Ulrike Blucha · Iris Knauf u.a.

BEWEGEN, SPIELEN, FORSCHEN

Bildungsbereiche kreativ, kindgerecht & nachhaltig gestalten

ökotopia

Ulrike Blucha · Iris Knauf u.a.

Bewegen, spielen, forschen

Bildungsbereiche kreativ, kindgerecht & nachhaltig gestalten

Ökotopia Verlag, Aachen

Inhalt

Bewegung 5

Bewegte Begrüßung 6
Dreirad-Führerschein 6
In Bewegung 7
Kita-Olympiade 8
Es klingt so schön im Zauberwald 12
Mit Rassel & Co 16

Körper, Gesundheit & Ernährung 19

Lebensmittel der Woche 20
Basismüsli 20
Mein gesunder Plan 21
Unser Körper 22
Eins, zwei, drei ... 26
Hüpfpunkte 26
Körperbild 26
Einmal, zweimal, dreimal, ... 27
Rechts – links – vor – zurück 27
Vögel fliegen hoch! 27
Wie schwer bin ich? 28
Wie groß bin ich? 28
Wer ist das? 28
Größer oder kleiner? 29
Sortieren am Seil 29
Kinder legen sich in Form 30
Platztausch 30
Hand oder Fuß? 31
Einmal, zweimal, zehnmal? 31
Fuß an Fuß 31
Zahlenhand 32
Körper und Zahlen 32
Kitzelvers 32
Fünf Finger 33
Alles zweimal 33
Sockenmonster 33
Eltern-Kind-Nachmittag 34

Zahlen, Mengen & Formen 37

Muster und Reihen 38
Mit allen Sinnen 39
Schatzsuche 40
Wer ist zuerst am Ziel? 41
Zahlendetektive 41
Max, das Knetemännchen 42
Hand- und Fußabdruck 43
Geometrie-Männchen 43
Kreis, Dreieck & Viereck 44

Ökologie & Umwelt 51

Flip, Flap und Flup auf Weltreise 52
Pfützen beobachten 53
Flip, Flap und Flup werden ärgerlich 54
Klimastation 55
Persönlicher Wasserzähler 56
Fotowand 57
Kleine Filteranlage 57
Baumsteckbriefe 58
Wetteranzeiger 59
Sammelfieber 59
Was gehört zusammen? 59
Was gehört zu welchem Baum? 59
Krabbeltieren auf der Spur 60
Tiere im Waldboden 60
Der Buntspecht klopft 61

Natur & Technik 63

Licht und Schatten 64
Rund um die Taschenlampe 68
Von Beruf Zauberkünstler/-in 70
Superlative in der Mathematik 72
So lange noch ... 83
Kleine Baumeister 84
Burgen, Kirchen & Pyramiden 86
Ein spannender Ausflug 88

Anhang 90

Kopiervorlagen 90
Die Autorinnen 95

Bewegung

Für die körperliche, emotionale, soziale und kognitive Entwicklung ist Bewegung unerlässlich. Durch Bewegung erforschen und begreifen die Kinder ihre Welt, sie begreifen ihren Körper als Ganzes – und sie wollen sich bewegen, aber auch Möglichkeiten für Ruhe und Entspannung finden. Daher ist es wichtig, nicht nur gezielte Bewegungsangebote anzubieten, sondern Anreize für Bewegungs- und Wahrnehmungserfahrungen im gesamten Tagesablauf zu schaffen und die gesamte Umgebung bewegungsfreundlich zu gestalten. Dieses Kapitel bietet Ihnen eine Vielzahl an Projektideen rund um das Thema Bewegung im Kita-Alltag, so zum Beispiel für die Realisierung einer Kita-Olympiade, einen Bewegungsparcours mit vielfältigen Klangerfahrungen und jede Menge Ball- und Seilspiele.

AKTION

Bewegte Begrüßung

Ein Spiel für den Morgenkreis, bei dem sich alle Kinder gegenseitig begrüßen bzw. ihre Körperteile einmal aktiv „wecken".

Ablauf

Die Kinder sprechen gemeinsam den u. st. Vers. Ein Kind, das möchte, macht dann einen Vorschlag für eine Bewegung, z.B. klatschen, trampeln, sich drehen, Nase rümpfen, auf die Schenkel klopfen etc.

Die Kinder führen diese Bewegung so lange aus, bis das Kind abwinkt oder das Leisezeichen macht. Natürlich können mehrere Kinder nacheinander eine Bewegung vorschlagen.

„Guten Morgen zusammen,
guten Morgen ihr Leute.
Sagt an, wie begrüßen wir
uns denn wohl heute?"

