



# verlag modernes lernen

Borgmann GmbH & Co. KG

verlag modernes lernen Borgmann GmbH & Co. KG • Schleefstraße 14 • D - 44287 Dortmund

Schleefstraße 14  
D - 44287 Dortmund

Verlagsleitung / Redaktion:

☎ (0231) 12 80 08     FAX (0231) 945 314 90

Bestellannahme / Vertrieb:

☎ (0800) 7722345     FAX (0231) 12 56 40

e-mail: [info@verlag-modernes-lernen.de](mailto:info@verlag-modernes-lernen.de)

Internet: [www.verlag-modernes-lernen.de](http://www.verlag-modernes-lernen.de)

*Ein „AntiKrisenBonbon“ mit den besten  
Wünschen für Sie und Ihre Familien!*

Ihr Zeichen/your reference	Unser Zeichen/our reference	Bereich/Project	Datum/Date
	ba	Lektorat	18.3.20

Liebe Leserinnen und Leser,

wir schenken Ihnen dieses 120-seitige kostenlose „AntiKrisenBonbon“ mit verschiedenen Lese-  
proben aus Büchern unseres Verlages.

Viel Spaß beim Malen, Basteln, Lesen mit Ihren Kindern!

Im Namen des gesamten Verlagsteams

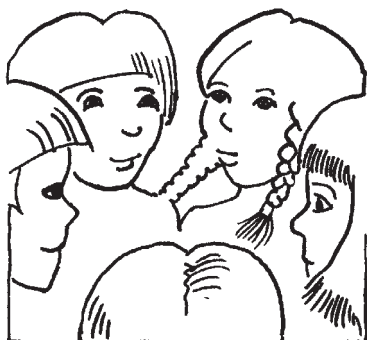
Brigitte Balke-Schmidt

Lektorat



## Magische Kräfte

Worum geht es?



Alle Mitspielenden sitzen auf ihren Plätzen oder im Stuhlkreis. Nur die Zauberin befindet sich außerhalb des Raumes. In ihrer Abwesenheit wählen die Zuschauer unter Anleitung einer Assistentin einen Gegenstand aus, der von der Zauberin später mit Hilfe von Zauberkräften zu ermitteln ist. Die Zauberin kommt zurück in den Raum. Ihre Assistentin deutet auf verschiedene Gegenstände im Raum. Die Zauberin ist ruhig und konzentriert. Zeigt die Assistentin auf den ausgewählten Gegenstand, so kann sie ihn als diesen identifizieren, dank ihrer Zauberkräfte.

Was brauchen Sie dazu?



- eine Assistentin
- beliebige Gegenstände

Wie viel Zeit brauchen Sie für die Vorbereitung?



kurze Absprache

Was ist zu tun?



Die Zuschauer wählen aus dem Raum einen Gegenstand aus, der von der Zauberin ermittelt werden soll.

Das Trickgeheimnis:



Zauberin und Assistentin sprechen vorher unmerklich die geheimen Hinweise ab. Diese können zum Beispiel folgende sein:

- Der stereotyp angewandte Fragesatz wird verändert. Die Zauberin weiß, dass der nachfolgend gezeigte Gegenstand der gesuchte ist.
- Die Assistentin zeigt auf einen blauen Gegenstand. Die Zauberin weiß, dass der nachfolgend gezeigte Gegenstand der gesuchte ist.
- Nachdem die Zauberin auf die Frage des Assistenten (z.B. „Ist es die gelbe Jacke?“) mit „nee“ statt wie sonst mit „nein“ antwortet, muss der Assistent als nächstes auf den gesuchten Gegenstand zeigen.

Darauf sollten Sie achten:



Die geheimen Absprachen sollten weit vor Beginn des Spiels getroffen werden, damit aus Zuschauersicht mögliche Absprachen unmöglich waren. Zudem ist es sinnvoll, verschiedene Absprachen für zwei bis drei Spieldurchgänge zu treffen. Denn es ist wahrscheinlich, dass die Zuschauer eine Wiederholung fordern verbunden mit der Hoffnung, das Trickgeheimnis lösen zu können. Wenn sich die Geheimabsprachen zwischen Zauberin und Assistent deutlich voneinander unterscheiden, werden Zuschauer keine Regelmäßigkeiten in der Trickdurchführung feststellen können, der Trick ist für sie kaum durchschaubar.

