

Wir sind Kinder einer Welt und unsere gemeinsame Sprache ist Deutsch.

Bereich 1: Seite 5 - 12

Wahrnehmungsspiele: Wer klopft denn da? / Zauberberg / Was ich alles kann / Männchen im Kasten / Stummes Winken / Anschleichspiel / Steinspiele und Steinmusik / Gemüsetheater / Lustige Essversuche und Themenspiele / Gelogen oder wahr? / Klangkugel / Ordnungsspiele

Bereich 2: Seite 13 - 18

Eltern begegnen sich

Bereich 3: Seite 19 - 21

Wir laden Gäste ein sind Gastgeber: Fremde werden Freunde

Bereich 4: Seite 21 - 30

Sprache und Bewegung, Konflikte: Aggressionen / Wutspiele / Rhythmus und Bewegung / Reden mit Händen und Füßen / Aufgabenspiele / Berührungsaktionen / Sprachförderung u. Sprachspiele

Bereich 5: Seite 30 - 35

Aktive Kennenlernspiele, Spiele, um in Kontakt zu treten: Kennenlernspiele / Aktionsspiele / Klein-Adlerauge / Regen-Prasselt-Spiel / Gold und Silber / Glühwürmchen / Heimatland entdecken / Massage-Spiel / Kuchen backen / Klangspiel / Regenbaum-Geschichte / Rhythmische Spielangebote / Sprachspiele und darstellende Gedichte / Klangmusik und Küchenorchester

Bereich 6: Seite 36 - 41

Sprache hören und verstehen: Quiz / Schreib- und Malexperimente / Tier-ABC / Namensbrot / Kreativer Zahlensalat / Geräusche erkunden / Wort-Intonationen / Fingerspiele / Spielend Mathematik erkunden / Rhythmisches Tierkonzert / Weltmeisterturm / Morgenkreis und Verabschiedung / Präpositionen

Bereich 7: Seite 41 - 53

Weitere Bewegungsspiele und Sprachangebote: Rätselscharade / Gemüsespiel / Sandmännchens Reise / Rätselscharade / Willst du mein Freund sein? – Freunde finden / Fantasiereise / Streitgedicht / Abenteuerliche Reise ans Ende der Welt / Kreisspiele / Teekessel erraten / Zauberspiele / Schattenkunst und Schattenspiele

Bereich 8: Seite 54 - 59

Gruppenprobleme angehen – spielerisch und darstellend erkunden: Mutmach-Interpretation Gedicht / Von Ritter, Räubern und Elfen / Sätze entdecken / Gum reist nach Afrika / Entspannungsspiel / Frühlings-Igel / Rhythmisches Sprechgedicht / Wer hat den Igel aus dem Winterschlaf geweckt? / Fingerspiel: Igelkinder / Finger-Hände-Arm Spiel / Busfahrt-Abenteuer

Bereich 9: Seite 60 - 70

Theater, Theater: Fingerringspiel / Rollenpuppen-Kasperletheater / Becher-Faustpuppen / Küchen-und-Besteck-Theater / Eiertheater / Schuhtheater / Flaschentheater / Finger-Schachtel-Aktion / Dosen gestalten / Scheiben-Spielfiguren / Spatel-Tiertheater / Tütenmännchen Rumpelpumpel wird lebendig / Eulen und Fledermaus Theater / Chenille Form Aktion / Zauberschnur Spiel / Faden-Form-Spiel / Schattentheater Weihnachtsgeschichte / Handpuppen-Sprachspiele / Musik mit Figuren erkunden / Kasperletheater: Die Krone mit den sieben Spitzen / Fingerkuppen Spiel / Fingerspiele

Wir sind Kinder einer Welt und unsere gemeinsame Sprache ist Deutsch.