Variante

Beim ersten Satz des u.st. Verses legen die Kinder den Kopf in die Hände und halten die Augen geschlossen. Dann handeln sie entsprechend des Verstextes.

„Ich bin noch ganz müde und ihr sicher auch.
Drum klopfen wir alle zusammen uns wach.
Wir klopfen auf Beine, auf Arme, auf den Bauch,
den Po und die Füße, kommt, macht es mir nach."

AKTION

Dreirad-Führerschein

Natürlich wird in einer „bewegten Kita" auch das Außengelände regelmäßig genutzt.

Material

- Dreiräder
- Pylonen
- Reifen
- Straßenkreide
- gestalteter Führerschein
- Stift
- Einrichtungsstempel

Ablauf

Um den Dreirad-Führerschein zu erlangen, müssen die Kinder bestimmte Fahr-Aufgaben erledigen. Dafür wird eine Strecke auf dem Außengelände vorbereitet, die die Kinder nacheinander abfahren.

Ideen für die Fahrstrecke

- Startlinie aufzeichnen und von dort aus im Slalom um einige Pylonen fahren.
- Zwei parallele Linien aufzeichnen, zwischen denen der Fahrer/die Fahrerin beim Fahren bleiben muss.
- Parkbuchten aufzeichnen und rückwärts einparken.
- Eine Linie aufzeichnen, auf der rückwärts gefahren werden muss.
- Um einen Reifen herumfahren.
- Eine bestimmte Strecke ganz schnell fahren und an einer Haltelinie möglichst genau abbremsen.
- Bei Fahrrädern: an einer bestimmten Stelle die Klingel betätigen.

Praxistipp

Der Dreirad-Führerschein kann natürlich auf alle anderen Fahrzeuge, die die Kita besitzt, übertragen werden.

SPIELEN

In Bewegung

Den Stuhlkreis kann man mit den folgenden Spielen immer wieder ein wenig auflockern. Auch an Schlechtwettertagen, an denen man nicht so lange nach draußen gehen kann, kann man so für kurze Bewegungssequenzen sorgen.

Hausschuh-Zielwurf

Material

- großer Karton

Ablauf

Der Karton steht in der Mitte des Stuhlkreises. Jedes Kind zieht einen Hausschuh aus und wirft ihn von seinem Platz aus in den Karton. Jeder erhält so viele Versuche wie nötig, sodass sich am Ende auch von jedem Kind ein Hausschuh im Karton befindet.

Nun darf ein Kind ohne hinzuschauen einen Hausschuh aus dem Karton ziehen. Es stellt dann die Frage: *„Was soll derjenige machen, dem dieser Hausschuh gehört?"* und bestimmt ein weiteres Kind, welches die Antwort gibt. Diese könnte z.B. lauten: *„... dreimal auf einem Bein hüpfen"* oder *„... ganz laut stampfen"* oder *„... fünfmal mit dem Finger an die Nasenspitze tippen"*. Das Kind, dem der Hausschuh gehört, führt die Bewegung aus und erhält seinen Hausschuh anschließend zurück. Dann nimmt sich das nächste Kind einen Hausschuh aus dem Karton und stellt die o.g. Frage. Ein anderes Kind gibt die Antwort. Es wird weitergespielt, bis alle Kinder ihren Hausschuh zurückhaben.

Tipp

Zu Anfang benötigen die Kinder evtl. noch Tipps beim Ausdenken der Aufgaben.

Farbsprung

Material

- einige Blanko Memory®karten
- Buntstifte
- selbstklebende Folie
- Schere

Vorbereitung

Jede Karte in einer anderen Farbe anmalen und mit der selbstklebenden Folie überziehen.

Ablauf

Die Karten mit der Farbseite nach unten in die Mitte des Kreises legen. Ein Kind darf eine Karte umdrehen. Alle Kinder, die an ihrer Kleidung diese Farbe entdecken, dürfen einmal ganz hoch aufspringen. Danach wird die Karte wieder umgedreht und eine andere aufgedeckt. Natürlich können die Kinder andere Bewegungsvorschläge machen, z.B.:

- einmal um die eigene Achse drehen
- sich ganz klein machen
- auf einem Bein stehen
- einen Hampelmann machen

AKTION

Kita-Olympiade

Erste Disziplin – Fangen und Werfen

Das Werfen und Fangen eines Balles sind komplexe Anforderungen. Die Kinder müssen die Entfernung und Richtung des Balles einschätzen. Zudem muss die Auge- und Handkoordination gut aufeinander abgestimmt sein, um diese Bewegungen ausführen zu können.