*Absprachen*

Lernchancen:



- Die Agierenden sollten sich bei den Vorgaben für die gemeinsamen Absprachen abwechseln und müssen sich aufeinander verlassen können.
- Das Erfinden neuer Absprachemöglichkeiten fordert und trainiert die geistige Flexibilität und Phantasie.
- Konzentration und genaues Zuhören werden von beiden Agierenden gefordert.

Variationen in der Präsentation:



- Hierbei handelt es sich um eine Erweiterung bzw. Steigerung des Trickeffektes. Wenn die Zauberin das Zimmer verlässt, zeigt sie unauffällig mit den Fingern eine Zahl. Der Assistent zählt die Anzahl der Finger. Damit ist klar, wann er auf den gesuchten Gegenstand zeigen muss. Zeigt die Zauberin zum Beispiel die Zahl drei, so ist der Gegenstand, den sich das Publikum ausgesucht hat, von dem Assistenten als dritter Gegenstand zu zeigen. Die Spannung beim Publikum bzgl. des Rätsels Lösung kann gesteigert werden, wenn Assistent und Zauberin nicht miteinander reden. Absprachen scheinen somit nicht erfolgt zu sein.
- Es ist interessant, wenn die Mitspieler Gegenstände ihrer Wahl in die Kreismitte legen. Aus diesen wird dann der zu ermittelnde Gegenstand bestimmt. Den Mitspielern erscheint durch die willkürliche Zusammenstellung der Gegenstände eine Absprache von Assistentin und Zauberin unmöglich. Das Flair des Geheimnisvollen wird noch erhöht.
- Man kann dieses Spiel auch auf der Bühne als Zaubertrick vorführen. Hierzu empfiehlt es sich, entweder Gegenstände von den Zuschauern auf die Bühne bringen zu lassen oder Personen auf die Bühne zu bitten. Assistent und Zuschauer legen den gesuchten Gegenstand fest, in diesem Fall ein Kleidungs- oder Schmuckstück einer der Personen.

*Steigerung des Effekts*

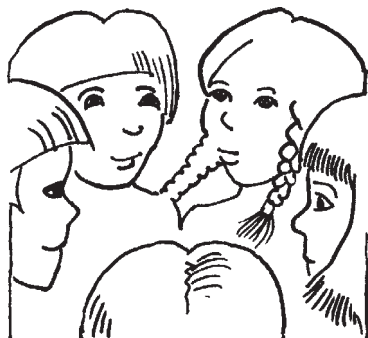
*Gegenstände in der Kreismitte*

*als Zaubertrick auf der Bühne*



## Stühle riechen

Worum geht es?



Es werden drei Stühle nebeneinander in die Kreismitte gestellt. Benennen Sie diese mit den Zahlen eins, zwei und drei. Die Zauberin geht vor die Tür. Nun setzt sich ein Kind auf einen der drei Stühle. Anschließend setzt es sich wieder auf seinen Platz.

Die Spielleiterin ruft die Zauberin herein. Diese riecht an allen Stühlen und nennt schließlich den Stuhl, auf dem das Kind gesessen hat.

Was brauchen Sie dazu?



- 3 Stühle
- einen eingeweihten Mitspieler

Wie viel Zeit brauchen Sie für die Vorbereitung?



keine

Was ist zu tun?



- drei Stühle nebeneinander in die Kreismitte stellen
- den Stühlen verbal Ziffern zuordnen: Stuhl 1, Stuhl 2, Stuhl 3

Das Trickgeheimnis:



Die Zauberin erkennt anhand der Anzahl der Wörter, mit denen die Spielleiterin sie herein ruft, welches der gesuchte Stuhl ist.