Bereich 10: Seite 71 - 76

Zusätzlicher Fundus und weitere Gestaltungsideen: Gedächtnisweltmeister / Kindermund / Sinnlich ganzheitliche Entwicklung des Kindes und der Sinnesorgane

Bekannte Bewegungs-Kinderlieder verändern: Gedicht: Kinder, die lachen / Luftballon-Musik und noch mehr Spiele / Rollenspiele / Vom Zuhören, Verstehen und Sprechen mit Spielaktionen / Konfliktspiele / Schattentheater-Spielbühne

Darstellende Lieder mit Melodien: Hoch am Himmel / So ein kleiner Esel / Ich kenne einen Cowboy / Ich fuhr wohl über Meer und Land / This is the way / Good morning / Im Walde von Toulouse da haust ein Räuberpack / If you are happy / Erst kommt mein rechtes Bein hinein / Hab ne Tante in Marokko / Ich armer Mann / Zeigt her eure Füße / Guten Morgen in diesem Haus / Internationales Guten Morgen Lied: Good morning / Farben-Spiellied / Onkel Jörg hat einen Bauernhof / Bruder Jakob / Meine Finger / Ich bin ein dicker Tanzbär / Der Elefant

Vorwort

Kinder erobern sich mit allen Sinnen auch die Welt der Sprache. Dieses entdeckende und experimentelle Lernen bindet seine eigenen Interessen und Begabungen mit ein. Dabei bilden Lernangebote und Lernanreize wunderbare Anregungen, um Sprachgefühl sowie Sprachverständnis anzuregen. Kinder mit Sprachbarrieren oder nicht ausgeprägten Deutsch-Kenntnissen, müssen behutsam gefördert und angeregt werden. Gute Sprachkenntnisse, Hörverstehen, Wortbedeutungen und allgemeines Textverständnis stehen dabei im Mittelpunkt. Gute Sprachkenntnisse in unserer gemeinsamen Sprache „Deutsch“ bilden die Grundlage unsere Welt, in der wir leben, zu erkunden und zu verstehen, um sich gut verständigen zu können. Um Aggressionen abzubauen, aufeinander zuzugehen und Brücken zueinander und miteinander aufzubauen und zu festigen. Nur wer unsere Sprache nicht nur gut versteht, sondern sie auch sprechen kann, seine Sprachkompetenz festigt und erweitert, hält damit einen Schlüssel zur Integration sowie schulischen und späteren beruflichen Erfolg in seiner Hand. Dieses Buch unterstützt Eltern und Pädagogen dabei, Kinder altersgerecht und individuell aktiv anzuregen. Ich selbst weiß aus eigener Erfahrung, wie wichtig es ist, die Landessprache zu kennen. Ich habe je drei Jahre in Südchile und Afghanistan im Kindergarten sowie in der Schule mitgearbeitet und versucht, mich der Landessprache anzunähern. Beruflich habe ich in multikulturellen Grundschulförderklassen sowie der Eingangsstufe der Grundschule mehr als drei Jahrzehnte unterrichten dürfen. So habe ich einen reichhaltigen Schatz aus der Praxis für die Praxis gesammelt. Und daraus entwickelte sich dieses Buchprojekt.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit dem vorliegenden Erfahrungsschatz.
Das Team des Kohl-Verlags und

Gabriele Klink

1. Spielend aufeinander zugehen und Brücken bauen

Wer klopft denn da?

Spielform: Kreis / ab 2 Jahre / Konzentration; Wahrnehmungsvermögen; Lernen zu warten, bis man an der Reihe ist; Geheimnisse nicht verraten; Jedes Kind kommt als Klopf- und Rater an die Reihe.

Spielverlauf: Alle Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind darf aufstehen, schließt die Augen oder erhält eine Augenbinde. Der Spielleiter winkt stumm ein Kind heraus, dieses stellt sich ganz leise hinter das „blinde“ Kind, klopft es behutsam auf den Rücken. Das Ratekind sagt: „Wer klopft denn da?“ Das Streichel-Klopfkind antwortet nur: „Ich.“ Nun muss das Ratekind das Klopfkind an der Stimme erkennen. Maximal stehen drei Versuche an. Gelingt die Ratelösung nicht, darf sich das Ratekind umdrehen, die Binde abnehmen und das Klopfkind ansehen und erkennen. Dann werden zwei neue Kinder für die nächste Spielrunde bestimmt.

