

# Inhalt

	<u>Seite</u>
<b>Vorwort</b>	4
<b>Überlegungen zur Umsetzung</b>	5
<b>1 Musik und Sprache</b>	6 - 17
- Singen	6 - 8
- Klingen	9 - 10
- Rythmisieren	11 - 14
- Sprechen	15 - 17
<b>2 Kreativität &amp; Gestaltung</b>	18 - 27
- Klappen	18
- Falten	19 - 22
- Suchen	23 - 25
- Malen	26 - 27
<b>3 Spiel &amp; Sport</b>	28 - 36
- Tierisch	28 - 29
- Im Kreis	30 - 33
- Wüten	34 - 35
- Laufen	35
- Entspannen	36
<b>4 Mehr ... Ideen &amp; Spiele</b>	37 - 40
- Vorlagen	



# Vorwort

*Alles fließt.  
πάντα ῥεῖ - *Panta rhei.*  
(Heraklit von Ephesus, etwa 540 - 480 v. Chr.)*

Dieses uralte Zitat des griechischen Philosophen mit der Grundaussage „Alles ist in Bewegung!“ hat seine Bedeutung nie verloren. Zeitgemäße Pädagogik schließt die Entwicklung motorischer Fähig- und Fertigkeiten als didaktisches Prinzip in jeden Erziehungsprozess mit ein, der schon bei der Geburt beginnt. Nach Expertenmeinungen bezeichnet **Motorik** allgemein

- die Gesamtheit der Aktionen der Skelettmuskulatur,
- die Qualität hochrangiger Bewegungsfertigkeit (Artistik),
- einen Wissenschaftszweig von der Bewegung (Bewegungs- oder Motorikwissenschaft) und/oder
- in der Musik die Kennzeichnung eines durchgehenden, pulsierenden Rhythmus’.

Bei der Aufteilung in die Bereiche Grob- und Feinmotorik sind immer alle Sinnesorgane eingebunden, die die Grundlage zum Welterkunden und Weltwissen unserer Kinder bilden. Neugierde, Wissensdurst, Experimentieren, Fragen stellen und selbst Lösungen finden unterstützen Motivation, Freude, Spaß und stärken eigenes Selbstwertgefühl, Selbstvertrauen und Selbstsicherheit.

Eng verknüpft mit den Bereichen der Grob- und Feinmotorik ist die Förderung der Wahrnehmungskompetenz, der Sprach- bzw. Kommunikationskompetenz sowie auch der Sozialkompetenz. Diese Bereiche sind eng miteinander verbunden und bedingen sich gegenseitig. Entwicklungspsychologisch betrachtet ist es daher wichtig, einzelne Komponenten nicht isoliert, sondern als Gesamtes zu betrachten. Daher ist eine ganzheitliche Förderung des Kindes für seine Entwicklung besonders wichtig.

Dieses für den Vorschulbereich konzipierte Buch setzt an den o.g. Punkten an und gibt den Erzieherinnen und Erziehern Hilfen zum Aufbau der Grundkompetenz Motorik an die Hand. Motivierende und vielfältige Ideen unterstützen und begleiten die motorische Entwicklung der Kinder. Die Praxistipps, Ideen und Kopiervorlagen legen jeweils Schwerpunkte auf die Bereiche

- **Musik & Sprache** (singen, klingen, Rhythmusgefühl entwickeln, sprechen, reimen)
- **Kreativität & Gestaltung** (falten, suchen, malen)
- **Spiel & Sport** (spielen, bewegen, koordinieren, organisieren, wetteifern)

bei durchgehender Berücksichtigung der Entwicklung sozialer Kompetenzen.

Viel Erfolg und Spaß bei der Umsetzung der Ideen wünschen Ihnen das gesamte Team des Kohl-Verlages und

**Gabriele Klink & Jürgen Tille-Koch**

# Überlegungen zur Umsetzung

1

## Musik & Sprache

Die Liedkarten (S. 6-8) mit abwechslungsreichen Sing-, Spiel- und Bewegungsideen werden kopiert und auch für spontane Einsätze bereit gelegt. Mögliche grafische Notationen und Gedichtgestaltungen (S. 9-10) sind als Anregung für Lösungen angegeben. Die Gestaltung von Naturphänomenen und Rhythmen entwickelt ein Verständnis für Klangeigenschaften (S. 10-12). Fantasiegeschichten, Reime, Satzbildungen und Texte mit Fingerspielen fördern die sprachliche Entwicklung.