Ballkunst

Material
- Bälle
- Korb
- Kegel

Ablauf
Jedes Kind erhält einen Ball, mit dem es zunächst selbst experimentieren kann. Anschließend können die folgenden Ideen umgesetzt werden:
- Ball hochwerfen und wieder auffangen,
- Ball höher werfen, in die Hände klatschen und den Ball auffangen,
- Ball gegen eine Wand werfen und auffangen,
- Ball auf den Boden prellen und auffangen,
- zwei Kinder werfen sich einen Ball zu und fangen ihn auf,
- den Ball in unterschiedlich große Körbe oder Kisten hineinwerfen,
- aufgestellte Kegel (oder ein anderes Hindernis) mit dem Ball umwerfen.

Ballkette um die Wette

Material
- 2 Bälle

Ablauf
Zwei gleichstarke Mannschaften bilden, die sich jeweils zu einem großen Kreis aufstellen. Jede Mannschaft erhält einen Ball, der nach dem Startsignal von Kind zu Kind geworfen wird, bis er wieder beim ersten Kind angekommen ist. Gewonnen hat die Mannschaft, der dies am schnellsten gelingt.

Fangbecher

Material
- Pappbecher
- Acrylfarbe
- Pinsel
- Stift
- Nadel und Faden
- Perlen, Knöpfe

Ablauf
Die Kinder malen die Außenseiten ihres Pappbechers mit der Acrylfarbe bunt an und schreiben nach dem Trocknen, ggf. mit Unterstützung der Spielleitung, ihren Namen darauf. Durch den Becherboden mit der Nadel einen ca. 25 cm langer Faden ziehen, daran die Perle knoten. Nun können die Kinder probieren, die Perle im Becher aufzufangen.

Weitsprung

Material
- Straßenmalkreide
- Zollstock

Ablauf
Mit der Straßenmalkreide eine Absprunglinie auf den Boden malen. Daneben gut erkennbar eine Skala in 10 cm-Schritten aufmalen. Die Kinder stellen sich mit etwas Abstand hinter der Absprunglinie auf. Das erste Kind versucht, aus dem Stand möglichst weit zu springen. Es schreibt mit der Straßenmalkreide seinen Namen neben die Skala. Danach springen nacheinander die anderen Kinder.

Nach einem Durchgang können alle gut erkennen, wer am weitesten gesprungen ist.

Zweite Disziplin – Springen und Hüpfen

Das Hüpfen und Springen fördert neben dem Gleichgewicht auch die Kraftdosierung und Bewegungskontrolle. Das Seilspringen ist eine komplexe Anforderung an die Körperkoordination, sollte aber immer wieder angeboten werden. Gewinnen die Kinder Sicherheit im Gleichgewicht, in der Bewegungswahrnehmung und -steuerung, werden diese Übungen immer besser gelingen.

Spiele mit dem langen Seil

Material
- langes Seil

Ablauf
Zwei Erzieher/-innen halten das lange Seil an den Enden fest und schwingen es vorsichtig und anfangs langsam hin und her. Die Kinder stehen hintereinander und springen immer dann, wenn das Seil kommt, darüber. Dabei wird der folgende Reim aufgesagt:

„Schwipp, schwapp, schwipp, schwapp,
geht die Welle auf und ab!"

Ist den Kindern diese Bewegung vertraut, kann das Seil ganz herumgeschlagen werden, sodass die Kinder hindurchspringen.

Springseilspiele

Material
- pro Kind 1 Springseil

Ablauf
Jedes Kind erhält ein Springseil. Zunächst üben die Kinder die Schwünge mit dem Springseil, indem sie zuerst stehend die Armbewegung des Seilschwingens von hinten bis vor die Füße üben. Dann erst schreiten bzw. springen sie vorwärts über das Seil. Ist diese Bewegung vertraut, können weitere Aufgaben erfolgen:
- mit geschlossenen Füßen über das Seil springen,
- das Seil schneller schwingen und dann darüber springen,
- im Pferdchensprung über das Seil springen,
- auf einem Bein über das Seil springen,
- das Seil rückwärts schwingen und (wie oben) die unterschiedlichen Sprünge ausführen.

Die Sprünge der Kinder können durch den folgenden Reim begleitet werden:

Schau mal an, schau mal an,
wie ich Seilspringen kann!"

Dritte Disziplin – Balancieren

Ein funktionierender Gleichgewichtssinn ist wichtig, um das Körpergleichgewicht ohne willentliche Anstrengung zu halten. Ist diese Funktion gestört, müssen die Kinder viel Kraft und Anstrengung für die Aufrechterhaltung des Gleichgewichts aufbringen.

Wackelpudding

Material
- Fotoapparat
- Laminiergerät und Laminierfolie
- Klebeknete
- Weichbodenmatte

Ablauf
Ein Kind führt die unten aufgeführten Bewegungen nacheinander aus. Von jeder Bewegung wird ein Foto gemacht und dieses anschließend laminiert.

