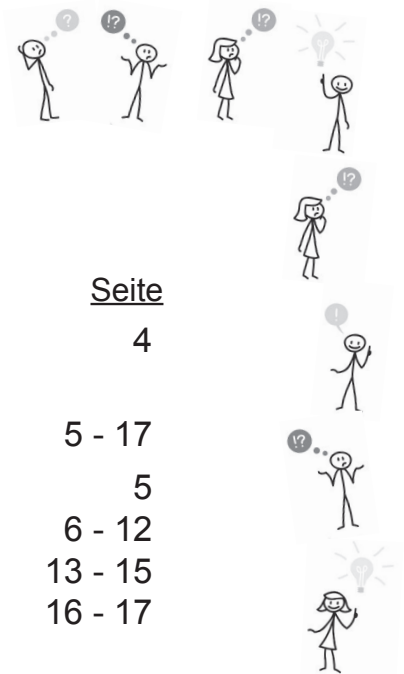
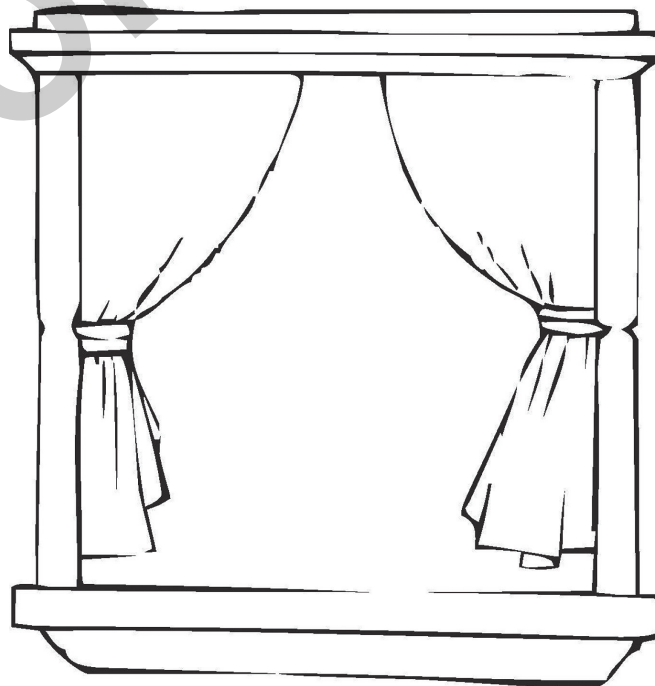


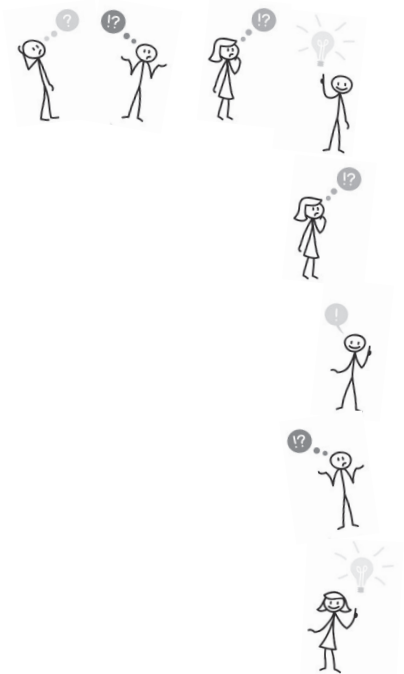
Inhalt



	Seite
Vorwort	4
1 Körperlich-sinnliches Erfahren	5 - 17
Informationen zur Umsetzung	5
Fühlen an Stationen	6 - 12
Kreative Bilder	13 - 15
Spiele, Kreatives, Ideen & mehr für körperlich-sinnliche Erfahrungen	16 - 17
2 Kreatives Denken	18 - 32
Informationen zur Umsetzung	18 - 19
Bilddetails ergänzen	20 - 32
3 Aktives Handeln	33 - 48
Informationen zur Umsetzung	33
Zuordnen	34 - 37
Sortieren	38 - 43
Puzzeln	44 - 48



Vorwort



„Sie können nicht mehr
balancieren, nicht mehr
rückwärts laufen, die
Linien beim Schreiben nicht
mehr einhalten!“

Mit diesen Worten beschreibt die Grundschulkollegin die veränderten sensorischen und motorischen Fähigkeiten vieler Schülerinnen und Schüler der ersten Klassen.