Tast-Wahrnehmungsspiel am Tisch

Spielform: Kreis / ab 2 Jahre / 4-6 Kinder / etwa 20 Min. Spielzeit / Konzentration; Wahrnehmung; Bilder im Kopf; Vorstellungskraft

Spielmaterialien: großes Tuch und Gegenstände zum darunter verstecken
Zwillingsgegenstand in einem an der Seite stehenden Korb bereitstellen.

Vorbereitung: Unter dem Tuch Dinge mit unterschiedlichen Oberflächen verstecken wie Kamm, Haarbürste, Wollknäuel, Sandsieb, Schere usw. Nur Dinge, die die mitspielenden Kinder kennen. In einem Karton oder Korb wird der Zwillingspartner bereitgelegt.

Durchführung: Um den Tisch oder auf dem Boden in Kreisform sitzen. Immer der Reihe nach – oder das erste Kind bestimmt den Nachfolger – darf ein Kind mit beiden Händen unter das Tuch greifen und einen beliebigen Gegenstand, der darunter versteckt ist, abtasten. Das Kind nennt den ertasteten Gegenstand beim Namen und legt diesen zur späteren Kontrolle an den äußeren Rand unter dem großen Tuch. Nun holt es den vermeintlichen Zwilling aus dem Korb und legt diesen vor sich hin. Zur Kontrolle wird der ertastete Gegenstand unter dem Tuch hervorgeholt und gemeinsam wird überprüft, ob die Lösung richtig war. Dabei können die Kinder auch berichten, warum ihnen ein „Fehlgriff“ unterlaufen ist.

Variante: Zwillings-Dinge liegen unter dem Tuch versteckt. Bspw. verschiedenes Obst, Möbel aus dem Puppenhaus, Dinge aus der Küche, Fahrzeuge aus der Bauecke oder auch Kleidungsstücke (Hausschuhe, Handschuhe, Schal, Gummistiefel)

Der geheimnisvolle Zauberberg

Kreisform: ab 2 Jahre / alle Kinder spielen mit Wahrnehmung / Gedächtnis / Formvorstellung
Verstecken und erkannt werden ist sehr spannend und macht mächtig Spaß.

Vorbereitung: großer Teppich oder Decke, Augenbinde



1. Spielend aufeinander zugehen und Brücken bauen

Orchesterprobe

Ein Spieler gibt einen kleinen Rhythmus vor: lang-lang-kurz-kurz-kurz und alle intonieren ihn zusammen.

Klänge identifizieren und beschreiben

Ein Kind schlägt mit seinen Steinen auf sein Wunschmaterial. Alle anderen Kinder schließen ihre Augen und lauschen. Wie klingt es und an was erinnert dieser Klang? Jetzt dürfen alle Kinder die Augen öffnen und diese Steinmusik nachgestalten.

Stein-Morgengruß

Rhythmisierten Text sprechen und intonieren.

Der Pädagoge gibt einen Text vor und die Kinder übertragen diesen in Steinmusik. Dabei Zeile für Zeile vorsprechen und die Zuhörer setzen diese spontan um.

Durchführung: Ich halte in meiner Hand einen Stein, er kann sagen: „Guten Morgen in diesem Haus.“ Guten Morgen in diesem Haus: sprechen und klopfen.

Obst- und Gemüse-Theater

Obst kennen die Kinder bereits und können auch den einzelnen Obstsorten die richtigen Namen zuordnen. Vielen Kindern sind jedoch nur wenige Früchte bekannt. Sie wissen nicht viel über den Anbau von Obst und Gemüse, wo sie wachsen, wie sie reifen, wie sie geerntet und verarbeitet werden oder woher sie kommen. Ob diese an einem Baum, einem Strauch, einer Palme, bzw. auf oder in der Erde wachsen, ist vielen Kindern unbekannt. Sie wissen viel zu wenig, wie die einzelnen Obstsorten überhaupt schmecken, ob sie bei uns oder anderswo wachsen. Deshalb vertiefen wir im Herbst dieses Thema, erweitern unser Wissen, erproben unseren Tast-, Riech- und Geschmackssinn.