„Komm!“ = Stuhl 1

„Komm herein!“ = Stuhl 2

„Carolin, komm herein!“ = Stuhl 3

Lernchancen:



- Die Anzahl der Wörter muss von der Zauberin erkannt werden.
- Merkfähigkeit

Variationen in der Präsentation:

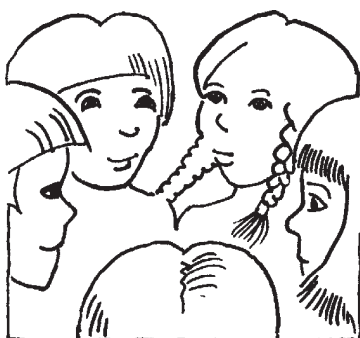


Man kann den Zauberstab als Zauberrequisit bei diesem Spiel gut einsetzen. Hält nämlich die Zauberin ihren Zauberstab über den gesuchten Stuhl, so fängt der Stab zum Beispiel zu schwingen an.



## Welcher Stuhl war es?

Worum geht es?



Vier Stühle stehen quadratisch angeordnet in der Kreismitte. Die Zauberin verlässt den Raum. Ihre Assistentin bittet nun eine Zuschauerin, sich auf einen der Stühle zu setzen und sogleich wieder aufzustehen. Die Zauberin wird hereingerufen. Ihre Aufgabe ist es nun, den Stuhl zu ermitteln, auf dem die Zuschauerin wenige Sekunden zuvor gesessen hat. Dazu fragt die Assistentin die Zauberin: „War es dieser Stuhl?“ Dabei zeigt sie mit ihrem Zauberstab auf den jeweiligen Stuhl. Schließlich zeigt sie auf den gewählten Stuhl. Die Zauberin antwortet auf ihre Frage: „Ja, auf diesem Stuhl hat die Zuschauerin gesessen.“

Was brauchen Sie dazu?



- 4 Stühle mit einer viereckigen Sitzfläche
- einen Zauberstab
- einen eingeweihten Mitspieler

Wie viel Zeit brauchen Sie für die Vorbereitung?

ca. 2 Minuten



Was ist zu tun?



Vier Stühle zu einem Quadrat anordnen (2 x 2 Stühle)

Das Trickgeheimnis:



Die Assistentin gibt mit ihrem Zauberstab die Position des gesuchten Stuhles an, indem sie auf der Sitzfläche an entsprechender Stelle den Stuhl berührt. Die Sitzfläche ist hierbei ein verkleinertes Abbild der Anordnung der Stühle.

Beispiel

Der gesuchte Stuhl steht hinten rechts. Demzufolge zeigt die Assistentin mit ihrem Zauberstab auf die hintere rechte Ecke der Sitzfläche.

Darauf sollten Sie achten:



Es ist ratsam, nur ein Mal mit dem Zauberstab die Position des gesuchten Stuhls auf der Sitzfläche zu zeigen. Würde man dieses wiederholen, würden aufmerksame Zuschauer leicht hinter das Trickgeheimnis kommen. Somit ist es ratsam, dass Assistentin und Zauberin miteinander abprechen, wann die richtige Position angezeigt wird, zum Beispiel beim ersten Stuhl.

Lernchancen:



- Raum-Lage-Wahrnehmung: beim Zeigen der richtigen Position auf dem Stuhl und bei der Übertragung der gezeigten Position auf die Stühle im Raum.
- Merkfähigkeit und Konzentration: nach dem Zeigen der richtigen Position kann es noch einige „Stühle“ dauern, bis der gesuchte Stuhl von der Assistentin berührt wird.
- Verlässlichkeit
- sprachlicher Ausdruck: bei der Anleitung des Spiels; die Anleitung kann sowohl die Zauberin (bevor sie den Raum verlässt) als auch die Assistentin vornehmen.

Variationen in der Präsentation:



Der Trick wird interessanter und zugleich für die Agierenden auch anspruchsvoller, wenn man die Anzahl der Stühle erhöht.

- Von vier Stühlen kann man problemlos auf fünf *5 Stühle* Stühle erhöhen. Die Stühle müssten dann entsprechend der fünf Augen auf einem Würfel angeordnet werden. Das Finden und Zeigen der Position auf der Sitzfläche ist bei dieser Anzahl noch eindeutig vorzunehmen. Dies gilt auch für sechs Stühle.
- Wenn auf neun Stühle erhöht wird, muss die *9 Stühle* Assistentin sehr genau zeigen und die Zauberin dieses Bild sicher auf die Stühle im Raum übertragen können. Diese Variation ist allerdings für die Zuschauer sehr interessant, da es so für sie schwierig ist, auf das Trickgeheimnis zu kommen. Allgemein bekannte Spielregeln wie beim Spiel „Stühle riechen“ können sie hier im Spielablauf nicht wieder erkennen und müssen ganz neu kombinieren und nachdenken. In meinen Fortbildungskursen ist es erst ein Mal einem Teilnehmer gelungen, das Geheimnis zu lüften.

