorsichtig aufzustehen.

Hauptteil

Pferdekutsche:

- Gymnastikreifen werden im Raum verteilt. Ein Kind liegt in Bauchlage auf dem Rollbrett, sein Partner zieht es mit Hilfe eines Reifens im Slalom durch die Reifenstraße.

Richtungswechsel:

- Die Kinder fahren mit dem Rollbrett durch den Raum. Auf ein vereinbartes akustisches Signal ändern sie ihre Position auf dem Rollbrett (Stopp, vorwärts, rückwärts, im Schneidersitz, in Bauchlage, kniend etc.).

Sackmemory:

- Die Kinder ertasten einen Gegenstand in einem Sack. Ein identisches Stück liegt zwischen anderen Gegenständen in einem Reifen (auf einer Insel). Die Kinder fahren mit ihrem Rollbrett (Schiff) entlang der Reifen (Inseln) und suchen das gleiche Objekt, welches sie auf ihr Rollbrett aufladen.

Schlussphase

Autowaschanlage:

Jedes Schiff wird gründlich gereinigt. Die Kinder bestimmen, wie schmutzig ihr Schiff ist.





Schwungtuch



Schwungtuch

Stundenbeispiel 18

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Schwungtuch
- Softfrisbeescheibe
- Seile
- unterschiedliche Bälle
- Sandsäckchen
- Tau

Förderschwerpunkte

- Vestibuläre Wahrnehmung
- Kinästhetische Wahrnehmung
- Taktile Wahrnehmung
- Reaktion
- Handlungsplanung
- Sozialerfahrung
- Kraftdosierung

Einstieg / Anfangsphase

Tauziehen:

Die Gruppe wird in zwei Mannschaften eingeteilt. Die Spieler stehen hintereinander und halten sich an dem Tau fest. Auf ein Startzeichen hin versucht jede Gruppe die andere über eine bestimmte kurze Strecke zu sich zu ziehen.

Hauptteil

Betonmaschine:

Die Kinder verteilen sich um das Schwungtuch und halten dieses mit beiden Händen fest. Langsam bewegen sie sich mit dem Fallschirm im Kreis und benennen die „Zutaten“, um Beton zu mischen (Materialien werden vorher bereit gelegt). Diese Zutaten (Softfrisbeescheibe, Sandsäckchen...) werden auf das Tuch geworfen. Nun dreht sich die Betonmaschine schnell im Kreis herum, um alle Zutaten gut zu mixen. Dreht die Betonmaschine wieder langsamer, wird auf ein Zeichen hin die Maschine entleert

– das Tuch hoch schwingen lassen, damit sämtliche Gegenstände raus fliegen.

Katze und Maus:

Ein Kind (Maus) versteckt sich unter dem Fallschirm. Ein anderes Kind (Katze/Kater) kriecht auf allen Vieren über das Schwungtuch, um die Maus zu fangen. Die anderen Kinder machen mit dem Schwungtuch Wellenbewegungen, damit die Maus nicht so schnell gefangen werden kann. Das Spiel endet, wenn die Katze die Maus gefangen hat.

Abschleppen:

Zwei Kinder liegen auf dem Schwungtuch und werden von den anderen Kindern durch den Raum gezogen.

Schlussphase

Zelt bauen:

Die Kinder halten das Schwungtuch, zählen gemeinsam bis 3 und schwingen das Tuch hoch. Sie halten es fest und setzen sich in das „Zelt“.



Spiele zum Kennenlernen

Stundenbeispiel 19

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Musik
- Schwungtuch

Förderschwerpunkte

- Sozialerfahrung
- Körperorientierung
- Kinästhetische Wahrnehmung
- Raumorientierung

Einstieg / Anfangsphase

Die Kinder bewegen sich zur Musik durch den Raum. Sie begrüßen sich mit unterschiedlichen Körperteilen und nennen ihren Namen.

(Musikbeispiel: Türkischer Marsch – W.A. Mozart).

Hauptteil

- Jedes Kind macht Schwungbewegungen mit beiden Händen/ mit einer Hand/Hand wechseln.
- Jeder hält das Schwungtuch und alle Kinder bewegen sich im Kreis, z.B.: laufen, Zwerg-Riese; langsam gehen, hüpfen....
- Bei einem vorher vereinbarten akustischen Signal: Richtungswechsel- vorwärts/rückwärts/zur Kreismitte
- „Was möchtest du gerne sein?“ Jedes Kind kann die Gruppe verwandeln (Hund, Schlange, Pferd...).
- Mit geschlossenen Augen Schwungtuch halten, 2 Kinder kriechen unter das Tuch – wer ist versteckt?
- Platzwechsel nach Zuruf: Namen zurufen -> laufen, kriechen
- spontaner Platzwechsel
 - alle Mädchen/alle Jungen
 - alle Kinder, die ein blaues T-Shirt/eine Brille/weiße Turnschuhe etc. tragen

Schlussphase

Ein Kind liegt auf dem Schwungtuch und entspannt sich, während die anderen Wellenbewegungen machen.

(Musikbeispiel: Das Aquarium – Camille Saint Saens)





Luftballons



Luftballons

Stundenbeispiel 20

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Luftballons

Förderschwerpunkte

- Visuelle und taktile Wahrnehmung
- Reaktion
- Auge-Hand Koordination
- Koordination
- Vestibuläre Wahrnehmung
- Kraftdosierung/Körperbewusstsein
- Raumorientierung
- Kinästhetische Wahrnehmung

Einstieg / Anfangsphase

Die Luftballons werden aufgeblasen und nicht mit einem Knoten verschlossen. Die Kinder werfen die Luftballons hoch und verfolgen diese mit den Augen. Sie versuchen ähnlich wie der Luftballon zu tanzen.

Durch Ziehen der Öffnung lassen die Kinder langsam die Luft entweichen und hören den unterschiedlichen Tönen zu.

Hauptteil

Experimentierphase

- Freies Ausprobieren, was man alles mit einem Luftballon machen kann (tragen - festklemmen, balancieren, tupfen, werfen, schlagen-hauen, ...).
- Luftballon hochwerfen und wieder auffangen.
- Luftballon in die Luft werfen und so oft wie möglich in die Luft schlagen, ohne dass er zu Boden geht -> zählen, wie oft
- Variante: rechte/linke Hand abwechselnd.
- Luftballon mit dem Fuß kicken, mit unterschiedlichen Körperteilen (Ellbogen, Daumen, Knie...)
- Reihenfolge merken: rechte Hand – linker Ellbogen – Kopf – rechter Fuß – linkes Knie – rechte Hand – linker Ellenbogen...
- Durch den Raum laufen, auf ein akustisches Signal auf den Bauch legen und den Luftballon mit dem Kopf weiter

bewegen (blasen/köpfen).

- Auf den Rücken legen und den Luftballon mit den Händen zu den Füßen und wieder von den Füßen zu den Händen rollen.
- Der Luftballon wird in Form einer liegenden 8 zwischen den Beinen entlang geführt.

Reaktionsspiel:

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind steht in der Mitte und sagt folgenden Spruch „Ich haue dem/der (Name eines Kindes)... eine über!“ und berührt dann mit dem Luftballon den Kopf des Kindes. Wenn das genannte Kind noch vor der Berührung einen anderen Namen nennt, muss schnell dieses genannte Kind mit dem Luftballon am Kopf berührt werden. Auch dieses Kind kann sich schnell zu Wehr setzen, indem es den Namen eines anderen Kindes nennt. Wer zu spät einen anderen Namen eines Kindes ausspricht, muss in die Mitte.

Schlussphase

Luftballon Körperwäsche



Luftballons

Stundenbeispiel 21

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Luftballons
- Bank
- CD, Farbkarton

Förderschwerpunkte

- Visuelle und taktile Wahrnehmung
- Taktile Wahrnehmung
- Auge-Hand Koordination
- Vestibuläre Wahrnehmung
- Kraftdosierung/Körperbewusstsein
- Auditive Wahrnehmung
- Raumorientierung
- Reaktion
- Entspannung

Einstieg / Anfangsphase

Aufwärmspiel „Haus sauber halten“:

Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. In der Mitte des Raumes steht eine Bank. Jedes Kind hat einen aufgeblasenen Luftballon. Nach dem Startzeichen werden so viele Luftballons wie möglich ins gegnerische Feld geschlagen (etwa 3 Minuten). Nach dem Stoppzeichen werden die Luftballons gezählt. Die Mannschaft mit den wenigsten Luftballons in seinem Feld hat gewonnen.