2

## Kreativität & Gestaltung

Die Ergebnisse der Faltnleitungen mit Motiven aus dem Erfahrungsraum der Kinder

- ergänzen die Liedvorlagen (S. 6-8),
- begleiten aktuelle Unterrichtsinhalte und
- regen Projektideen an und unterstützen sie.

Die Suchbilder werden als Kopie vorgelegt und individuell oder in der Gruppe gelöst. Malen nach Zahlen (S. 26-27) verknüpft den Zahlenraum bis 10 mit Farbgestaltungen.

3

## Spiel & Sport

Die Stationenkarten (S. 28) werden groß kopiert und an die Stationen gelegt. Die Faltnleitung „Dackel Bulli“ (S. 37) begleitet die beiden Bewegungs- und Spielideen auf dieser Seite. Die jeweiligen Tipps am Ende der Spielvorschläge beschreiben mögliche Varianten und weiterführende Einsatzmöglichkeiten. Das angegebene Schwungtuch (S. 30) ist an keine Form und Qualität gebunden und kann beliebig aus den vor Ort vorhandenen Angeboten gewählt werden. Die erwähnten Rhythmusinstrumente sind als Vorschläge anzusehen, sie können individuell vom Instrumentarium des eigenen Hauses ersetzt werden. Die Massageübungen (S. 36) werden vor dem Einsatz mit den Kindern abgestimmt, um mögliche Berührungssängste zu klären.

Die Aggressionsspiele (S. 34-35) bieten Kindern die Möglichkeit, ihre schlechte Laune, Frust oder Wut sinnvoll und ungefährlich für die Gruppe auszuleben und abzubauen.

Auch die ebenso wichtigen und ergänzenden Entspannungsübungen (S. 36) unterstützen die Entwicklung der Persönlichkeit der Kinder.

4

## Mehr ... Ideen & Spiele

Die hier vorgelegten Ideen und Spiele (S. 37-40) ergänzen die unter 1-3 genannten Bereiche mit weiteren Faltnleitungen und Such- und Malbildern.

## Wer eine Gans gestohlen hat

Autor unbek.

Wer ei - ne Gans ge - stoh - len hat, der ist ein ich  
 Wer sie mir a - ber wie - der - bringt, den hab ich  
 Dieb. Da steht der Gän - se - dieb,  
 lieb. den hab'n wir trotz - dem lieb.

Wichtig bei diesem Bewegungslied ist die ungerade Zahl der Kinder, die im Kreis stehen und das Lied singen. Ein Kind steht in der Kreismitte. Beim letzten Wort des ersten Teils „lieb“ läuft das Kind in der Mitte zu einem anderen Kind und tanzt mit ihm. Alle anderen suchen sich nun schnell einen eigenen Tanzpartner, zurück bleibt der „Gänse-dieb“. Auf ihn wird im letzten Liedteil gezeigt, bevor das Lied von vorne beginnt.



## Der Elefant

frei nach der Volksweise "Vogelhochzeit" L. Steiner

1. Der E - le - fant, der E - le - fant, ist  
 2. Der Lö - we - da, der Lö - we - da, das  
 3. Der di - cke Bär, der di - cke Bär, der  
 4. Der Af - fe - hier, der Af - fe - hier, der  
 5. Das Kro - ko - dil, das Kro - ko - dil, das  
 6. Der Pa - pa - gel, der Pa - pa - gel, der  
 7. Der Ma - ra - bu, der Ma - ra - bu, der  
 8. Dem Vo - gel Strauß, dem Vo - gel Strauß, dem  
 al - len Kin - dern wohl - be - kann. 1.8. Tu - bi - ru - di - ka, tu - bi -  
 rennt im Kä - fig hin und her,  
 Af - fe ist ein lust - ges Tier,  
 ist sehr faul und lat - nicht viel,  
 shau - kalt viel und schreit da - bei,  
 hebt ein Bein und schläft da - zu,  
 fal - len al - le Fe - dern aus.  
 ru - di - ka, tu - bi - ru - di, bu - di - ka.