Wollen Sie die Wahrscheinlichkeit herabsetzen, dass der Trick durchschaut wird, so führen Sie ihn nicht zu oft durch. Nach meiner Erfahrung sind drei Durchgänge genug.

## Der Wochenmarkt

Der Tag beginnt wie gewohnt. Giri reckt und streckt sich in ihrem Giraffenbettchen, blinzelt mit den Augen, reibt sich an ihrer samtigen Nase und strampelt die Decke auf den Boden. Mama klappert in der Küche mit dem Geschirr, und draußen sind schon die anderen Tierkinder unterwegs zur Schutzengelhütte, auch sie lärmen ohne Unterlass. Wie immer – etwas zu spät – schlüpft Giri hektisch in ihre Kleidung, schnappt sich ihr Schutzengeltäschchen und packt das Brot in der Küche ein.

„Giri, bitte nimm dir noch einen Euro aus meinem Geldbeutel!“, ruft Mama. „Damit kannst du dir auf dem Markt einen kleinen Wunsch erfüllen.“

Giri wirft zuerst einen Blick in ihre eigene Spardose, seufzt und holt sich das Geld schließlich aus Mamas Geldbörse. Vollbepackt und wieder einmal leicht gehetzt machen sich Mutter und Tochter auf den morgendlichen Weg.

Frau Luna, wie immer die erste in der Schutzengelhütte, öffnet Fenster und Türen, schaut zum Himmel empor und nickt. Ja, ihr heutiger Tagesplan scheint zu funktionieren! Sie möchte an diesem sonnigen Tag mit



ihrer Schutzengelbande auf den Obst- und Gemüsemarkt zum Einkaufen gehen. Vorsorglich hat sie die Tierkinder gebeten, wenn möglich ein paar Euro mitzubringen.

Nach und nach trudeln alle Tierkinder ein, lärmern, lachen und streiten sich – wie gewohnt. Ist es das sonnige Wetter oder die Aussicht auf einen Ausflug zum Wochenmarkt? Jedenfalls sind alle außer Rand und Band ...

„Bevor wir losgehen“, beginnt Frau Luna, „setzt euch bitte kurz in den Morgenkreis. Wir wollen den Tag planen und über unseren Ausflug zum Wochenmarkt sprechen.“

#### › **Aktivität: Gespräch über den Wochenmarkt**

Was wird dort verkauft? Wessen Eltern kaufen Lebensmittel auf dem Markt? Was ist der Vorteil des Marktes (frische regionale Lebensmittel aus der Saison, wenig Verpackungsmüll, Vielfalt)? Als Tageseinstieg bietet es sich auch an, einen Verkaufsstand aufzubauen und mit den Kindern Einkaufen zu spielen. Sollte kein Spielgeld vorhanden sein, können auch kleine Klötze oder Knöpfe als Geld verwendet werden. Ältere Kinder dürfen schon zu Beginn mit einer Spielwaage experimentieren.

Giri strahlt in die Runde. „Ich habe etwas Geld von meiner Mama bekommen“, erklärt sie voller Begeisterung, „und darf mir eine Kleinigkeit auf dem Markt kaufen.“ Auch Einstein, Stups und Luki können kaum erwarten, dass Frau Luna endlich mit ihnen losgeht. Alle rufen durcheinander: „Ich habe mein Taschengeld dabei!“ – „Ich auch!“ – „Ich kaufe mir süße Kirschen und Bonbons!“

„Ganz ruhig“, mäßigt Frau Luna ihre Tierkinder, „und bitte denkt daran, dass nicht alle Tierkinder Geld von zu Hause mitbringen konnten.“

„Aber wir können doch alle unsere Einkäufe auf einen Tisch legen und teilen“, krächzt Einstein. Mick, der Welpen, und Schnukke, die Schildkröte, lächeln, als sie dies hören, denn zum Glück müssen sie jetzt nicht mehr sagen, dass sie kein Geld dabei haben.