Hauptteil

Schneeflocken:

Zwei Kinder liegen auf dem Boden. Um sie herum bilden die Kinder einen Kreis und halten in jeder Hand je einen Luftballon. Gemeinsam lassen sie zusammen die Luftballons los. Diese fallen leicht wie Schneeflocken auf die Kinder, welche in der Mitte liegen.

Farbspiel:

Die Kinder bewegen sich zur Musik durch den Raum und schlagen den Luftballon so oft wie möglich in die Luft, ohne dass er zu Boden geht. Gleichzeitig versuchen sie den Luftballon eines anderen Kindes wegzukicken. Bei Musikstopp nimmt jedes Kind den erst besten Luftballon, schaut sich seine Farbe an und läuft so schnell wie möglich in die entsprechend farbig gekennzeichnete Ecke, um dort eine Farbgruppe zu bilden.

„Stoßauto“:

Jedes Kind steckt sich seinen Luftballon unter seinen Pullover und stößt seine Mitspieler mit dem dicken Bauch an.

Schlussphase / Entspannung

Sämtliche Luftballons werden in einen Bettbezug gesteckt. Ein Kind legt sich darauf und wird leicht hin und her gewiegt.





Heulrohr / Softfrisbeescheibe



Heulrohr / Softfrisbeescheibe

Stundenbeispiel 22

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Heulrohre

Förderschwerpunkte

- Auditive Wahrnehmung
- Sozialerfahrung
- Kooperation
- Kinästhetische Wahrnehmung
- Raumorientierung
- Handlungsplanung

Einstieg / Anfangsphase

Töne erzeugen:

Das Kind schwingt das Heulrohr in der Luft und erzeugt dabei unterschiedliche Töne.

Geräusche:

Welche Geräusche kann man noch mit dem Heulrohr produzieren? Ins Heulrohr blasen, sprechen, schreien, trompeten, drüber reiben....

Hauptteil

Autofahrt:

Aus dem Heulrohr wird ein Lenkrad eines Fahrzeugs, das die Kinder sich auswählen dürfen. Die Kinder laufen durch den Raum, imitieren die entsprechenden Fahrzeuggeräusche und laufen so schnell sie können. Danach treffen sich alle Kinder im Kreis, setzen oder legen sich auf den Boden und horchen mit dem Heulrohr, wie schnell ihr Herzschlag geht.

Telefon:

Jedes Kind flüstert ganz leise eine geheime Botschaft in sein Heulrohr und hält sich das andere Ende an sein Ohr. Es erfährt, wie laut sein Sprechen durch das Heulrohr übertragen wird. Dann stellen sich alle Kinder im Kreis auf. Ein Kind flüstert eine Nachricht (zuerst ein Wort, dann eventuell ein kurzer Satz) seinem Partner ins Ohr. Diese Nachricht geht weiter von Kind zu Kind.

Tunnel:

Die Kinder sitzen sich gegenüber und halten in der rechten und linken Hand je ein Heulrohr. Ein Kind springt über die Brücken und gibt die gewünschte Höhe an.

Schlussphase

Murmelbahn:

Die Heulrohre werden zusammengehalten bzw. mit Verbindungsstücken zusammengesteckt (einige Heulrohre in kurze Stücke schneiden und aufschlitzen). Eine Murmel wird in die Riesenmurmelnbahn gelegt und alle Kinder versuchen gemeinsam, diese durch entsprechende Bewegungen der Heulrohre „rund laufen“ zu lassen.



Heulrohr / Softfrisbeescheibe

Stundenbeispiel 23

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Heulrohre
- Decke
- Augenbinden
- Murmeln

Förderschwerpunkte

- Taktil-kinästhetische Wahrnehmung
- Taktile Wahrnehmung
- Taktiler Gedächtnis
- Grafomotorik
- Kraftdosierung
- Auditive Wahrnehmung
- Körperschema
- Entspannung
- Handlungsplanung

Einstieg / Anfangsphase

Struwelpeter:

Auf jeden Finger eines Kindes wird je ein Heulrohr gesteckt. Das Kind versucht seine Finger zu bewegen und kann nun zeigen, was es noch alles mit seinen „Krallen“ erledigen kann.

Hauptteil

Reifen:

Eine oder mehrere dicke oder kleine Murmeln werden in das Heulrohr gesteckt. Dann wird es mit einem Verbindungsstück zu einem Reifen gebogen. Die Kinder drehen diesen Reifen in der Hand. Danach legen sie den Reifen wie ein Armband an das Handgelenk und versuchen den Reifen zu drehen. Wer kann den Reifen auch mit dem Fußgelenk drehen?

Turm:

Die Kinder sitzen im Kreis. Die zuvor mit Murmeln gefüllten und zusammengesteckten Heulrohre gehen reihum. Die Kinder hören, ob sich eine oder mehrere Murmeln im jeweiligen Heulrohr befinden. Dann sortieren die Kinder die Reifen nach der Anzahl der darin befindlichen Murmeln und bauen daraus Türme.

Reifen:

Zwei Heulrohre werden mit den Verbindungsstücken zusammengesteckt. Die Kinder versuchen sich durch den Reifen zu winden.

Formen nachlegen:

Mit drei Heulrohren wird eine Form unter einer Decke gelegt. Die Kinder versuchen diese Form durch Abtasten zu erkennen, sich diese zu merken und legen sie anschließend nach.

Skulptur:

Sämtliche Heulrohre liegen auf dem Boden. Die Kinder können ein Bauwerk mit den Rohren konstruieren. Verbindungsstücke können zur Hilfe genommen werden.

Schlussphase

Massage:

Mehrere miteinander verbundene Heulrohre werden durch die Kleidung gezogen.



Heulrohr / Softfrisbeescheibe

Stundenbeispiel 24

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Softfrisbeescheiben

Förderschwerpunkte

- Lateralität
- Auge-Hand-Koordination
- Präferenzdominanz
- Entspannung
- Sozialerfahrung
- Visuelle Wahrnehmung

Einstieg / Anfangsphase

Experimentierphase:

Freies Spielen mit den Softfrisbeescheiben. Jedes Kind zeigt der Gruppe, was es probiert hat: werfen, rutschen, balancieren, auffangen, Schlittschuhlaufen....

Hauptteil

Brückenbau:

Jedes Kind erhält zwei Softfrisbeescheiben. Wie kann man eine festgelegte Strecke überwinden? Seitliches Umsetzen. Dabei steht es mit beiden Füßen auf einer Scheibe und greift mit beiden Händen die andere Scheibe und legt diese seitlich neben sich. Die Richtung des seitlichen Umsetzens kann das Kind selber bestimmen. Bei seinem Rückweg wechselt es die Richtung.

Wartereihe:

Die Kinder stehen hinter einer Linie, werfen die Softfrisbeescheibe, verfolgen diese mit den Augen und warten bis alle Scheiben ruhig liegen. Dann rennen sie los und springen auf ihre Scheibe.

Wilhelm Tell:

Ein Kind steht in der Mitte des Kreises mit einer Frisbeescheibe auf dem Kopf. Alle Kinder versuchen mit ihrer Scheibe die Kopfbedeckung abzuschließen. Dann wird gewechselt und ein anderes Kind ist „Wilhelm Tell“.

Schlussphase

Ein Kind schläft in der Mitte des Kreises, während die restlichen Kinder es mit den Frisbeescheiben zudecken. Das schlafende Kind versucht möglichst ruhig liegen zu bleiben, damit keine Scheibe vom Körper herunterfällt. Die anderen Kinder zählen bis zehn. Dann darf das schlafende Kind aufwachen.

Wir bauen einen Turm mit den Scheiben. Wann fällt er um?



Heulrohr / Softfrisbeescheibe

Stundenbeispiel 25

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Heulrohre
- Decke
- Augenbinden
- Sandsäckchen
- Murmeln
- Tesakrepp/Haushaltsgummi

Förderschwerpunkte

- Auditive Wahrnehmung
- Visuelle Wahrnehmung
- Auge-Hand-Koordination
- Präferenz Auge
- Kraftdosierung

Einstieg / Anfangsphase

Orchester:

Ein Kind ist Orchesterchef. Es gibt mit dem Heulrohr ein Geräusch vor. Die Kinder versuchen es nachzuahmen.