Vorbereitung: Materialien bereitstellen. Altes Leintuch mit zwei Wäscheklammern an einer Schnur an Kartenständern als Bühne festmachen oder zwei hochkant gestellte Tische, hinter denen später gespielt wird. Kinder sammeln die „Zutaten“ im Vorfeld. Pro Theaterfigur eine Gabel und eine leere Flasche.

Materialien: Verschiedenes festes Obst, Kartoffeln, Stoff- und Fellreste, alte Papierschlängen, Gemüseabfall wie Salatblätter, Grünzeug von Möhren aber auch Blätter, Moos, Korken, Holzwolle, Rosinen, Erdnüsse in Schalen, Papierreste, alte Knöpfe, Farben, Schere, Klebstoff usw. zum Befestigen: Stecknadeln mit Glaskopf und Zahnstocher.

Durchführung: Zuerst das Obst/Gemüse als Kopf auf die Gabel stecken und in die leere Flasche stellen. Den Kopf lustig, fantasievoll oder ungewöhnlich gestalten, dabei alle Zutaten mit Stecknadeln oder Zahnstocher befestigen. Ein Salatblatt eignet sich als Hut, Erdnüsse fungieren als Ohren, ein Stoffstück wird zum Kopftuch, aus Papier entsteht eine Krone. Augen, Korkennase, Rosinenmund, Haare, Bart oder Papierhut vervollständigen den Kopf.

Spielmöglichkeiten: Jede Figur erhält einen Namen und stellt sich hinter der vorgefertigten Bühne vor. Sie erzählt, wer sie ist, woher sie kommt, was sie alles kann und macht und berichtet, was sie erlebt hat. Nach dieser Vorstellungsrunde kann ein improvisiertes Gemüse/Obst-Theater stattfinden.

7. Weitere Bewegungs-Spielangebote

Königin: „Schnatterlieschen, Schwanz-in-die-Höh´ und Plitsch Platsch folgt mir nach in mein königliches Schloss.“ Und gemeinsam machen sie sich auf den Weg. Königin: „Wartet einen Augenblick, ich bin gleich zurück. Ich eile nur in meine Schatzkammer.“ Sie geht und kommt mit einer Krone zurück. „Schnatterlieschen, tritt vor, hiermit kröne ich dich zu meiner neuen Hofdame.“ Und sie setzt ihr eine goldene Krone auf. Schnatterlieschen bedankt sich mit einem Entenknicks herzlich für diese königliche Ehre. Enttäuscht schauen die beiden anderen zu und senken traurig ihre Köpfe. So sehen sie nicht, dass die Königin erneut in die Schatzkammer eilt und mit einer zweiten Krone zurückkehrt.

Königin: „Schwanz-in-die-Höh´ tritt vor, hiermit kröne ich dich zu meiner neuen Hofdame.“ Und sie setzt ihr eine goldene Krone auf. Schwanz-in-die-Höh´ bedankt sich mit einem Entenknicks herzlich für diese königliche Ehre.

Und zum dritten Mal eilt die Königin in ihre Schatzkammer und kommt abermals mit einer goldenen Krone zurück.

Königin: „Plitsch Platsch, auch dich kröne ich zur Entenprinzessin. Tritt vor.“ Und Plitsch Platsch verbeugt sich und bedankt sich: „Frau Königin, das ist uns eine große Ehre und ihr habt eine weise Entscheidung getroffen. Könnten wir nun nicht mit allen Enten ein Fest feiern?“

Königin: „Das ist eine gute Idee, doch zuvor müsst ihr mir versprechen, euch nie wieder zu zanken. Nun versöhnt euch wieder.“

Erzähler: Und die Entenkinder fielen sich erleichtert in die Flügel-Arme und flüsterten: „Was waren unsere Mütter und wir dumm! Nun wissen wir, dass es nicht auf äußerliche Dinge ankommt. Jeder ist wertvoll und etwas ganz einmaliges und besonderes. Das wollen wir nie vergessen.“

Die Königin ruft alle ihre Enten zu sich, gemeinsam machen sie eine Polonaise oder einen kleinen Ententanz. Oder sie singen das berühmte Entenlied und spielen es vor: Alle meine Entchen schwimmen auf dem See, schwimmen auf dem See, Köpfchen in das Wasser, Schwänzchen in die Höh. Eventuell weitere Entenverse dichten und anfügen.