Das allerdings hat Frau Luna, die fürsorgliche Erzieherin, schon bemerkt und macht sich mit ihrer Rasselbande auf den Weg.

- › **Aktivität:** Wer von unseren Schützlingen bekommt bereits Taschengeld? Wie bewahren die Kinder ihr Geld zu Hause und unterwegs auf? Was ist Diebstahl? Was kann man alles mit Taschengeld erwerben, und welche Sachen sollte man auf keinen Fall von seinem Ersparten kaufen? Welche Münzen gibt es und welche Scheine? Was ist eine Waage? Die Aktivitäten können mit Hilfe von Spielgeld und einer echten Waage gut erklärt werden, dazu kann man kleine Beispielrechnungen machen. Ebenso können beliebige Gegenstände gewogen werden.

Zwei Stunden später kehren die Schutzengelkinder mit Frau Luna zurück. Müde und etwas erschöpft packen Frischli, Streifli und Mick ihre Einkäufe aus. Giri und Alba rücken zwei kleine Tische zusammen, um genügend Platz für alles zu haben. Nach und nach entsteht ein kleines Buffet in vielen bunten Farben. Das Dunkelrot der Herzkirschen leuchtet neben dem Gelb der Bananen, auch ein paar Orangen sind dabei. Äpfel strahlen in herrlichem Grün, und das dunkelbraune Brot duftet verführerisch. Die noch viel zu großen Käsescheiben werden auf einen Teller gelegt, damit Frau Luna sie mit dem Messer teilen kann. Die kleinen grünen Gurken werden schließlich in der Küche abgewaschen und in einer Schüssel dazugestellt.

Frau Luna lacht über das ganze Gesicht und freut sich über den schönen Vormittag. „Es hat so viel Spaß gemacht, mit euch einzukaufen“, meint sie. „Wir setzen uns jetzt alle um den Tisch herum, schälen die Bananen, schneiden das Brot und den Käse in Scheiben und zählen dann, wie viele Äpfel wir haben.“ Einstein, Alba und Giri beginnen mit Feuereifer, die Bananen und die Orangen zu schälen. Murik, der Dachs, legt alle Äpfel nebeneinander, und Frau Luna packt alle Brotscheiben auf eine Serviette.

„Um unser Essen gerecht aufzuteilen, müssen wir wissen, wie viele Kinder heute da sind“, bestimmt Frau Luna. Die kleinen Pfoten und Köpfe wandern im Kreis, es wird gerätselt und geraten ...

„Sieben Kinder!“, ruft Giri nach einer Weile.

„Nein, wir sind acht Kinder“, verbessert Brenda.

Frau Luna lächelt und beendet das Durcheinander. „Ihr Kinder seid heute zu acht, Das heißt, wir brauchen acht Brote und acht Bananen. Nur mit den Äpfeln wird es schwierig – die müssen wir teilen, so dass jeder eine Hälfte bekommt!“

„Was ist eine Hälfte?“, will Schnukke wissen, die Schildkröte.

„Wenn man etwas in zwei Stücke teilt und ein Stück davon bekommt, hat man eine Hälfte“, antwortet Giri altklug.

„Und wenn man einen Apfel in vier Stücke teilt?“, forscht Luki weiter nach.

Da ist Giri ratlos. Sie schaut zu Frau Luna hinüber, die zum Glück die Antwort weiß. „Dann ist das eine Stück von den Äpfeln ein Viertel“, erklärt die Leiterin des Tierkindergartens.

- › **Aktivität:** Diese Aktivität soll das Zahlenverständnis der Kinder fördern. Dazu werden Mengen gezählt, nachdem man Obst, Brot oder auch Käsescheiben auf die Schüler aufgeteilt hat. Im Sommer eignen sich Äpfel und Birnen hierzu, im Winter bieten sich Mandarinen bzw. Orangen an, die den Vorteil haben, dass die Kinder diese Früchte selbst und ohne Messer aufteilen können. Ziel der Übung ist es, dass die Kinder lernen, was eine Hälfte und ein Viertel bedeutet. Mit jüngeren Kindern ist es ausreichend, wenn man ganze Einheiten zählt und die Leckereien gleichmäßig in der Gruppe aufteilt.