Affentheater:

Ein Kind verlässt den Raum. Ein weiteres wird zum Affenkönig gewählt. Es versucht abwechselnd und unauffällig eine Bewegung mit dem Heulrohr vorzugeben, welche die anderen Kinder nachahmen (schwingen, reiben, klopfen, hineinblasen, in beiden Händen halten und drüber springen, Massage). Nun soll das Kind, das den Raum verlassen hat, den Affenkönig herausfinden.

Hauptteil

Luftballontennis:

Die Enden des Heulrohres werden mit einem Haushaltsgummi oder mit Tesakrepp zusammengebunden. Mit diesem „Tennisschläger“ können die Kinder mit dem Luftballon spielen – in die Luft/über ein Seil schlagen, mit einem Partner, in einer Mannschaft.

Fernrohr:

Sandsäcke liegen auf dem Boden verteilt. Das Kind hält ein Auge zu und versucht die Sandsäcke zu finden, indem es mit dem anderen Auge durch das Heulrohr schaut.

Hockeyspiel:

Jedes Kind erhält ein Heulrohr (Schläger) und versucht ein Sandsäckchen (nicht zu schwer) ins gegnerische Tor zu schießen.

Schlussphase

Auf Wiedersehen:

Die Kinder sitzen im Kreis und jeder hat ein Heulrohr. Einem Kind wird die geheime Botschaft „Auf Wiedersehen“ in das Heulrohr geflüstert und diese Flüsterpost wird von Kind zu Kind weitergegeben. Das letzte Kind sagt laut zur Gruppe, was es gehört hat.



Heulrohr / Softfrisbescheibe

Stundenbeispiel 26

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Softfrisbescheiben in unterschiedlichen Farben
- CD-Spieler - Musik

Förderschwerpunkte

- Auge-Hand-Koordination
- Bilateralintegration
- Visuelle Wahrnehmung
- Vestibuläre Wahrnehmung
- Körperschema
- Reaktion
- Auditive Wahrnehmung
- Grafomotorik

Einstieg//Anfangsphase

Kopfbedeckung:

Wer kann mit einer Softfrisbescheibe auf dem Kopf balancierend, eine gewisse Distanz zurücklegen? Wie viele Scheiben kann man auf dem Kopf balancieren? Welcher Körperteil eignet sich am besten zum Balancieren?

Hauptteil

- Die Kinder versuchen die Frisbescheibe in die Höhe zu werfen und wieder aufzufangen. Wer kann die Scheibe werfen, dann ein- bzw. zweimal klatschen und wieder auffangen?
- Fahrzeuge: Die Kinder wählen sich ein Fahrzeug aus, produzieren das entsprechende Geräusch dazu und rennen kreuz und quer durch den Raum. Die Softfrisbescheibe dient als Steuerrad. Auf ein visuelles Zeichen hin (rote Flagge), bleiben sämtliche Fahrzeuge stehen und schalten ihren Motor ab.
- Autoreifen: Die Kinder rollen ihre Scheibe (Autoreifen). Wie weit können die Scheiben rollen?
- Straßenmusikanten: Die Kinder bewegen sich auf eine rhythmische Musik durch den Raum und schlagen im Rhythmus auf ihre Trommel (Softfrisbescheibe).
- Jagd: Die Kinder (Tiere) können sich frei auf einem abgegrenzten Feld bewegen. Der Jäger steht an einer Linie und versucht mit einer Softfrisbescheibe ein Tier zu treffen. Er hat 8 Versuche. Berührt die Scheibe ein Tier, legt dieses sich hin.

Schlussphase

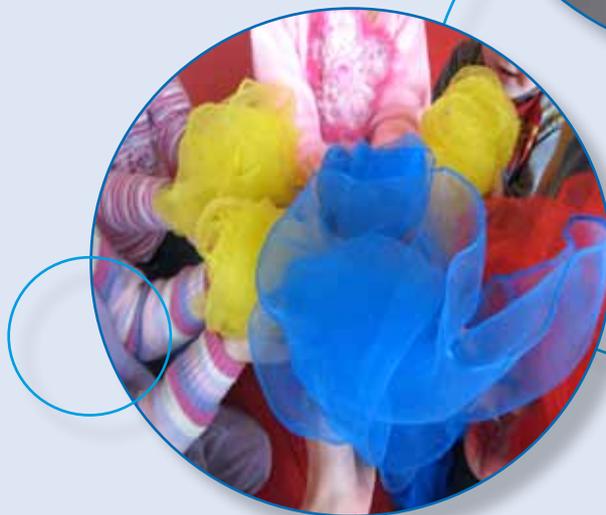
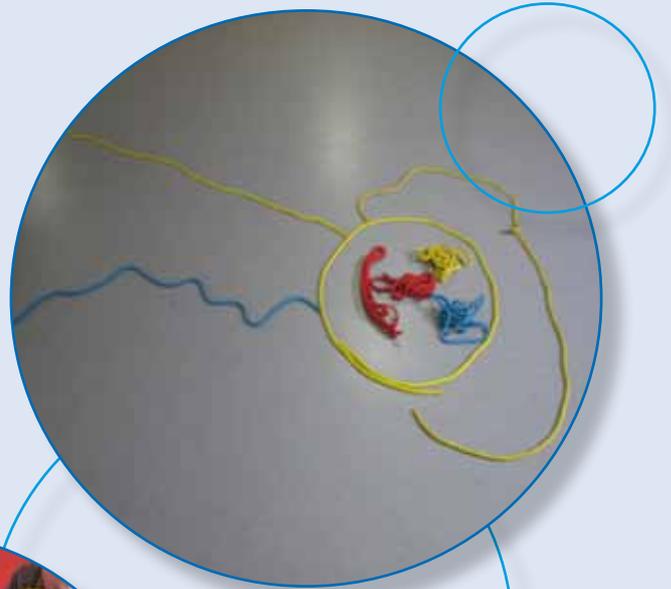
Kreisel:

Die Kinder lassen die Softfrisbescheibe wie einen Kreisel drehen.





Reifen / Chiffontücher / Seile



Stundenbeispiel 27

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Gymnastikreifen

Förderschwerpunkte

- Geschicklichkeit
- Grobmotorische Koordination
- Raumorientierung
- Reaktion

Einstieg / Anfangsphase

Freies Ausprobieren mit den Reifen. Dann erklärt jedes Kind seine Spielidee mit dem Reifen und die anderen Kinder versuchen diese nachzumachen.

Hauptteil

Kreisel:

Die Gruppe versucht sämtliche Reifen auf dem Boden zu drehen. Dabei sollen sie aufpassen, dass kein Reifen auf den Boden fällt.

Tunnel: Jedes Kind versucht durch den Reifen zu steigen, den es selbst in seiner Hand hält. Das Kind versucht mit dem Reifen Seil zu springen.

Tunnelbau:

Die Kinder bilden zwei Reihen und sitzen sich gegenüber. Sie halten in jeder Hand je einen Reifen. Ein Kind versucht durch den Tunnel zu kriechen, ohne einen Reifen zu berühren.

Hüpfstraße:

Je zwei Kinder halten einen Reifen waagrecht. Ein Kind hüpf durch die Straße ohne die Reifen zu berühren; die Reifenhöhe kann es selbst bestimmen.

Pferd und Kutscher:

Ein Kind nimmt mit beiden Händen den Reifen und zieht seinen Partner durch den Raum - Rollenwechsel.

Schlussphase

Die Kinder stehen hinter einer Linie mit ihrem Reifen und stoßen diesen nach einem Signal an. Alle schauen ihrem rollenden Reifen solange nach, bis sich kein Reifen mehr im Raum bewegt. Dann läuft jedes Kind zu seinem Reifen.



Reifen / Chiffontücher / Seile

Stundenbeispiel 28

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Chiffontücher
- Matten/große Teppichfliesen
- Musik

Förderschwerpunkte

- Taktile Wahrnehmung
- Sozialerfahrung
- Körperspannung
- Vestibuläre Wahrnehmung
- Raumorientierung

Einstieg / Anfangsphase

Freie Experimentierphase mit dem Chiffontuch, z.B. werfen, fangen, beim Laufen flattern lassen, Körperteil bedecken.

Hauptteil

Statue:

Matten/große Teppichfliesen werden als Rutsch-Schutz im Raum verteilt. Darauf werden die Chiffontücher ausgebreitet. Nach Musik laufen die Kinder vorwärts/rückwärts, kriechen/krabbeln auf allen Vieren etc., ohne dabei die Tücher zu berühren. Bei Musikstopp suchen sie sich ein Tuch (Sockel), stellen sich darauf und bilden eine Statue. Ein Kind kontrolliert, ob die Statuen auch nicht wackeln (Muskulatur anspannen).