Die Gruppe steht im Kreis, ein Kind steht in der Kreismitte. Das Kind in der Mitte spielt das im Text genannte Tier mit den genannten und weiter erfundenen Verhaltensweisen. Am Ende des Kehrreims zeigt es auf ein Kind, das in der Mitte das nächste Tier darstellt. Das Spiel ist beendet, wenn jedes Kind ein Tier dargestellt hat.



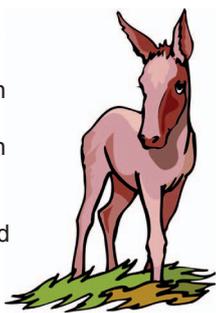
## So ein kleiner Esel

Musik: trad. Text: Schulkindergarten Oberrisingen

1. So ein klei - ner E - sel, der wan - dert durch die Welt, Er  
 2. So ein klei - nes Hän - sel, der hop - pelt durch die Welt, Er  
 3. So ein klei - nes Kängu - ru, das sprin - get durch die Welt, Es  
 4. So ein klei - ner See - hund, der robbt sich durch die Welt, Er  
 5. So 'ne klei - ne Zie - ge, die bo - cket durch die Welt, Sie  
 6. So ein klei - ner Kä - fer, der krab - belt durch die Welt, Er  
 7. So ein klei - nes Trampel - tier, das tram - pelt durch die Welt, Es  
 wa - ckelt mit dem Hin - ter - teil, wie es ihm ge - fällt, I -  
 schla - cket mit dem Oh - ren, wie es ihm ge - fällt, Mümpf -  
 ni - cket mit dem Köp - chen, wie es ihm ge - fällt, Nick -  
 pad - delt mit den Flö - sen, wie es ihm ge - fällt, Grunz -  
 spökt sich ih - re Hör - ner ab, wo es ihr ge - fällt, Meck -  
 flut - tert mit den Flü - geln, wie es ihr ge - fällt, Surr -  
 win - ket mit dem Vor - der - fuß, wie es ihm ge - fällt, Tschüss

ah, ah, ah, ah, ah, ah, ah, ah  
 mümpf, mümpf - mümpf  
 nick, nick - nick  
 grunz, grunz - grunz  
 meck, meck - meck  
 surr, surr - surr  
 tschüss, tschüss - tschüss

Die Kinder stehen verteilt im Raum. Die genannten Tiere werden zum Gesang in ihren Bewegungen und Lauten nachgeahmt. Bei den Lauten geht das „Tier“ zu einem anderen Kind und nimmt seinen Platz ein. Dieses Kind übernimmt nun die nächste Rolle.



## Ich bin der kleine Tanzbär

Volksweise

1. Ich bin der klei - ne Tanz - bär und kom - me aus dem  
 such mit ei - ne Freun - din und fin - de sie auch  
 2. Wir sind zwei klei - ne Tanz - bärn und kom - men aus dem  
 su - chen ei - nen Freund aus und fin - den ihn auch  
 Wald. Ich bald. 1-2. Und wir tan - zen  
 Wald. Wir bald.  
 hübsch und fein von ei - nem auf das an - dre Bein.

Die Kinder bilden einen Kreis und singen. Ein erster Tanzbär geht behäbig und gemütlich im Kreis und schaut sich bei der Textzeile „Ich such mir eine Freundin“ suchend um. Er legt der „Freundin“ die Hände auf die Schulter und tanzt zum zweiten Liedteil mit ihr. Jetzt gehen zwei Bären im Kreis usw.. Dann fassen sich alle zum Kreistanz an und singen den Vers im Bärenbrummtönen, summen das Lied, singen auf der Silbe „la“ tiefe Brummbärenöne.  
**Kreistanz:**  
**Zeile 1:** Seitenschritt nach rechts  
**Zeile 2:** Seitenschritt nach links  
**Zeile 3:** gegenüberstehen, unterhaken, tanzen.  
 Dann bilden die Bären paarweise eine Gasse. Das erste Bärenpaar hopst durch, stellt sich hinten an. Dann tanzt das nächste Bärenpaar zum Gesang durch die Gasse.

### Notationen

### Male den Klang!

Male den Klang der Feuerwehr! ■■■■

Male „laut“ und „leise“! ●●●●

Male ein freudiges „Ah“! 

Male „hoch“ und „tief“! - - -

Male das „Tick-tack“ der Uhr! ^ ^

Male „schnell“ und „langsam“!