„Habt ihr auch einmal gezählt, wie viele Spalten eine Orange hat?“ Frau Luna schaut Giri und Alba fragend an.

Giri beginnt zu zählen und ruft ganz schnell: „Ich habe 10 Stücke gezählt!“

„Wie viele Spalten darf ich dann haben, wenn ich mit Giri teile?“, möchte Luki wissen.

„Ja, meine Lieben“, meint Frau Luna und runzelt dabei die Stirn, „jetzt wird's spannend! Wer verrät es mir?“

Die Tierkinder rechnen fieberhaft.

„Wer es nicht auf Anhieb herausbekommt“, fügt Frau Luna hinzu, „darf gerne einmal zehn Stücke oder auch zehn Bauklötze in zwei gleiche Häufchen aufteilen!“

Und wieder beginnt die Gruppe zu zählen ...

- › **Aktivität:** Mit einer Waage messen wir das Gewicht von Obst. Die Gruppe sollte verschiedene Obstsorten wiegen und eine Vorstellung von der Maßeinheit Kilo bekommen. Wie viele Äpfel oder Bananen ergeben ein Kilo? Welche Obst- oder Gemüsesorten kauft man pro Stück und welche kiloweise? Selbstverständlich können auch beliebige Gegenstände aus der Kindertagesstätte gewogen werden.

Ein aufregender Einkaufstag geht zu Ende. Frau Luna ermahnt ihre Tierkinder, aufzuräumen und das restliche Geld in die Schutzengel-täschchen zu stecken. Insbesondere Mick und Schnukke sind glücklich, dass sie auch ohne eigenes Geld einen tollen Einkaufsvormittag erleben durften – ganz zu schweigen von den leckeren Sachen, die sie genießen konnten!

#### **Gut zugehört?**

- *Was machen die Tierkinder an diesem Tag?*
- *Was kaufen sie auf dem Wochenmarkt ein?*
- *Wer hat kein Geld von zu Hause mitbekommen?*
- *Was ist eine Hälfte?*
- *Welche Farben haben die eingekauften Früchte?*

## Giris Leckereien

### Frische Bowle für heiße Tage

*Die Bowle wird angesetzt und 1 Stunde in den Kühlschrank gestellt. Kurz vor dem Servieren das gekühlte Mineralwasser hinzufügen.*

**Wir benötigen:**

- 1 l Apfelsaft
- ½ l Mineralwasser
- Saft einer Orange
- eine Prise Rohrzucker
- verschiedene Beeren

### Stockbrot für herbstliche Lagerfeuerfeste im Freien

**Wir benötigen:**

- 1 kg Mehl
- ½ l Wasser
- 2 Tütchen Trockenhefe oder 1 Hefewürfel
- 3 TL Salz
- 1 TL Zucker
- 2 EL Öl

*Gleich morgens die Zutaten vermischen und den Hefeteig an einem warmen Ort gehen lassen. 2 Stunden später den Teig noch einmal durchkneten und in Brötchenportionen aufteilen. Nochmals kurz auf dem Backblech gehen lassen und dann jedem Kind eine Teigportion und einen Stock geben. Über der Glut des Lagerfeuers entsteht ein knuspriges Stockbrot.*

### Warmer Honigtraum zum Aufwärmen

**Wir benötigen:**

- 1 Becher Milch für jedes Kind

- Honig
- Schokoraspel bzw. -tropfen

*Die Milch wird langsam auf der Kochplatte erhitzt. Die Kinder dürfen wahlweise Honig oder Schokoladenraspel in der Tasse schmelzen lassen. Je nach Geschmack kann auch eine kleine Prise Zimt oder Vanillezucker hinzugegeben werden.*

## **Gefüllte Zucchiniboote für das Kindergarten- oder Schulfest**

### **Wir benötigen:**

- Zucchini (bieten sich in der Erntezeit an und sind günstig zu kaufen)
- Reis, Bulgur oder Couscous
- verschiedene Gemüsestückchen
- Salz und Pfeffer
- griechischer und türkischer Joghurt
- Minzblättchen