Tuchfangen:

Partneraufgabe: Zwei Kinder stehen sich gegenüber, jedes Kind hat ein Chiffontuch. Gleichzeitig werfen sie dieses hoch, laufen zum Tuch des Partners und versuchen dieses Tuch aufzufangen.

Variation: Vor Platzwechsel eine Bewegung vereinbaren: auf einem Bein hüpfen, in die Hände klatschen...

Chiffon-Tanz:

Zur Musik (Musikbeispiel: Oh Champs Elysées) tanzen die Kinder und führen dabei großräumige Armbewegungen mit dem Chiffontuch aus.

Schlussphase

Wer ist es?

Ein Kind wird von den anderen Kindern mit allen Chiffontüchern zugedeckt. Ein Mitspieler, der während dieser Zeit der Gruppe den Rücken gedreht hat, soll nun erraten, welches Kind unter den Tüchern versteckt ist. Hat er den richtigen Namen genannt, kann dieses Kind unter den Tüchern hervorspringen.

Blume:

Jedes Kind knetet sein Tuch fest zwischen beiden Händen. Ist von dem Tuch nichts mehr zu sehen, werden die Hände langsam geöffnet und es „wächst“ langsam eine Blume. -> Gruppe Variation: Die gesamte Gruppe hält alle Hände in der Mitte zusammen und lässt eine Riesenblume erblühen.



Stundenbeispiel 29

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Seile in unterschiedlichen Farben
- CD-Spieler / Musik

Förderschwerpunkte

- Visuelle Wahrnehmung
- Raumwahrnehmung
- Gleichgewichtsfähigkeit
- Auditive Wahrnehmung
- Reaktion
- Taktile Wahrnehmung
- Grafomotorik
- Kraftdosierung
- Geschicklichkeit

Einstieg / Anfangsphase

Die Kinder können mit den Seilen alleine oder zu zweit eine Skulptur resp. ein Bauwerk legen. Sie schauen sich sämtliche Bauwerke an und versuchen ihr Bauwerk wiederzufinden.

Hauptteil

Schlangengefahr:

Die Seile liegen lang ausgebreitet kreuz und quer auf dem Boden verteilt. Die Kinder laufen durch den Raum, ohne auf die „giftigen Schlangen“ zu treten.

Wurmfang:

Die Schlangen werden in Würmer verzaubert – die Kinder in Vögel. Die Vögel fliegen durch den Raum, während die Musik läuft. Bei Musikstopp und auf Zuruf suchen die Vögel in der entsprechenden Farbe einen Regenwurm. Die Kinder stellen sich auf den Wurm und versuchen ihn gemeinsam mit den Füßen hochzuheben.

Wurmversteck:

Die Kinder verstecken einen Wurm (Seil) unter ihren Kleidern. Ein anderes Kind versucht durch Abtasten den Wurm ausfindig zu machen.

Schneckenhaus:

Die Kinder formen mit den Seilen Schneckenhäuser. Sie folgen mit dem Finger dem Weg der Spirale von innen nach außen und von außen nach innen.

Seilziffern:

Die Kinder legen mit den verschiedenen Schneckenhäusern unterschiedliche Buchstaben und Ziffern. Sie gehen diese vorsichtig, ohne die Spiralen zu zerstören, in Schreibrichtung ab.

Schneckenrennen:

Jedes Kind schiebt sein Schneckenhaus behutsam auf die andere Seite des Saales.

Schneckenwurf:

Die Kinder heben ihr Schneckenhaus behutsam auf und werfen es soweit wie möglich.

Fuß-Seil:

Um die Seile wieder einzusammeln, greifen die Kinder mit ihren Zehen die Seile und werfen sie in einen vorgesehenen Kasten/ Korb.

Schlussphase

Massage:

Die Kinder reiben ihren Körper mit einem Seil ab.



Stundenbeispiel 30

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Seile in unterschiedlichen Farben
- Formen (doppelte Ausführung) in unterschiedlichen Farben

Förderschwerpunkte

- Kinästhetische Wahrnehmung
- Raumorientierung
- Körpersteuerung
- Visuelle Wahrnehmung
- Visuelle Merkfähigkeit
- Taktile Wahrnehmung
- Farbenerkennen
- Formenerkennen

Einstieg / Anfangsphase

Schlange:

Eine Kiste mit den Seilen steht in der Mitte des Raumes. Sie wird verzaubert und aus den Seilen werden schlafende Schlangen. Die Kinder ziehen eine Schlange nach der anderen aus der Kiste und jede Schlange wird auf dem Boden verteilt, ohne dass sich ihre Körper überkreuzen.

Alle Kinder stehen hinter einer Linie an einer Seite des Raumes. Die Schlangen, die auf dem Boden des Raumes verteilt liegen, verwandeln sich in giftig beißende Schlangentiere. Nun versuchen die Kinder auf die andere Seite des Raumes zu gelangen, ohne dabei eine Schlange zu berühren.

Variation: Laufen, hüpfen, kriechen, schlängeln, auf einem Bein, rückwärts...

Hauptteil

Straßenbau:

Mit den Seilen werden Straßen gebaut/gelegt. Die Kinder versuchen die Seile so aneinander zu legen, dass eine lange Straße entsteht. Dann balancieren die Kinder über die verschiedenen Straßen. Variation: Mit nackten Füßen werden die Straßen mit bestimmten Farben gelegt. Die Kinder greifen mit den Zehen nach Seilen, in der vorher vereinbarten Farbe und legen damit eine Straße.

Pferd:

Ein Kind (Pferd) hat das Seil um den Bauch gelegt, ein anderes Kind (Reiter) hält die zwei Enden des Seils in der Hand. Sie „reiten“ im Raum herum und wechseln ihre Rollen.

Variation: Der Reiter mag lieber in der Kutsche sitzen, deshalb setzt er sich auf den Boden und lässt sich durch den Saal ziehen – Rollentausch.

Formen nachlegen: Jedem Kind wird ein Gegenstand in einer bestimmten geometrischen Form und Farbe in die Hände gelegt, die es hinter seinem Rücken hält. Es kann sich diese Form kurz ansehen und in seiner Hosentasche verstecken. Es wählt ein Seil in der gleichen Farbe aus und versucht die Form nachzulegen. Hat ein Mitspieler die gelegte Form erkannt, sucht es die entsprechende Form aus einem Kasten heraus, der das Gegenstück enthält. Dann wird gewechselt.

Schlussphase

Massage:

Das Seil wird in ein kurzes Stück zusammengelegt und die Kinder reiben sich mit dem Seil über verschiedene Körperteile.



Stundenbeispiel 31

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Seile in unterschiedlichen Farben
- CD-Spieler / Musik

Förderschwerpunkte

- Visuomotorische Koordination
- Gleichgewichtsfähigkeit
- Raumorientierung
- Kinästhetische Wahrnehmung
- Körperschema
- Krafteinsatz
- Visuelle Wahrnehmung

Einstieg / Anfangsphase

Frühling:

Wir beginnen mit dem Frühlingslied. Alle Kinder werden in Vögel verwandelt und sind jetzt eifrig damit beschäftigt, ihre Nester zu bauen (sämtliche Seile werden zu Kreisen geformt).

Hauptteil

Erste Flugversuche:

Die jungen Vögel versuchen von Nest zu Nest zu springen, ohne den Boden zwischen den Nestern zu berühren.

Vogelnest:

Während die Musik läuft, fliegen die Kinder um die Vogelnester. Bei Musikstopp versuchen die Vögel (Kinder), auf welche Art und Weise sie sich in ein Nest legen, setzen, stellen ... können, ohne dass ein Körperteil (Flügel) herausragt. Welche Position ist die einfachste?

Vogelfamilien:

Bei Musikstopp wird eine Vogelfamilie gerufen (z.B. Rotkehlchen – rot; Blaumeise – blau; Rabe – schwarz usw.). Nun versuchen die Kinder, möglichst schnell in das farblich passende Nest zu fliegen.

Wie viele Vögel passen in ein Nest?

Vogelstreit:

Zwei Vögel streiten sich um dasselbe Nest. Ein Vogel steht im Nest, der andere steht außerhalb des Nestes und versucht den Vogel herauszuziehen.

Zwei Vögel stehen gemeinsam in einem Nest. Ein Vogel versucht den anderen durch Drücken aus dem Nest zu werfen.