Auch die Erzieherinnen im letzten Kindergartenjahr weisen auf die individuellen Lernvoraussetzungen und großen Unterschiede der zukünftigen Schulanfänger hin. Verschiedenheit ist gut und bereichert, aber bestimmte Grundlagen erleichtern Lernprozesse in der Gruppe.

In ein und derselben Gruppe bzw. Klasse sind Kinder, die bereits lesen und mit Zahlen bis hundert rechnen können. Gleichzeitig finden sich dort auch Kinder, deren Sprachkenntnisse nicht ausreichen, um den Lerninhalten zu folgen. Verschiedene Defizite wie z.B. nicht mit der Schere umgehen zu können, sich alleine anziehen zu können oder auf einem Bein zu stehen behindern den effektiven Lernzuwachs.

Die festgestellten Defizite erstrecken sich vom Sehen über das Hören, das Sprechen und die Wahrnehmung bis zur Motorik und zum Verhalten.

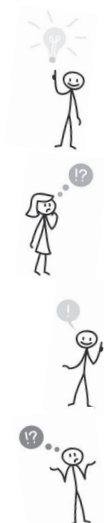
Dieses Buch stellt sich den aus den genannten Darstellungen ergebenden erzieherischen Herausforderungen mit dem Ziel, dem sogenannten Schwinden der Sinne im Rahmen der Möglichkeiten zu begegnen.

Die Übungen und Vorlagen beziehen sich auf die Bereiche:

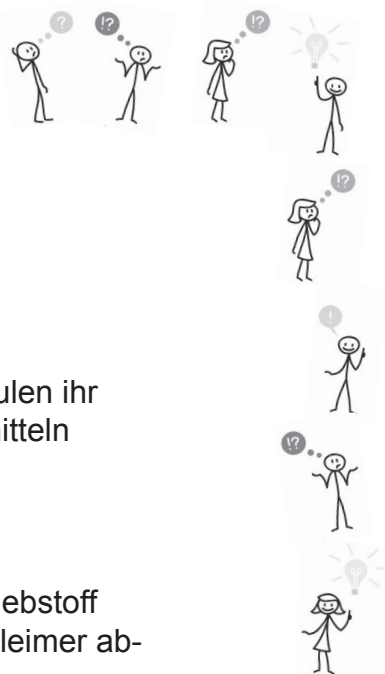
1. **körperlich-sinnliches Erfahren** → Bildsituationen erstellen und erfühlen; spielerische, körperlich-sinnliche Erfahrungen
2. **aktives Handeln** → Bilder ausschneiden und fehlende Details nach Entscheidung durch Aufkleben ergänzen; Elemente nach Vorgabe sortieren.
3. **kreatives Denken** → fehlende Bilddetails zeichnerisch ergänzen.

Viel Erfolg beim Umsetzen der Ideen und Vorschläge wünschen Ihnen

das Autorenteam und der Kohl-Verlag!



1 Körperlich-sinnliches Erfahren



Infos

Informationen zur Umsetzung

Die Kinder heben Bildeigenschaften durch Bekleben hervor und schulen ihr Wahrnehmungsvermögen an Bildvorlagen. Kreative Spielideen vermitteln körperlich-sinnliche Erfahrungen.

• Fühlen an Stationen

Die Konturen auf den selbst erstellten Stationenkarten werden mit Klebstoff nachgezogen und mit Sand bestreut. Die Reste werden in einen Mülleimer abgeklopft.

Die Stationenkarten werden gefaltet und aufgestellt. Die erstellten Bilder werden den Stationenkarten zugeordnet. In den Stationen erfühlen und benennen die Kinder mit verbundenen Augen die Bilder auf den Karten.