Male das Schnarchen, das du hörst! 



Male: Alle spielen, es werden weniger,  
bis nur noch einer spielt! ::::::::::::::

Male ein Zisch! 

Male: Päng! Päng! ▶ ▶

Male den Klang des Gespenstes:  
„Huhu“! 

...

Male das Flüstern von „leise“ bis „laut“!

.....

...

...

### Gedichte & Geschichten spielen

Die Bären brummen, die Bienen summen.  
Die Katzen miauen, es krächzen die Pfauen.  
Die Mäuse pfeifen, die Affen keifen  
Die Löwen brüllen, es wiehern die Füllen.  
Die Tauben gurren, die Hunde knurren.  
Die Störche klappern, die Kinder plappern.  
Und ginge das nicht in einem fort,  
kämen die Fische auch zu Wort.

Hähne krähen und Schafe mähen.  
Tauben gurren und Katzen schnurren.  
Vögel zwitschern und pfeifen,  
während Affen grell keifen.  
Maikäfer brummen, aber Hummeln summen  
Fische blubbern und Hunde schnuppern.  
Und ginge das nicht in einem fort,  
kämen Regenwürmer auch zu Wort.

Vogel



Material: Papier

Die Faltergebnisse werden als Klassenraumschmuck, Postkarten, Türgestaltung, Einladung usw. eingesetzt.

Faltanleitung:

**1** **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8** **9** **10** **11** **12**

öffnen  
Drachen  
Bruch falten  
Schnabel falten, öffnen  
Schnabel nach innen drücken  
Schwanz nach oben  
Nester real gestalten  
• Moos  
• Märchenwolle  
• Ostergras

**Tipp:**  
Baum aufmalen oder aus Tonpapier schneiden, aufkleben und in die Astgabeln, ins Gras brütende Vögel setzen = Schneide Wolken und Sonne dazu.

Wuselige Tiere



Material: Tonpapier, Schere, Kleber, Farben, Restpapiere

Die Ergebnisse werden zum Gestalten von z.B. Collagen und Einladungskarten verwendet.

Faltanleitung:

**1** **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8**

Nase Auge  
Teile ankleben  
Nase Ohren Auge  
Füße Schwanz  
Decke



### 1. Mit verbundenen Augen

Die Kinder ziehen ihre Schuhe aus und fädeln die Schuhbänder aus. Der Erzieher verbindet nun jedem Kind die Augen bzw. die Kinder verbinden sich gegenseitig die Augen. Alternativ können die Kinder auch ihre Augen schließen. Aufgabe ist es nun, ohne die Augen zu öffnen, die Schuhbänder wieder einzufädeln. Die Kinder müssen dabei konzentriert bleiben und die Nieten aufmerksam abtasten. Bei dieser Übung werden motorische Fähigkeiten in Verbindung mit der Wahrnehmungskompetenz gefördert.

Material: evtl. Tücher, Schuhe  
Bild Schuhe

Der Erzieher stellt verschiedene Gefäße mit Schraubverschlüssen bereit. Den Kindern werden nun die Augen verbunden. Auch hier können die Kinder alternativ einfach ihre Augen schließen. Die Kinder versuchen nun, die Deckel zu den jeweils passenden Gefäßen zuzuordnen. In Abhängigkeit zu der Anzahl der bereitgestellten Gefäße, können die Kinder diese Aufgabe allein, abwechselnd zu zweit oder in der Gruppe lösen. Die Kinder sind dabei dazu angehalten, die Gefäße und Schraubverschlüsse genau abzutasten und wahrzunehmen.

Material: evtl. Tücher, Gefäße mit Schraubverschlüssen  
Bild Flasche, Glas mit Schraubverschluss

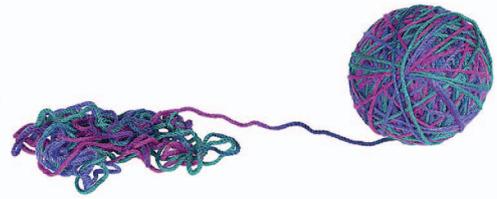
Den Kindern werden wieder die Augen verbunden. Die Übung besteht darin, unterschiedliche Gegenstände abzutasten, genau wahrzunehmen und anschließend zu sortieren. Hier bieten sich die verschiedensten Gegenstände an:  
Korken, Bohnen, Erbsen, Linsen, Kastanien, Knöpfe, usw.