Schwanzfedern ausreißen:

Jedes Kind erhält drei Schwanzfedern (drei Seile in unterschiedlichen Farben), die in die Hose gesteckt werden. Die Kinder laufen durch den Raum und versuchen auf die Schwanzfedern der anderen zu treten.

Schlussphase

Eierwurf:

Die Seile werden mit der Hand zu einem Knäuel zusammengedrückt (Eier). Jedes Kind versucht die Eier möglichst weit zu werfen und versucht sein farbiges Seil mit den Augen zu verfolgen. Liegen sämtliche „Eier“ auf dem Boden, werden die Seile wieder eingesammelt.





Piratenspiele



Piratenspiele

Stundenbeispiel 32

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- CD Spieler, CD, Löffel
- Tischtennisball, Tennisball, Springball, Igelball, Softball, Knäuel
- 3 x Schlüsselbund
- Murmeln, Becher

Förderschwerpunkte

- Rhythmus
- Ausdauer
- Sozialverhalten
- Auditive Wahrnehmung
- Auge-Hand-Koordination
- Reaktion

Einstieg / Anfangsphase

Verschiedene Bälle werden im Raum verteilt - die Kinder spielen, werfen, fangen, rollen... alleine/zu zweit/zu dritt mit den Bällen.

Hauptteil

Heiße Kartoffel:

Die Piraten haben Hunger und rufen ihrem Koch zu „Wir haben HUNGER“. Dieser ruft zurück: „(Name des Kindes) aufgepasst! Eine heiße Kartoffel!“ Die Kinder stehen im Kreis. Zuerst wirft jedes Kind einen Ball reihum zu seinem Nachbarn und ruft jedes Mal diesen Satz. Danach machen unterschiedliche Bälle die Runde. Variation: Die Kinder merken sich ihren Nachbarn, der im Kreis links neben ihm gestanden hat. Sie verteilen sich im Raum, laufen durcheinander und werfen bzw. die Bälle ihrem „Nachbarn“ zu bzw. hören, wenn ihr Name gerufen wird und fangen den entsprechenden Ball.

Blinder Pirat:

Ein Pirat sitzt in der Mitte des Kreises und ist blind (Augenbinde). Er besitzt die Schlüssel zum Öffnen der Schatzkiste. Die anderen Piraten möchten diese Schlüssel stehlen und schleichen sich an den blinden Pirat ran. Hört der blinde Pirat den heranschleichenden Räuber, so muss er diesen abklopfen.

Schatz:

Viele Murmeln werden im Raum auf den Boden ausgeschüttet. Die Piraten versuchen diese Schätze möglichst schnell mit ihren Bechern einzufangen.

Schlussphase

Pizza backen:

Die Piraten haben Hunger! Eine Pizza wird gebacken. Kind A legt sich in Bauchlage auf eine Decke/Matte und Kind B imitiert mit den Händen/Fingern auf dem Rücken von Kind A das Pizzabacken (z.B. Backblech sauber schrubben, Wasser darüber laufen lassen, abtrocknen etc.).



Piratenspiele

Stundenbeispiel 33

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- CD Spieler, CD, Löffel
- Seile
- Joghurtbecher, Tischtennisbälle,
- Goldstücke, Bierdeckel
- Klopapierrollen, kleine Schätze

Förderschwerpunkte

- Visuelle Wahrnehmung
- Auge-Hand-Koordination
- Raumorientierung
- Visuelle Merkfähigkeit
- Geschicklichkeit
- Handlungsplanung
- Auditive Wahrnehmung

Einstieg / Anfangsphase

Die Kinder erhalten je einen Joghurtbecher und einen Tischtennisball und experimentieren damit (TT-Ball hochwerfen und mit Joghurtbecher auffangen, TT-Ball auf dem Boden rollen lassen und mit Joghurtbecher einfangen etc.).

Hauptteil

Hundespaziergang:

Nachdem die Piraten auf der Insel angekommen sind, gehen sie mit ihrem Hund spazieren (Joghurtbecher mit Tischtennisball). Der Joghurtbecher wird mit einem Seil gezogen.

Variation:

Nur der Tischtennisball (ohne Joghurtbecher) wird mit einem Seil gezogen.

Schatz:

Sämtliche Piraten erhalten drei Bierdeckel, auf denen ihr Name steht. Sie versuchen die Bierdeckel auf die Goldstücke zu werfen, um den Schatz zu verstecken. Jeder Pirat sammelt seine Bierdeckel wieder ein (Namen erkennen) und kann die getroffenen Goldstücke behalten.

Schatzversteck merken:

20 Klopapierrollen stehen verteilt im Raum. In 8 dieser Papprollen sind verschiedene Schätze versteckt. Die Kinder gehen im Raum umher, schauen in die verschiedenen Rollen und merken sich die unterschiedlichen Schätze. Nun werden die Kinder aufgefordert, einen bestimmten Schatz zu finden.

Schlussphase

Flüsterpost:

Alle Kinder sitzen in einem Kreis zusammen und jedes erhält eine Papprolle. Ein Kind darf sich eine Nachricht ausdenken und diese „Flüsterpost“ wird durch die Papprollen weitergegeben. Das letzte Kind sagt diese Nachricht laut in die Runde. Ist sie richtig angekommen?





Zirkus / Schulprojekt



Stundenbeispiel 34

Benötigte / eingeplante Geräte und Materialien:

- Bierdeckel und Muggelsteine
- Goldstücke, Wäscheklammern und Teller
- Memorykarten - Tiere
- Schlüsselbund

Förderschwerpunkte

- Visuelle Merkfähigkeit
- Feinmotorik (Pinzettengriff)
- Auge-Hand-Koordination
- Kraftdosierung
- Visuelles Gedächtnis
- Auditive Figur-Grund-Wahrnehmung
- Vestibuläre Wahrnehmung
- Körperspannung
- Kinästhetische Wahrnehmung
- Auditive Wahrnehmung

Einstieg / Anfangsphase

Jedes Kind erhält einen Bierdeckel mit Punkten, deren Menge eine bestimmte Anordnung zeigt (jeder Bierdeckel hat eine andere Menge bzw. Anordnung). An der Kasse zeigen die Kinder diesen und erhalten die entsprechende Menge Glasmuggelsteine. Der Eintritt wird erlaubt, wenn das Kind das angegebene Mengenbild korrekt gelegt hat.

Hauptteil

- Beim Eintritt in den Zirkus erhält jedes Kind vom Zauberer ein Tierbild, das es sich merken muss. Dies darf es seinen Mitspielern weder zeigen noch mitteilen.
- Zuerst treten die Clowns auf. Das Publikum ist so begeistert von der Darbietung der Clowns, dass sie Goldstücke auf die Bühne werfen.
- Jedes Kind erhält einige Goldsteinchen. Die Gruppe verteilt sich im Raum. Die Kinder werfen die Goldsteine mit gestrecktem Arm in die Luft.
- Die Clowns freuen sich über die Anerkennung und sammeln die Goldstücke ein.

- Mit einer Wäscheklammer heben die Kinder die Goldsteinchen auf und legen diese auf einen Teller. Da es ein biegsamer Teller ist, müssen die Kinder aufpassen, dass sie die gesammelten Steinchen nicht wieder verlieren.
- Alle Clowns treffen sich und vergleichen, wer die meisten Steinchen auf seinem Teller hat.
- Mit jedem Händeklatsch legen die Kinder jeweils ein Steinchen vor ihren Teller.
- Nun kommt der Zauberer und verwandelt sämtliche Kinder in das Tier, welches er ihnen beim Eintritt auf dem Bild gezeigt hat. Die Kinder sollen sich an das Bild erinnern und auf allen Vieren mit dem entsprechenden Tierlaut umher kriechen. Nach einer Minute wird den Kindern ins Ohr geflüstert, sich einen Tier-Partner zu suchen.

Nach jeder Nummer im Zirkus gibt es etwas in der Pause zum Essen.

- Clownnummer (Grimassen schneiden) -> Cola trinken
- Zauberer (Zauberspruch) -> Brötchen mit Würstchen
- Drahtseil (balancieren) -> Popcorn u.s.w.
- Cola trinken -> Hände über den Kopf (Trinkhalm), auf einem Bein stehen, den 2. Fuß gegen das Knie drücken (Flasche)
- Brötchen mit Würstchen -> 2 Kinder legen sich auf den Bauch aufeinander
- Popcorn -> Längsrolle

Schlussphase

Der Schlüsselbund des Zirkusdirektors geht so leise wie möglich im Kreis herum. Niemand darf ein Schlüsselgeräusch hören.