• Kreative Bilder

Material: farbige Steinchen, Federn, Sand, Sägespäne, Strasssteine, Streichhölzer, Watte, Wollfäden, ... ; Klebstoff; Streudosen

Geeignete Flächen und/oder Konturen der Vorlagen werden mit Klebstoff bestrichen. Unter Verwendung einer Streudose wird auf den Klebstoff eine geeignete Auswahl der oben genannten Materialien gestreut oder einfach mit der Hand gelegt. Streuresste werden gegebenenfalls von der Karte in eine Tüte abgeklopft. Die Bilder werden im Raum aufgehängt.

• Spiele, Kreatives, Ideen & mehr für körperlich-sinnliche Erfahrungen

Der wichtige Bereich der körperlich-sinnlichen Erfahrungen wird spielerisch durch vielfältige Übungen entwickelt. Die Kartenvorlagen gehen ein auf die Bereiche

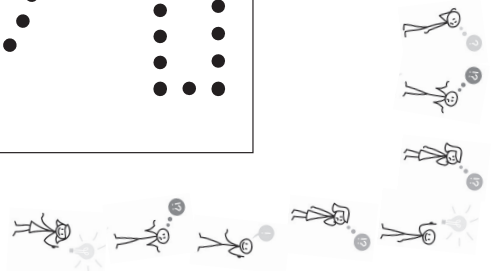
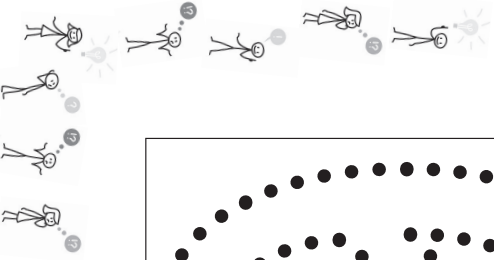
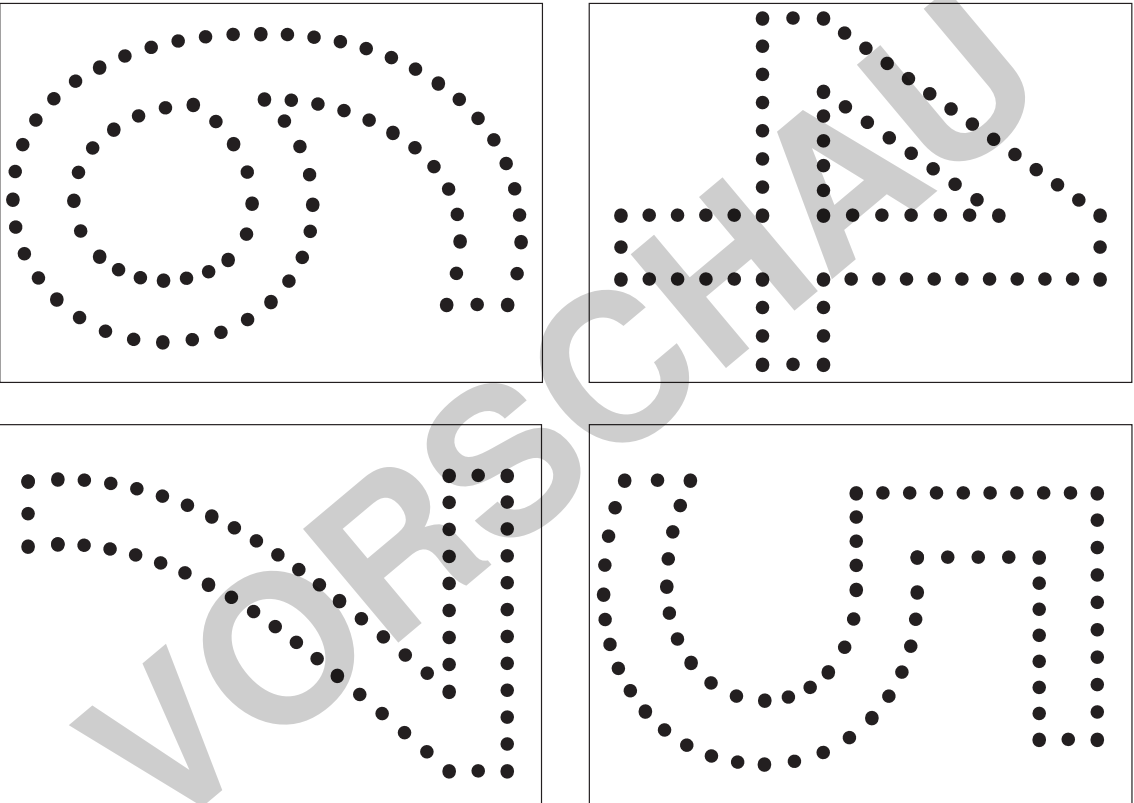
- Reaktion,
- Pantomime,
- Konzentration,
- Bewegung und
- Schulung der Sinne.