Erzähler und Zuschauer: Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.

Abenteuerliche Reise zum Ende der Welt

Gemeinsam soll diese Geschichte ins Rollenspiel übertragen und mit wörtlichen Reden lebendig werden. Ein Erzähler oder Vorleser übernimmt die Zwischentexte und die Rahmenhandlung. Die mitspielenden Darsteller können jederzeit ausgetauscht werden. Statt Tieren spielen Menschen aus unterschiedlichen Ländern mit oder sagenumwobene Gestalten agieren. Die Geschichte findet als Vision in der Zukunft oder in der märchenhaften Vergangenheit statt. In einer Märchenwerkstatt sind auch parallel unterschiedliche Varianten oder Geschichten-Enden möglich. Alles ist erlaubt. Wichtig sind: Kreativität, Fantasie, Zusammenarbeit, Teamwork, Inklusion, Fabulierfreude und Eigeninitiative.



Inhalt

Die Lichtverschmutzung auf unserer Erde nimmt weltweit zu, und niemand scheint zu bemerken, dass die Himmelslichter unbemerkt verschwunden sind. Erst als eine Urururgroßmutter ihren Urururenkeln von früher erzählt, machen sich einige mutig auf die Suche nach den verschollenen Sternen und dem Mond, um sie wieder zurückzuholen.

7. Weitere Bewegungs-Spielangebote

Orchester Probe

Spiele ich Gitarre, Klavier, Trompete, Querflöte, Pauke, Kontrabass, Triangel oder Pauke?
Bin ich ein Dirigent oder gar ein Sänger?

Gefühle darstellen

Ich habe schreckliche Bauchschmerzen. Mein Magen knurrt hungrig. Ich habe mich verlaufen. Ich bibbere vor Angst. Mir ist so schlecht. Ich bin als Dieb unterwegs.

Teekessel Spiele - Begriffe

Begriffe mit doppelter Bedeutung durch zwei Mitspieler darstellen. Im Wechsel beschreiben sie ihren Begriff Schritt für Schritt.

Durchführung:

Bank: Sitzbank und Geldinstitut

Flamme: Feuer und neue Freundin

Lied: Augenlied und Musikstück

Fliege: Insekt und Hemdschmuck

Schloss: Gebäude und Teil der Türe

Jaguar: Wildes Tier und Automarke

Strauß: Großvogel und Blumengebinde

Rezept: Ärztliche Verordnung und Backanleitung

Stelle: Arbeitsplatz und Ortsbezeichnung

Stift: Schreibgerät und Auszubildender

Stollen: Höhlengang und Weihnachtsbackwerk

Tipp: Erkunde weitere Doppelbegriffe

Der große Zauberer Bimbaborium: Spielgeschichte mit Bewegungen

Material: Tuch, Trommel oder Pauke

Durchführung: Der Pädagoge erzählt:

Stellt euch vor, ihr seid gerade in der großen Pause im Schulhof. Im Gebüsch hat sich ein Zauberer versteckt, der euch in gefügige Roboter verwandeln möchte, ohne dass ihr es merkt. Ihr seid die Kinder, ich bin der Zauberer. Dieses Tuch ist mein Zauberturm, aus dem ich euch beobachten kann. Achtet auf meinen Zauberspruch:

Abra, kadabra, hokus, pokus, fidibus, alle Kinder stehen still, weil der Zauberer Bimbaborium es will. Seid leise und ganz still, weil jeder die Zauberaufgabe hören will.

Durchführung: Kinder lärmen wie in der Schulpause. Plötzlich ertönt geheimnisvoll der Zauberspruch. Alle Kinder bleiben wie erstarrt stehen und der Zauberer spricht seinen ersten Bann aus und alle Kinder können den Kopf nicht mehr bewegen. Nach einiger Zeit wird der Bann gelöst und durch die nächste Zauberaufgabe abgelöst. Sie mutieren zu Robotern, gehen langsam, der rechte Arm steht steif nach vorne gestreckt, gerade aus und ändern auf einen Zauberpfeiff ihre Richtung, wechseln ihre Eigengeräusche vom Knattern übers Rattern zum laut fiepen.