Material: evtl. Tücher, unterschiedliche Gegenstände

### 2. Suchen im Raum

Bei dieser Übung geht es darum, Veränderungen im Raum wahrzunehmen. Zu Beginn wird ein Kind ausgewählt, das den Raum verlässt. Die übrigen Kinder beraten sich untereinander und entscheiden dann, welchen Gegenstand sie von seinem ursprünglichen Platz entfernen möchten und verstecken ihn. Anschließend wird das Kind vor der Türe wieder hereingebeten. Seine Aufgabe ist es nun, herauszufinden, welcher Gegenstand versteckt wurde. Die übrigen Kinder können dabei helfen, indem sie „warm!“ bzw. „kalt!“ rufen, wenn sich das Kind dem Ort nähert bzw. entfernt, wo der Gegenstand ursprünglich stand.

## Spinnenchaos

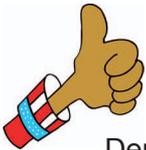


Material: Wollknäuel

Alle Mitspieler stehen im Kreis. Ein Kind erhält das Knäuel und wirft oder rollt es durch den Kreis einem Mitspieler zu. Dieser fängt es auf, hält sich am Faden fest und rollt das Knäuel an ein anderes Kind weiter. Allmählich entsteht ein verzwicktes Spinnennetz. Ein Kind wird als Spinne ausgewählt, übergibt seinen Spinnenfaden dem Nachbarn und versucht, steigend, krabbelnd durch das Spinnengewirr zu gehen. Es geht bis zur Netzmitte und zurück oder zu einem Kind mit anschließendem Rollentausch.

**Tipp 1:** Rückwärts spielen: Das Knäuel wird rückwärts aufgespult, alle Spieler verfolgen den Schnurverlauf und werfen oder rollen das Knäuel dem entsprechenden Mitspieler zu.

**Tipp 2:** Als Kennenlernspiel, zum Festauftakt anbieten, das Spiel lockert auch in einer großen Gemeinschaft auf.

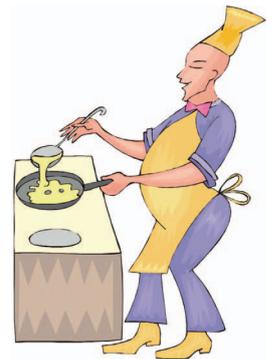


## Butter stampfen

Der erste Spieler legt seine geschlossene Faust so auf den Tisch, dass sein Daumen senkrecht nach oben zeigt. Der nächste Spieler umfasst diesen Daumen und seine Faust dockt an. Der Turm wird höher und höher, aber sollte senkrecht bleiben. Der Turmbau ist beendet, wenn alle Fäuste aufgestapelt sind. Im langsamen Rhythmus den Faustturm auf und nieder bewegen und den Vers zitieren: „Butter stampfen, Butter stampfen, eine Hand muss weg.“ Die untere Faust löst sich und dockt sich als neue Spitze wieder an. Je schneller und rhythmischer dieses Spiel vonstatten geht, desto turbulenter bewegt sich der Turm bis er atemlos und unter großem Gelächter im Chaos zusammenbricht.

## Kreismassage

Alle Kinder stehen oder sitzen im Kreis. Jeder schaut auf den Rücken des Vordermannes. Die Erzieherin gibt in der Erzählgeschichte vor, was auf dem Rücken des Vordermannes ausgeführt wird. „Heute backen wir miteinander Pfannkuchen. Seid ihr alle bereit? Gut!



Dann schlagen wir zuerst die Eier auf.  
Nun geben wir vorsichtig die Milch dazu.  
Jetzt verrühren wir das Ganze.  
Klümpchen müssen noch aufgelöst werden.  
Nun rühren wir ganz fest und schnell den Teig glatt.  
Und nun den Teig in die Pfanne geben.  
Den Pfannkuchen wenden, damit er auf der anderen Seite auch knusprig braun wird.  
Hm, wie das duftet.  
Kinder, das Essen ist fertig.