Die Spielvorschläge sind ohne oder lediglich mit geringem Materialaufwand umsetzbar. Es ist empfehlenswert, die in Kartengröße angebotenen Kopiervorlagen in die individuelle Spielesammlung zu übernehmen, um sie auch für spontane Einsätze zur Verfügung zu haben.



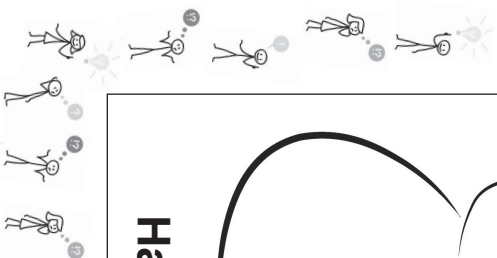
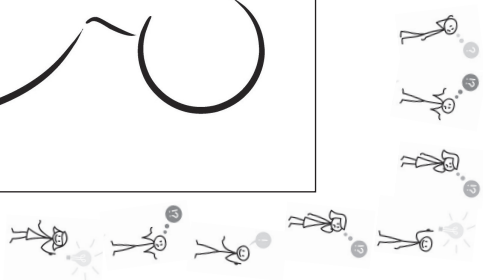
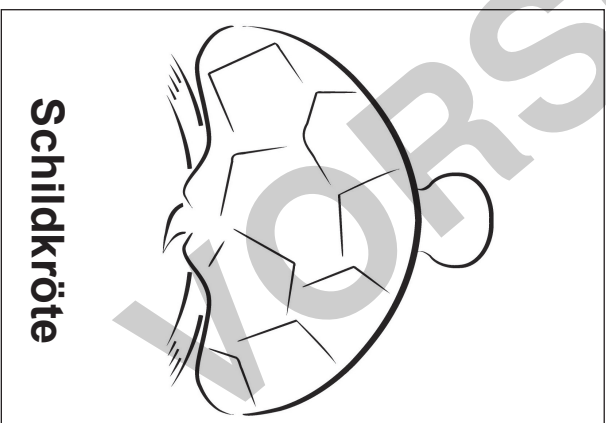
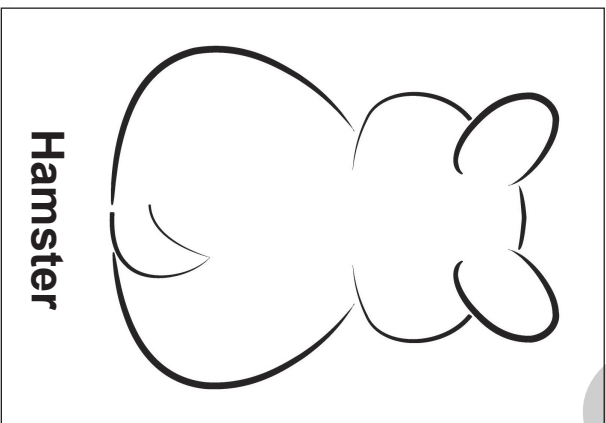
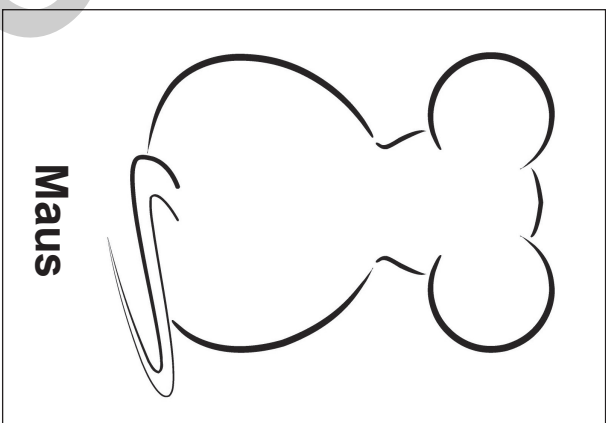
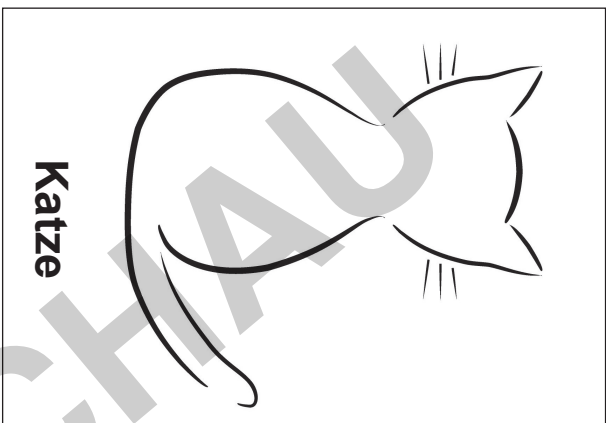
1 Körperlich-sinnliches Erfahren