Spielende: Alle schlafen ein, der Zauberer verwandelt sie mit einem Paukenschlag wieder in Kinder. Oder: Er verwandelt sie Schritt für Schritt rückwärts in Kinder.

7. Weitere Bewegungs-Spielangebote

Verzauberte Kinder

Material: Tuch

Durchführung: Der Zauberer (Pädagoge, Kind) verwandelt die Spieler mit Hilfe eines Tuches. Der Zauberer ruft laut und dröhnend: „Hokus pokus, dreimal schwarzer Kater, Krötenschleim und Mäusedreck, ihr alle als ... die Menschheit erschreckt!“ Alle agieren als Maikäfer, Düsenjäger, Hunde, Tänzer, hungrige Krokodile, Trampeltiere ... Wer vom Zauberer mit seinem Tuch berührt wird, setzt sich leise auf den Boden.

Variante: Der Düsenjäger wird ein Segelflugzeug. Der Hund wird ein Bär. Der Tänzer wird ein Einbrecher. Das Krokodil wird eine schnurrende Katze.

Variation in zwei Gruppen: Einige Kinder sind die Käfer auf der Wiese, die anderen sind Zauberer oder Elfen mit einem Tuch. Wen die Elfe berührt, der wird ein schlafender Käfer, wird er erneut berührt, darf er weiter krabbeln. Neue Aufgaben auch durch Kinder stellen lassen.

Natürliche Schattenbilder entdecken und Schattenkunst

Material: Digitalkamera, Sonnenlicht, großes weißes Blatt

Durchführung: Bewusst im Freien bei Sonnenschein nach interessanten Schattenbildern suchen und diese fotografieren. Aus dem Raum interessante Dinge suchen, sie zum Schattenturm auf ein helles Blatt anordnen, Handschatten auf ein weißes Blatt werfen und Alltagsdinge dabei fotografieren.

Schattenmalen: geht nur bei Sonnenschein

Material: Kreide

Durchführung: Die Kinder bilden Paare. Ein Spieler stellt sich bewegungslos hin und sein Schattenbild ist auf dem Schulhof, Gehweg, Autoparkplatz ... gut sichtbar. Der Partner zeichnet das Schattenbild mit Kreide nach, dann wird gewechselt.

Tipp: Wer macht dabei die seltsamsten Bewegungen, Körperformen oder bildet ein Denkmal?

Spiel Schattenräuber: geht nur bei Sonnenschein

Durchführung: Die Kinder laufen in der Gruppe über den Schulhof, ein oder mehrere Kinder werden als Fänger bestimmt. Der Fänger versucht, auf den Schatten eines Mitspielers zu springen. Dabei spielt es keine Rolle, welcher Körperteil dabei erwischt wird. Wer seines Schattens beraubt wurde, löst den Fänger ab.

Spiel Schattenburg

Geht nur bei Sonnenschein, man benötigt Schattenfläche von Mauern, Bäumen, Gebäude

Durchführung: Alle Spieler stellen sich in den Schatten, ihre Schattenburg, hinein. Ein Mitspieler lauert in der Sonne und beobachtet die Burgbewohner, die ihre Arme, den Kopf oder ein Bein aus der Schattenburg herausstrecken und somit ihren Körperschatten produzieren. Der Schattenräuber lauert in der Sonne und beobachtet die Kinder in der Schattenburg genau. Er rennt los, erwischt er den geworfenen Schatten eines Burgbewohners, tritt er sofort darauf und die Spielpositionen werden gewechselt.

Handschatten und Schattenköpfe

Material: Lichtquellen, aufgespanntes Tuch, Hände, Arme

Spieltechnik: dicht an der Leinwand spielen, Hände in Seitenansicht

Schattentiere mit der Hand

Mit Händen, Fingern oder Armen Tiere darstellen und lebendig werden lassen. Das macht einfach viel Spaß und ein besonderes Ratespiel entsteht.