Erklärung und Beschreibung der Begriffe

Auditive Wahrnehmung

Das Hörorgan nimmt Geräusche, Töne und Klänge wahr, die entsprechend differenziert, analysiert und im zentralen Nervensystem gespeichert werden. Schon im Mutterleib werden Geräusche und Töne wahrgenommen, die sich nach der Geburt zunehmend differenzieren. Voraussetzung für die Entwicklung der Sprache und der Schriftsprache ist ein gesundes Gehör und eine gut funktionierende auditive Wahrnehmung, Verarbeitung und Speicherung. Die einzelnen Bereiche der auditiven Wahrnehmung umfassen die Aufmerksamkeit, die Merkfähigkeit, das Richtungshören, die Geräuschkategorisierung, die Sequenzierung, die Selektion und die Analysefähigkeit.

Auge-Hand-Koordination

Voraussetzung dafür, dass Tätigkeiten wie Bauen mit Bausteinen, Ballfangen, Schreiben etc. koordiniert ablaufen können, ist das integrierte und koordinierte Zusammenspiel von Sehen und Bewegen des Körpers und seiner Teile im Raum. (Siehe auch visuelle Wahrnehmung)

Handlungsplanung

Die Grundlagen für motorische Planung werden über Informationen aus dem kinästhetischen System gebildet. Sie sind für den koordinierten und harmonisch fließenden Ablauf von Bewegungen verantwortlich. Das gilt gleichermaßen für grob- und feinmotorische Bewegungsabläufe.

Kinästhetische Wahrnehmung

Das Kinästhetische System (Propriozeption) gibt Rückmeldung über den Spannungszustand des Bewegungs- und Stützapparates. Die entsprechenden Propriozeptoren geben Informationen über die Lageveränderungen der Gelenke, die Positionen der einzelnen Körperteile, die Veränderung der Körperhaltung und vermitteln Lage- und Bewegungsempfindungen. Zusammen mit der taktilen und vestibulären Wahrnehmung trägt sie zur Entwicklung des Körperschemas bei. Ohne diese Information wüssten wir beispielsweise nicht, wo sich die einzelnen Körperteile in diesem Moment befinden. Sie entwickelt sich bereits im Mutterleib und hat nach der Geburt wesentlichen Anteil bei der Aufrichtung des Kindes gegen die Schwerkraft. Hals- und Nackenmuskeln geben dem Kind Informationen über die Stellung des Kopfes zum Körper und über den Raum. Die Bereiche der kinästhetischen Wahrnehmung umfassen ebenso das Körperschema (Vorstellung vom Körper, „innere Landkarte“), die Körperorientierung (Gefühl für den Körper entwickeln und sich mit und über ihn im Raum orientieren) sowie die Kraftdosierung (koordinierter und adäquater Einsatz der Muskelkraft und dazu gehörender Gelenke und Sehnen; Information und Verarbeitung werden über das propriozeptive und taktile System gesteuert).

Pinzettengriff / Feinmotorik

Die feinmotorische Fähigkeit, kleine Gegenstände wie beispielsweise Perlen, Münzen, kleine Steinchen u.ä. zwischen Daumen und Zeigefinger aufzunehmen. Beim Schreiben bildet der Pinzetten- bzw. Dreipunktgriff eine elementare Voraussetzung für das Stift halten.

Raumwahrnehmung / Raumorientierung

Die räumliche Orientierung zählt zu den sogenannten koordinativen Grundfähigkeiten. Sie beinhaltet die Fähigkeit, bei gewollten und ungewollten Bewegungen die Orientierung im Raum nicht zu verlieren. Hierbei spielt das koordinative Zusammenspiel von visueller Wahrnehmung, der Lage im Raum, der räumlichen Beziehung einzelner wesentlicher Punkte im Raum zueinander und das Wiedererkennen bekannter Strukturen im Gedächtnis eine wesentliche Rolle. Dabei sind die Bewegungsvorerfahrung und ein ausgebildetes Körperbewusstsein grundlegend.

Reaktion

Hierunter wird die Fähigkeit zum schnellen und zweckmäßigen Reagieren auf unvorhersehbare Situationswechsel und auf unterschiedliche akustische, optische und taktile Signale verstanden.

Taktile Wahrnehmung

In unterschiedlichen Hautschichten befinden sich die sensorischen Rezeptoren, die auf Berührung, Druck, Oberflächenbeschaffenheit, Temperatur, Zug und Vibration reagieren. Beim Menschen ist es das am meisten ausgedehnte sensorische System. Es ist bereits vor der Geburt entwickelt und hat eine wichtige Funktion für die nervale Entwicklung. Über das Empfinden von Tasteindrücken wird eine zunehmende Fähigkeit entwickelt, diese zu differenzieren. Über die taktile Wahrnehmung erhält das Kind auch Informationen über Proportionen, Maße und geometrische Formen von Materialien und Gegenständen. Darüber hinaus stellt die Haut ein wesentliches Medium der Kontaktaufnahme und Kommunikationsfähigkeit dar. Wichtige Bausteine für die psychisch-emotionale Entwicklung wie Zärtlichkeit, Vertrauen, Geborgenheit und Wärme werden über die taktile Wahrnehmung erfahren.

Taktil-kinästhetische Wahrnehmung

Das taktile und das kinästhetische Wahrnehmungssystem arbeiten eng zusammen. Über das Zusammenspiel erhält das Kind beispielsweise Informationen über die Lage und Haltung seiner Finger, und kann so Formen diskriminieren. Beim Erlernen von Buchstaben ist das eine Grundvoraussetzung für die Fähigkeit, schriftliche Symbole in Form motorischer Handlungsabläufe aus dem Gedächtnis abzurufen.

Vestibuläre Wahrnehmung

Das vestibuläre Wahrnehmungssystem bildet die Grundlage für Haltung, Bewegung und Körperschema. Die Rezeptoren, die sich im Vestibularapparat des Innenohres befinden, reagieren auf Schwer- und Fliehkraft. Vor allem durch die Veränderungen der Bewegungen des Körpers im Raum, wie Geschwindigkeits- und Richtungsveränderungen sowie Körperbeschleunigungen, wird die Raum-Lage-Orientierung ermöglicht. Das Vestibularsystem entwickelt sich zwischen dem zweiten und siebten Schwangerschaftsmonat. Über Impulse durch Fremdbewegungen der Mutter sowie durch Eigenbewegungen werden Stimuli gegeben. Schon vor der Geburt ist die Verarbeitungsfähigkeit der vestibulären Reize vorhanden und gilt als Voraussetzung für eine gesunde Bewegungsentwicklung. Die Komplexität des Gleichgewichtsorgans ergibt sich aus dem Zusammenspiel mit der visuellen und kinästhetischen Wahrnehmung.

Visuelle Wahrnehmung

Die visuelle Wahrnehmung entwickelt sich durch differenzierte Koordination der Augenbewegungen im Zusammenspiel mit der vestibulären und kinästhetischen Wahrnehmung. Aufgabe der visuellen Wahrnehmung ist es, optische Reize aufzunehmen, zu diskriminieren, einzuordnen, zu interpretieren, mit früheren Erfahrungen zu verbinden und dann adäquat zu reagieren. Ein Kind kann Gegenstände erst dann fixieren und scharf sehen, wenn Kopf, Rumpf und Augen stabil gehalten werden können. Das visuelle System ist das höchst entwickelte Sinnessystem des Menschen.

Die Koordination von Sehen und Bewegungen des Körpers im Raum werden als visumotorische Koordination verstanden. Das Auge besitzt die Fähigkeit, einen Ausgangspunkt zu fixieren und davon ausgehend, zu einem Zielpunkt zu gelangen (z.B. einen Kreis malen), verbunden mit der Fähigkeit der Hand, sich dem Auge folgend auf einer vorgestellten Linie zu bewegen. Das Fangen eines Balls beispielsweise, das Bauen mit Bausteinen, Schreiben und Basteln sind Fähigkeiten, die darauf beruhen und eine gute taktile, kinästhetische und vestibuläre Wahrnehmungsverarbeitung voraussetzen. In Bezug auf den Schriftspracherwerb sind Leistungen in den Bereichen der räumlichen Orientierung, der Formkonstanz, der Lage im Raum und der räumlichen Beziehungen eine wesentliche Grundlage.

Durch die visuelle Merk- oder Gedächtnisfähigkeit können optische Eindrücke wahrgenommen, verarbeitet und nach einer bestimmten Zeit abgerufen werden.