Station 1 ⇨ Zahlen



1 Körperlich-sinnliches Erfahren

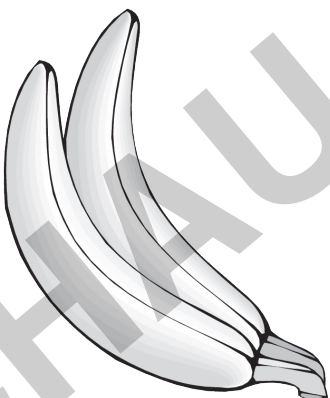
Station 2 → Tiere



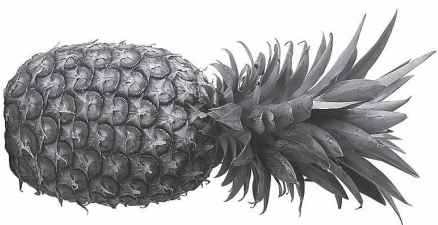
1 Körperlich-sinnliches Erfahren

Station 3 → Gesund essen

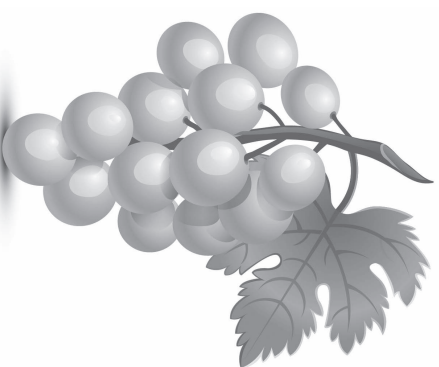
Banane



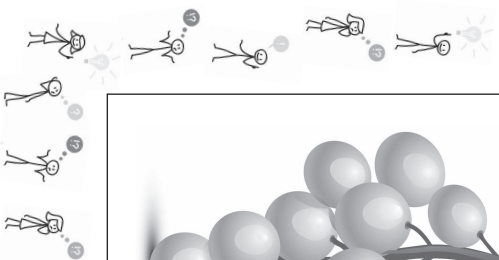
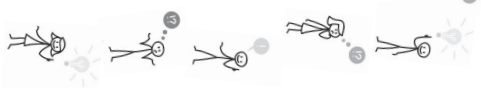
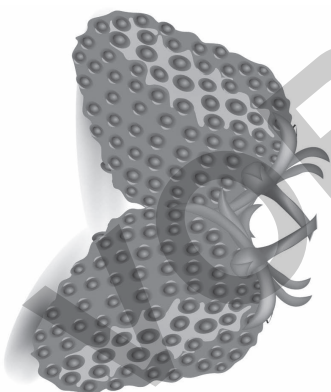
Ananas