- mit geschlossenen Beinen und zur Seite ausgestreckten Armen stehen
- auf dem rechten Bein stehen, die Arme sind zur Seite ausgestreckt
- auf dem linken Bein stehen, die Arme sind zur Seite ausgestreckt
- auf dem rechten Bein stehen, die Arme sind nach oben gestreckt
- auf dem linken Bein stehen, die Arme sind nach oben gestreckt
- Augen schließen und auf einem Bein stehen
- auf einem Bein stehen, das andere nach hinten strecken und sich dabei nach vorne beugen

Praxistipp
Wenn die Fotos in einem Bereich des Bewegungsraumes mit Klebeknete an der Wand befestigt werden, können die Kinder diese Bewegungen eigenständig ausführen.

Herr Ober

Material
- Tablett
- Plastikbecher
- Wasser

Ablauf
Den Plastikbecher zur Hälfte mit Wasser füllen und auf das Tablett stellen. Die Kinder sollen das Tablett möglichst schnell von einer Start- bis zu einer Ziellinie bringen, ohne das Wasser zu verschütten. Als zusätzliche Herausforderung können die Kinder ein Säckchen auf dem Kopf transportieren.

Hinweis
Der hier vorgestellte Bewegungsparcours dient als Vorschlag und sollte den räumlichen Gegebenheiten angepasst werden. Vorhandene Materialien wie beispielsweise Laufdollis, Balancekugeln etc. können ergänzend eingesetzt werden.

Vierte Disziplin – Laufen

Zauberer und gute Fee

Ablauf
Aus der Kindergruppe werden jeweils ein Zauberer und eine gute Fee bestimmt. Die übrigen Kinder laufen durch den Raum, während der Zauberer versucht, möglichst viele Kinder zu berühren. Diese Kinder sind dann verzaubert und bleiben so lange bewegungslos stehen, bis sie von der guten Fee erlöst werden. Das Spiel endet, wenn die gute Fee von einem Zauberer gefangen wurde.

Tücher schnappen

Material
- Tücher
- evtl. Wäscheklammern

Ablauf
Jedes Kind erhält ein Tuch, das es sich hinten so in die Sporthose steckt, dass ein langes Stück herausschaut. Die Kinder laufen im Raum umher und schnappen sich dabei möglichst viele Tücher der anderen Kinder. Dabei müssen sie aber auch auf ihr eigenes Tuch achten. Die erbeuteten Tücher werden ebenfalls in den Hosenbund gesteckt.

Variante für ältere Kinder
Statt der Tücher Wäscheklammern einsetzen, die sich die Kinder an die Kleidung klemmen.

Kindergarten-Olympiade als Eltern-Kind-Aktion

Die Einbindung und Beteiligung von Eltern ist ein wesentliches Element eines bewegungsfreundlichen Kindergartens, denn erst durch das Miteinander von Kindergarten und Elternhaus kann eine optimale Bewegungsförderung erfolgen. Eine Kindergarten-Olympiade als Eltern-Kind-Aktion kommt sicher gut an.

Vorbereitung
- Gemeinsam mit den Kindern eine Einladung gestalten.
- Aus den vier Disziplinen von den Seiten 10 – 13 jeweils mindestens eine Aktion anbieten, die an unterschiedlichen Orten der Einrichtung stattfinden.
- Jede einzelne Station mithilfe eines Piktogramms, das die Disziplin zeigt, kennzeichnen.
- Die Materialien für das jeweilige Bewegungsangebot zusammenstellen und an der Station bereitlegen.
- Für jedes Kind bzw. jede Familie eine Laufkarte herstellen.
- Für jedes Kind eine Medaille herstellen (z.B. einen Goldtaler, der auf ein Geschenkband geklebt wird).
- Vorab festlegen, wer für die einzelnen Aufgaben zuständig ist.

Möglicher Ablaufplan
- Zu Beginn versammeln sich alle Beteiligten in einem Kreis. Es folgt eine kurze Begrüßung mit den nötigen Informationen zum Ablauf des Nachmittags.
- Mit einem Lied kann gemeinsam gestartet werden.
- Jedes Kind bzw. jede Familie erhält nach der Begrüßung eine Laufkarte.
- Die Familien haben die Aufgabe, alle Bereiche zu durchlaufen.
- An jeder Station wird die Teilnahme auf der Laufkarte von einem Helfer abgehakt.
- Alle Kinder bzw. Familien bekommen eine Medaille überreicht.
- Zum Schluss treffen sich alle Teilnehmenden im Kreis und können mit einem Abschlusslied verabschiedet werden.