Spiele und die Förderschwerpunkte

Grundkompetenzen *plan d'études*, 1. Lernzyklus

Atmung

Grundkompetenzen plan d'études, 1. Lernzyklus

Sprache - Luxemburgische Sprache und Begegnung mit Sprachen

Töne erzeugen	38
Geräusche	38
Telefon	38
Autofahrt.	38
Murmelbahn..	38

Auditive Wahrnehmung

Sprache - Luxemburgische Sprache und Begegnung mit Sprachen/Hören

Telefon	10
So ein schöner Tag..	12
Zeitungstelefon.	18
Orchester	20
Flusskiesel im Raum platzieren	22
Mit Stein spazieren gehen	22
Sich in Wellen rollen	22
Hilferuf	27
Richtungswechsel	27
Farbspiel..	35
Töne erzeugen..	38
Geräusche	38
Autofahrt.	38
Telefon	38
Turm..	39
Orchester	41
Auf Wiedersehen.	41
Straßenmusikanten.	42
Heiße Kartoffel.	50
Blinder Pirat	50
Flüsterpost..	51
Zirkus-Spiele..	54

Auge-Hand-Koordination

Psychomotorik - Körperliche Ausdrucksfähigkeit und Gesundheit

Werfen.	19
Schneeballschlacht..	19
Schwanzklau..	19
Flohspiel	20
Kreisel	20
Straßenbau	20

Orchester	20
Ein Stein wandert	22
Klammerklau	25
Schatz einsammeln	27
Luftballon-Spiele	34
Hockeyspiel	41
Tuchfangen	45
Piraten-Spiele	50
Piraten-Spiele	51
Zirkusspiele	54

Entspannung

Psychomotorik - Körperliche Ausdrucksfähigkeit und Gesundheit

Steinspiele	21
Sich in den Wellen rollen	22
Waschstraße	25
Zelt bauen	30
Abschleppen	30
Massage/Softfrisbeescheibe	39
Massage/Seil	46

Handlungsplanung

Logisches Denken und Mathematik

Körperumriss	17
Orchester	20
Flizzi-Führerschein	24
Müllwagen	26
Tauziehen	30
Katze und Maus	30
Schwungtuch-Spiele	30
Reifen	39
Skulptur	39
Piraten-Spiele	51

Kinästhetische Wahrnehmung

Entdeckung der Welt mit allen Sinnen

Begrüßungsspiel	11
Schwungtuch-Spiel	11
Was möchtest du gerne sein	11
Wer ist versteckt	11
Platzwechsel	11
Wellenreiten	11

Möhrenziehen	13
Kräfte/Muskeln zeigen	14
Zeitungsrennen	18
Ski fahren	18
Zeitungsbett	18
Stein-Spiele	21
Unter großer Welle rennen	22
Flizzi-Führerschein	24
Klammerklau	25
Pferdekutsche	27
Tauziehen	30
Betonmaschine	30
Katze und Maus	30
Abschleppen	30
Schwungtuch-Spiele	31
Luftballon-Spiele	34
Töne erzeugen	38
Autofahrt	38
Struwelpeter	39
Reifen	39
Pferd und Kutscher	44
Statue	45
Chiffon-Tanz	45
Massage	47
Vogelnest	48
Zirkus-Spiele	54

Kraftdosierung

Sprache - Luxemburgische Sprache und Begegnung mit Sprachen « Lesen und Schreiben – erster Umgang mit der Schriftsprache » Seine Schreibhand entdecken und die Führung der Schreibhand festigen

Kreisel	20
Flohspiel	20
Pieks 13	20
Straßenbau	20
Steinspiele	21
Stein weitergeben	22
Zugmaschine	25
Schwankendes Schiff	27
Pferdekutsche	27
Betonmaschine	30
Tauziehen	30
Schneckenwurf	46

Pinzettengriff / Feinmotorik

Sprache - Luxemburgische Sprache und Begegnung mit Sprachen « Lesen und Schreiben – erster Umgang mit der Schriftsprache » Seine Schreibhand entdecken und die Führung der Schreibhand festigen

Kreisel	20
Flohspiel	20
Pieks 13	20
Straßenbau	20
Klammerklau	25
Schatz einsammeln	27
Zirkus-Spiele	54

Raumwahrnehmung/Raumorientierung

Logisches Denken und Mathematik Raum und Form

Hast du's gehört	11
Platzwechsel	11
Hasch mich	12
Inselwandern	18
Stein weitergeben	22
Flusskiesel im Raum platzieren	22
Flizzi-Führerschein	24
Klammerklau	25
Zugmaschine	25
Müllwagen	26
Hilferuf	27
Schatz einsammeln	27
Pferdekutsche	27
Richtungswechsel	27
Sackmemory	27
Schwungtuch-Spiele	31
Luftballon-Spiele	34
Haus sauber halten	35
Farbspiel	35
Töne erzeugen	38
Autofahrt	38
Tunnelbau	44
Statue	45
Schlangengefahr	46
Schneckenrennen	46
Seilziffern	46
Straßenbau	47
Piraten-Spiele	51

Reaktion

Psychomotorik - körperliche Ausdrucksfähigkeit und Gesundheit

Musikstopp-Spiel	10
Mein rechter Platz ist frei	10
Schwungtuch-Spiele	11
Mückenplage	13
Flizzi-Kick	13
So ein schöner Tag	12
Hasch mich	12
Kräfte/Muskeln zeigen	14
Körperumriss	16
Stein weitergeben	22
Mit Stein spazieren gehen	22
Unter großer Welle rennen	22
Klammerklau	22
Katze und Maus	30
Luftballon-Spiele	34
Haus sauber halten	35
Farbspiel	35
Wartereihe	40
Fahrzeuge	42
Jagd	42
Kreisel	44
Tuchfangen	45
Seilziffern	46
Wurmfang	46
Heiße Kartoffel	50

Sozialerfahrung

Leben in der Gemeinschaft und Werteentwicklung

Musikstopp-Spiel	10
Namenkennlern-Spiel	10
Begrüßungsspiel	11
Schwungtuch-Spiele	11
Was möchtest du gerne sein	11
Wer ist versteckt	11
Platzwechsel	11
Möhrenziehen	13
Du hast angefangen	14
Fangen und umwerfen	14
Das ist mein Schatz	14

Unumstößlich	14
Festgeklebt	14
Handschellen	18
Steinspiele	21
Mit Stein spazieren gehen	22
Klammerklau	25
Autorowdy	25
Waschstraße	25
Tauziehen	30
Betonmaschine	30
Katze und Maus	30
Zelt bauen	30
Schwungtuch-Spiele	31
Luftballon-Spiele	34
Autofahrt	38
Telefon	38
Wer ist es?	45
Wurmversteck	46
Pferd	47
Vogelfamilien	48
Vogelstreit	48
Pizza backen	50
Heiße Kartoffel	50

Taktile Wahrnehmung

Entdeckung der Welt mit allen Sinnen

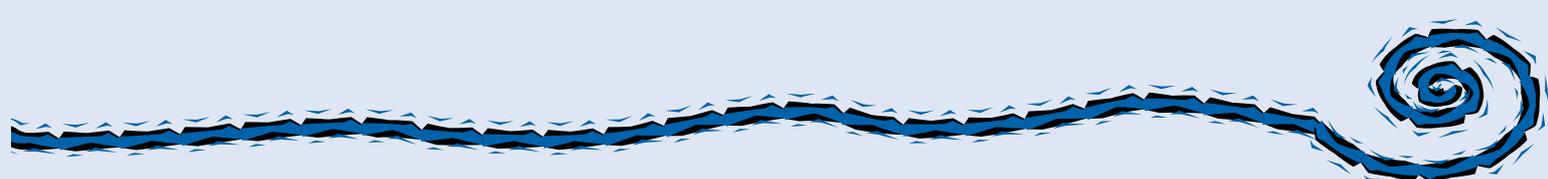
Schuhverkauf	10
Klammerklau	13
Steinspiele	21
Ein Stein wandert	22
Waschstraße	24
Autorowdy	25
Fühlstraße	27
Sackmemory	27
Luftballon-Spiele	34
Schneeflocken	35
Stoßauto	35
Formen nachlegen	39
Blume	45
Wurmversteck	46
Schneckenhaus	46
Massage	46

Schlangengefahr..	46
Wurmfang..	46
Schlange..	47
Formen nachlegen..	47
Frühling	48