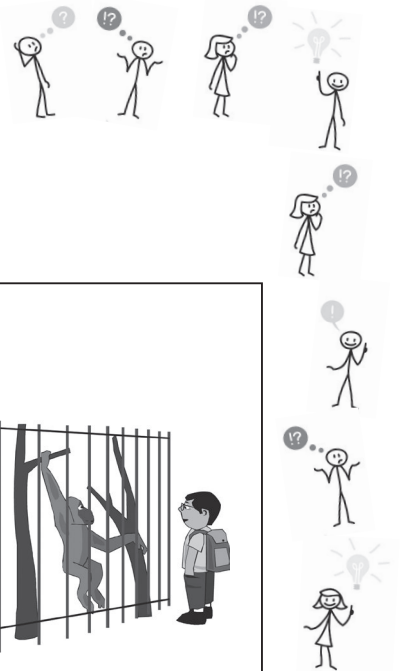


Trauben



Erdbeere





• Spiele, Kreatives, Ideen & mehr für körperlich-sinnliche Erfahrungen

1 Antippen

Spielart: Reaktionsspiel

Material: entfällt

Die Kinder setzen sich parallel in zwei Reihen hintereinander auf den Boden. Das jeweils letzte Kind in der Reihe tippt den vor ihm sitzenden Mitspieler an, der das Antippen in gleicher Weise weitergibt. Ist das Tippen bei dem ersten Kind angekommen, springt es auf und läuft an der Reihe vorbei bis zum letzten Platz. In der Zwischenzeit rutschen alle Kinder auf den ehemaligen Platz des Vordermannes. Das „neue“ letzte Kind beginnt von vorne. Die Gruppe, deren erstes Kind wieder vorne sitzt, ist die schnellere.



2 Wo bin ich?

Spielart: Pantomime

Material: entfällt

Die Erzieherin/Lehrerin bittet ein Kind vor die Tür. Alle anderen Kinder bekommen den Auftrag, sich eine Situation oder einen Ort auszudenken wie z.B. Spielplatz, Zoo, Bahnhof, Flughafen usw.. Die Kinder besprechen mögliche Aktionen und üben sie in Kleingruppen. Das vor der Tür wartende Kind kommt wieder herein, die anderen Kinder spielen ihm die Situation ohne Worte vor. Das Kind rät, wo es sich befindet. Dann wählt es für die nächste Spielrunde ein neues Kind aus.



3 Glas trifft Kugel

Spielart: Konzentrationsspiel

Material: Glaskugeln o.ä.

In einem Abstand von ca. zwei Metern sitzen sich jeweils zwei Kinder mit einer jeweils gleichen Anzahl von Glaskugeln gegenüber. Die Kugeln legen die Kinder direkt vor sich. Nun versuchen sie abwechselnd durch Rollen jeweils einer ihrer Kugeln die Glaskugeln des anderen anzustoßen. Die angestoßene Kugel wird mit der eigenen zusammen „einkassiert“. Trifft eine Kugel nicht, behält sie das gegenüberstehende Kind. Nach einer vorher angegebenen Zeit von z.B. 5 Minuten werden die Kugeln wieder gerecht auf beide Spieler verteilt und es beginnt erneut.

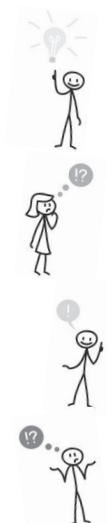


4 Weltumseglung

Spielart: Konzentrationsspiel

Material: Matte; Reifen, Kisten, Fliesen o.ä., Augenbinde

Um den „Schiffsliegeplatz“, einer Matte in der Mitte, wird z.B. mit Reifen, Kisten, Teppichfliesen o.ä. ein Hindernisparcours gebaut. Die Spielleiterin berichtet von einem Kapitän, der sich auf seiner Weltumseglung in fremden Gewässern und Häfen nicht auskennt. Ein Lotse muss ihn leiten. Die Kinder suchen sich einen Partner, wobei einer der Kapitän, der andere der Lotse ist. Der Kapitän bekommt eine Augenbinde, der Lotse führt ihn und damit sein Schiff vorsichtig durch die Parcourshindernisse in den Hafen – allerdings nur durch mündliche Aufforderungen und Beschreibungen. Nach einem Rollentausch werden Gefühle und Erfahrungen



Informationen zur Umsetzung

Die Bildkarten des ersten Teils „Kreatives Denken“ ermöglichen den Kindern die Umsetzung eigener Ideen und Gedanken, wobei es kein „richtig“ bzw. „falsch“ gibt.