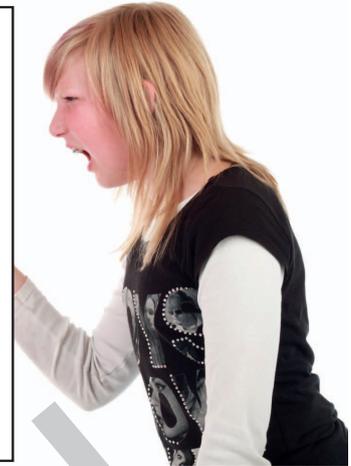
*auf den Rücken klopfen  
kreisende Fingerbewegungen  
flache Hand kreist über den Rücken  
zupfen, stupsen, Fingertrommeln  
mit allen Fingern auf den Rücken trommeln,  
mit Handrücken über den Rücken kreisen.  
mit den flachen Händen zart patschen*

*kraulen  
Luft hörbar durch die Nase ziehen  
aufstehen und zum Platz zurückkehren*

## Schlimme-Wörter-Schreispiel



Werden „verbotene“ Ausdrücke kontrolliert im Schreispiel freigegeben, finden sie ein Ventil und nehmen zusehends ab. Auf ein Zeichen des Erziehers posaunt jeder sein schlechtes Wort laut hinaus, bis er keine Lust mehr hat. Alle Kinder sind sofort ganz still, wenn das vereinbarte Leisezeichen ertönt. Kurze und längere Intervalle zwischen den Schrei-Aktionen machen das Spiel spannend. Als Partnerspiel schreien sich zwei Freunde oder Feinde mit einem Lieblingsausdruck oder -wort an. Da es Fäkalienwörter sind, kann das Spiel auf der Toilette stattfinden.



## Wer hat Angst vor dem wütenden Riesen?

Ein bis drei Kinder stehen als Riesen an der Wand, alle anderen Kinder stehen als Zwerge an der gegenüberliegenden Wand. Die Riesen rufen drohend: „Wer hat Angst vor den mächtigsten Riesen der Welt?“ Die Zwerge rufen mutig zurück: „Keiner von uns“ und die Riesen brüllen: „Na, das werden wir ja sehen“. Beide Gruppen laufen sich entgegen und versuchen an das rettende andere Ufer zu gelangen. Wer von den Riesen abgeschlagen wird, wird ebenfalls ein Riese, bis zuletzt viele Riesen den letzten Zwerg fangen.



## Die Schusselhexen

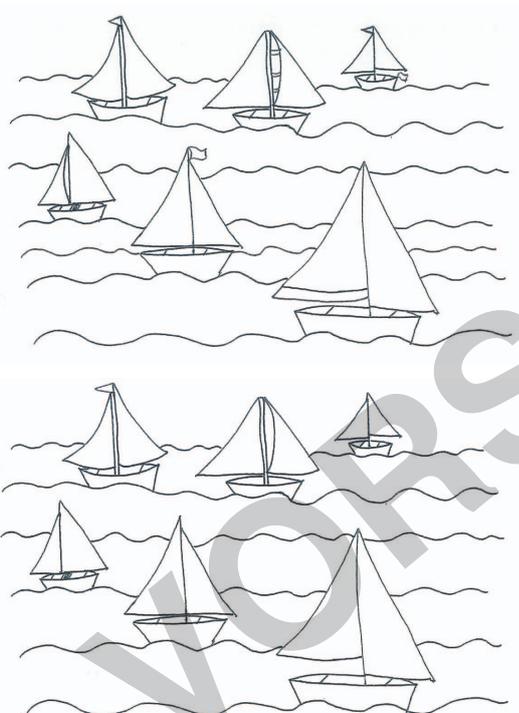
Material: Besen/Stäbe/Umhängebänder zum Kennzeichnen

Bis zu drei Schusselhexen verzaubern die Kinder in Gnome, Wichtel, kriechende Schlangen, usw.. Die Verzauberten laufen durch den Raum mit der zugewiesenen Fortbewegung. Die Hexen reiten hinterher. Wer mit „Hex, Hex“ abgeschlagen wird, bleibt regungslos erstarrt stehen. Das letzte Kind sucht sich neue Schusselhexen aus und das Spiel beginnt von Neuem.



**Segelschiffchen**

Finde die 8 Fehler im unteren Bild!



**Knabbermaus**

Die Maus hat die Formen angeknabbert. Ergänze sie!