Visuelle Merkfähigkeit

Sprache, luxemburgische Sprache und Begegnung mit Sprachen «Lesen und Schreiben – erster Umgang mit der Schriftsprache»

Memory	16
Inselwandern..	18
Flusskiesel im Raum platzieren..	22
Fotograf und Kamera..	24
Kartensuche	27
Luftballon-Spiele..	34
Schneeflocken	35
Wartereihe..	40
Wilhelm Tell	40
Affentheater	41
Luftballontennis	41
Fernrohr	41
Hockeyspiel	41
Schlangengefahr..	46
Wurmfang..	46
Straßenbau	47
Formen nachlegen..	47
Eierwurf	48
Piraten-Spiele	51
Zirkus-Spiele..	54



Literatur

Ayres, J. A. (2002): Bausteine der kindlichen Entwicklung. Störungen erkennen und verstehen. Ganzheitliche Frühförderung und Therapie Praktische Hilfe für Eltern. Springer, Berlin

Barth, K. (1999): Lernschwächen früh erkennen im Vorschul- und Grundschulalter. Reinhardt, München

Beins, H.J./Beudels, W./Lensing-Conrady, R. (2008): Das ist für mich in Kinderspiel. Handbuch der Psychomotorik. Verlag modernes lernen, Dortmund

Beudels, W./Kleinz, N./ Delker K. (2002): Außer Rand und Band. WenigKostenVielSpaßGeschichten mit Alltagsmaterialien. Verlag modernes lernen, Dortmund

Beudels, W./Anders, W. (2008): Wo rohe Kräfte sinnvoll walten. Handbuch zum Ringen und Raufen in Pädagogik und Therapie. Verlag modernes lernen, Dortmund

Beudels, W./Kleinz, N./Schönrade, S. (Hrsg.) (2010): Bildungsbuch Kindergarten. Erziehen, Bilden und Fördern im Elementarbereich. Verlag modernes lernen, Dortmund

Biermann, I. (2008): Spiele zur Wahrnehmungsförderung. Herder, Freiburg

Bläsius, J. (2008): Wahrnehmung und Konzentration fördern. Spiele mit Alltagsmaterialien für Vorschulkinder. Herder, Freiburg

Bläsius, J. (2005): Spiele in Bewegung bringen. Tischspiele als Basis neuer Spiel- und Bewegungsideen. Verlag modernes lernen, Dortmund

De Lièvre, B./Staes, L.: La psychomotricité au service de l'enfant. Notions et applications pédagogiques. De Boeck&Belin, ISBN Belin 2-7011-1419-5

De Meur, A./Staes, L.: Psychomotricité Education er rééducation. De Boeck &Beli, ISBN 2-8041-0607-1

Erkert, A. (2001): Inseln der Entspannung. Kinder kommen zur Ruhe mit 77 phantasievollen Entspannungsspielen. Ökotopia Verlag, Münster

Erkert, A. (2003): Das Stuhlkreissspiele Buch. Bewegte und ruhige Spielideen zu jeder Zeit und zwischendurch. Ökotopia Verlag, Münster

Frank, A. (2003): Streicheln, spüren, Selbstvertrauen. Massagen, Wahrnehmungs- und Interaktionsspiele, Entspannungsgeschichten und Atemübungen zur Förderung des Körperbewusstseins. Ökotopia Verlag, Münster

Grüger, C. (2002): Bewegungsspiele für eine gesunde Entwicklung. Psychomotorische Aktivitäten für Drinnen und Draussen zur Förderung kindlicher Fähigkeiten und Fertigkeiten. Ökotopia Verlag, Münster

Kiphard, E. J. (2006.): Wie weit ist ein Kind entwickelt? Eine Anleitung zur Entwicklungsüberprüfung. Verlag modernes lernen, Dortmund

Köckenberger, H. (2010): Bewegungsspiele mit Alltagsmaterial für Sportunterricht, psychomotorische Förderung, Bewegungs- und Wahrnehmungstherapie. Verlag modernes lernen, Dortmund

Köckenberger, H. (2010): Rollbrett, Pedalo und Co. Bewegungsspiele mit Materialien aus Psychomotorik, Sport und Freizeit. Verlag modernes-lernen, Dortmund

Koppes M. (2007): Auf meinem Weg... vom bewegten Spiel zum kompetenten Handeln. Motopädagogische Anregungen zur Begleitung der Handlungskompetenz bei drei- bis sechsjährigen Kindern. CD-ROM + Film DVD. Éducation Nationale Luxembourg

Mertens, K. (2008): Lernprogramm zur Wahrnehmungsförderung. Verlag modernes lernen, Dortmund

Miedzinski, K./Fischer, K. (2009): Die Neue Bewegungsbaustelle. Lernen mit Kopf, Herz, Hand und Fuß. Modellbewegungsorientierter Entwicklungsförderung. Verlag modernes lernen, Dortmund

Nienkerke-Springer, A./Beudels, W. (2008): Komm, wir spielen Sprache. Handbuch zur psychomotorischen Förderung von Sprache und Stimme. Verlag modernes-lernen, Dortmund

Pauli, S./Kisch, A. (2008): Geschickte Hände. Feinmotorische Übungen für Kinder in spielerischer Form. Verlag modernes lernen, Dortmund

Quante, S. (2008): Was Kindern gut tut!. Handbuch der erlebnisorientierten Entspannung. Verlag modernes lernen, Dortmund

Salber, E. (2007): Sinn-voll lernen. Ein Lehrmittel zur ganzheitlichen Förderung von Kindern im Alter von fünf bis elf. Verlag Haupt, Bern

Schäfer, G. (2004): Bildung beginnt mit der Geburt. Cornelsen Verlag Scriptor, Berlin

Schaffner, K. (2003): Bewegen, Spielen und Tanzen für Kinder von drei bis acht Jahren. Pohl-Verlag, Celle

Schönrade, S. (2001): Kinderräume-KinderTräume. Sinnvolle Raumgestaltung im Kindergarten. Verlag modernes lernen, Dortmund

Schönrade, S./Pütz, G. (2005): Die Abenteuer der kleinen Hexe. Bewegung und Wahrnehmung beobachten, verstehen, beurteilen, fördern. Ein Beobachtungsverfahren unter förderdiagnostischen Aspekten für 4-8-jährige Kinder. Verlag modernes lernen, Dortmund

Schönrade, S./Limbach, R. (2005): Die Abenteuer der kleinen Hexe im Buchstabenland. Ein psychomotorischer Zugang zum Lernen von A-Z. Verlag modernes lernen, Dortmund

Schönrade, S. (2006): Abenteuer im Piratenland Psychomotorische Diagnostik für 7-11-jährige Kinder. Verlag modernes lernen, Dortmund

Schönrade, S./Pütz, G./Wedel, M. (2010): Sie Sprachabenteurer der kleinen Hexe. Sprache beobachten, verstehen, beurteilen, fördern. Verlag modernes lernen, Dortmund

Spitzer, M. (2006): Lernen: Gehirnforschung und die Schule des Lebens. Spektrum Verlag, Heidelberg

Suhr, A. (2008): Zahlen hüpfen – Buchstaben springen. Bewegungsspiele zur ganzheitlichen Schulvorbereitung. Don Bosco, München

Wanders, S. (2006): Schnelle Füße, kluges Köpfchen. Bewegungsspiele und Spiellandschaften zur ganzheitlichen Förderung. Kösel, München

Wischmeyer, M. (2006): Das Finden der Sinne. Sensorische Integration und Lesenlernen. Verlag modernes lernen, Dortmund

Zimmer, R. (2005): Handbuch der Sinneswahrnehmung. Grundlagen einer ganzheitlichen Bildung und Erziehung. Herder, Freiburg

Zimmer, R. (2009): Handbuch der Bewegungserziehung. Herder, Freiburg

Zimmer, R. (2009): Toben macht schlau! Bewegung statt Verkopfung Herder, Freiburg

Zimmer, R. (2006): Über Bewegung die Welt entdecken. Wunderfitz - Arbeitsheft zur Förderung der körperlichen und geistigen Beweglichkeit. Herder, Freiburg



Impressum:

Herausgeber: © Ministère de l'Éducation nationale et de la Formation professionnelle, SCRIPT, Mai 2010

Erarbeitung der Stundenbeispiele und Fotos: Martine Kinnen

Gesamtüberarbeitung: Silke Schönrade

Layout: MENFP - Coordination générale

ISBN: 978-2-87995-040-2

<http://www.men.public.lu>