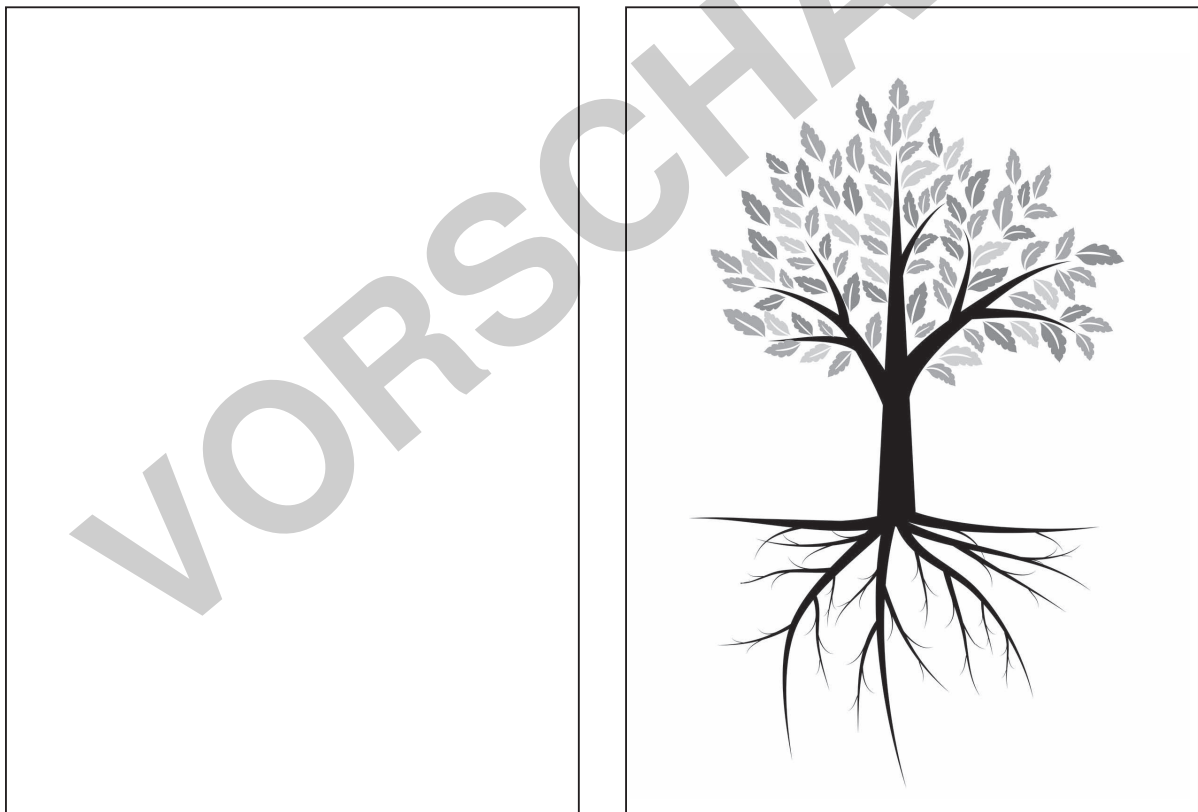
Die Kreativität der Kinder wird unter folgenden Aufgabenstellungen aktiviert:

1. Was siehst du auf diesem Bild?
2. Was fehlt auf der Darstellung?
3. Zeichne das fehlende Teil ein.

Ergänzende Aufgaben:

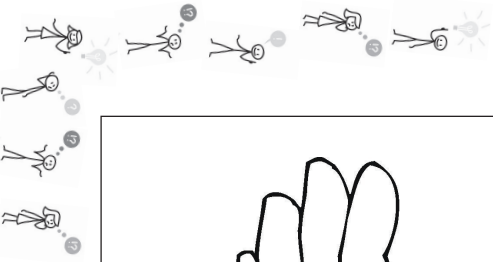
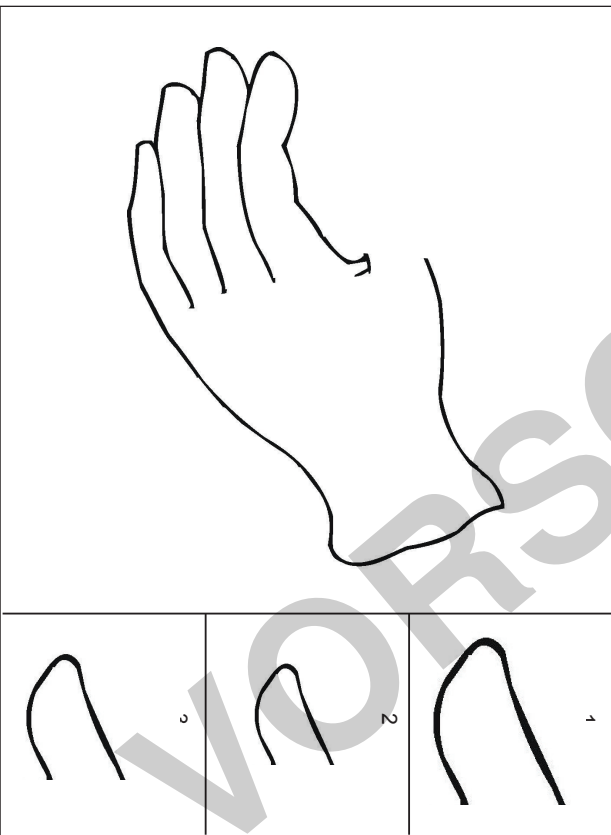
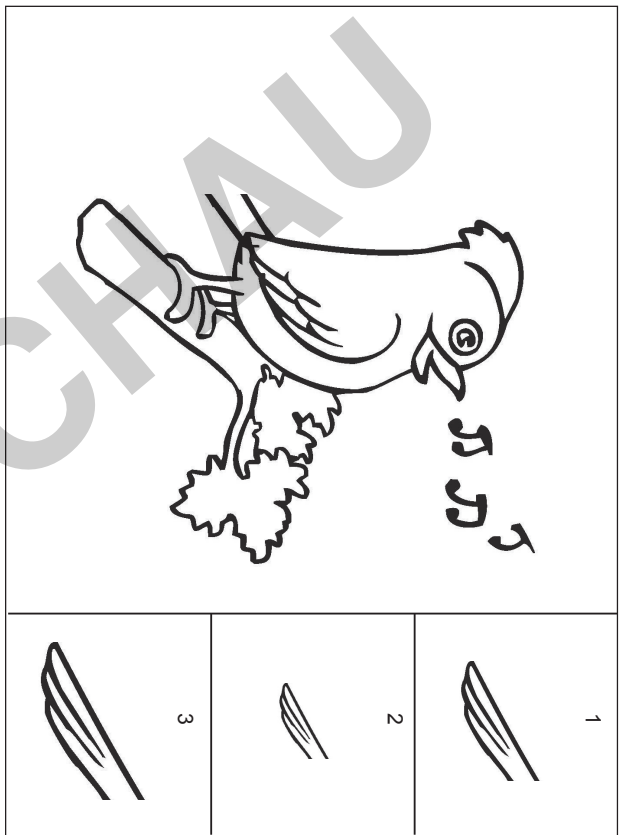
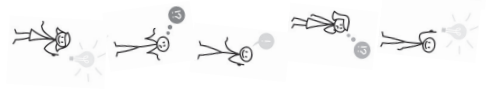
4. Male das Bild – wenn möglich – mit unterschiedlichen Farben aus!
5. Ergänze das Bild mit eigenen Ideen!

Beispiel:



Dieses Beispiel wird nach den o.g. Aufgabenstellungen vor der Umsetzung als Vorbereitung der anschließenden Vorlagen gezeigt, besprochen und gemeinsam gelöst. Die Karten werden den Kindern jeweils einzeln als Kopie vorgelegt.

Die Karten Haus (S. 27), Uhr (S. 31), Teddybär (S.32) und Fahrrad (S. 32) stellen wegen der individuell zu ergänzenden Details erhöhte Anforderungen. Die Anregungen auf der nächsten Seite werden für die Umsetzung an die Hand gegeben.



3 Aktives Handeln

• Sortieren