*Die Zucchini werden ausgehöhlt, und das Fruchtfleisch wird in kleine Würfel geschnitten. Weitere Gemüsesorten (Tomaten, Paprika, Zwiebeln) werden ebenso kleingewürfelt. Die verschiedenen Gemüsestücke werden mit türkischem oder griechischem Joghurt vermischt, mit Salz und Pfeffer und Minzblättchen abgeschmeckt. Die Masse wird in die Zucchinihälften gefüllt. Was von der Joghurt-Gemüsemasse übrigbleibt, kann zum Dippen in einem separaten Schälchen dazugestellt werden.*

## **Schnelle Tomatennudeln aus einem Topf**

### **Wir benötigen:**

- Suppennudeln
- 1 Dose Tomaten
- Oregano oder andere Kräuter
- Salz, Pfeffer und Olivenöl



Die Dosentomaten werden mit Salz, Pfeffer, Oregano und einem Schuss Olivenöl gemischt und aufgekocht. Die Tomatensoße 20 Min. lang leicht köcheln lassen. Danach die Suppennudeln in ausreichender Menge zugeben und in der Soße weitere 10 Min. garziehen lassen. Kräuter nach Belieben dazugeben.

## Smiley-Brote für lustige Kinderfeiern

### Wir benötigen:

- Brotscheiben (nicht zu dünn)
- Mozzarella-Käse in Scheiben
- dünne Paprikastreifen
- kleine Gurkenstreifen
- dunkle Trauben und geschnittene Kräuter



Die Brote werden mit dem weißen Mozzarella ganz bedeckt. Die dunklen Trauben sind die Augen, die Gurkenstreifen die Nase und die gebogenen Paprikastreifen der Mund. Kräuter können am oberen Rand als Haare dekoriert werden oder auch unten als Bart. Anstelle der Trauben kann auch ein wenig Pfeffer oder Kümmel (gestreut) verwendet werden.

## Phantasie-Rührei nach dem Bauernhofbesuch

### Wir benötigen:

- frische Eier
- nach Geschmack: Gemüsestückchen, geschnittene Kräuter, Wurst- oder Schinkenstückchen für Nichtvegetarier
- wenig Salz und Pfeffer
- Brot

Die Eier werden verquirlt, die gewünschten frischen Zutaten werden möglichst klein geschnitten und zu den Eiern gegeben. Nach dem Würzen in mehreren Portionen frisch backen. Dazu passt für jedes Kind eine Brotscheibe.

## Große Gemüsepfanne zum Sattessen

### Wir benötigen:

- Gemüsesorten der Saison, die wir kaufen oder uns von den Eltern spenden lassen
- Salz, Pfeffer
- Raps- oder Sonnenblumenöl
- Kräuter
- Brot

Alle Gemüsesorten werden gewaschen und kleingeschnitten. Im ersten Schritt werden die härteren Gemüsesorten in eine mit Öl ausgestrichene Pfanne gegeben und gedünstet. Gemüsesorten mit kürzeren Garzeiten werden danach zugegeben. Mit Salz, Pfeffer und Kräutern am Schluss nach Belieben abschmecken. Dazu passt Brot.



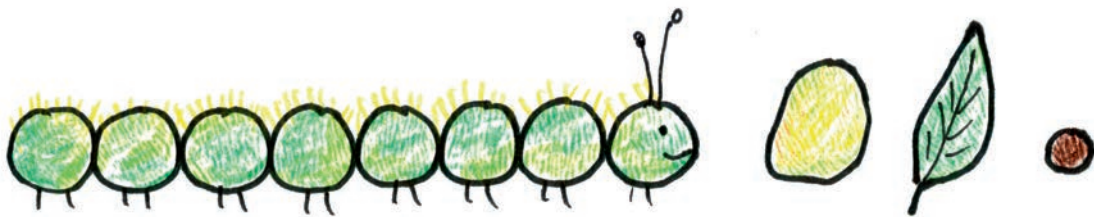
# Raupe

Malen wir ganz viele Kreise  
geht die Raupe auf die Reise.

Frisst einen Kohl,  
fühlt sich wohl.






Frisst ein Blatt,  
ist papp-satt.

Frisst eine Nuss,  
jetzt ist Schluss.





## Raupe

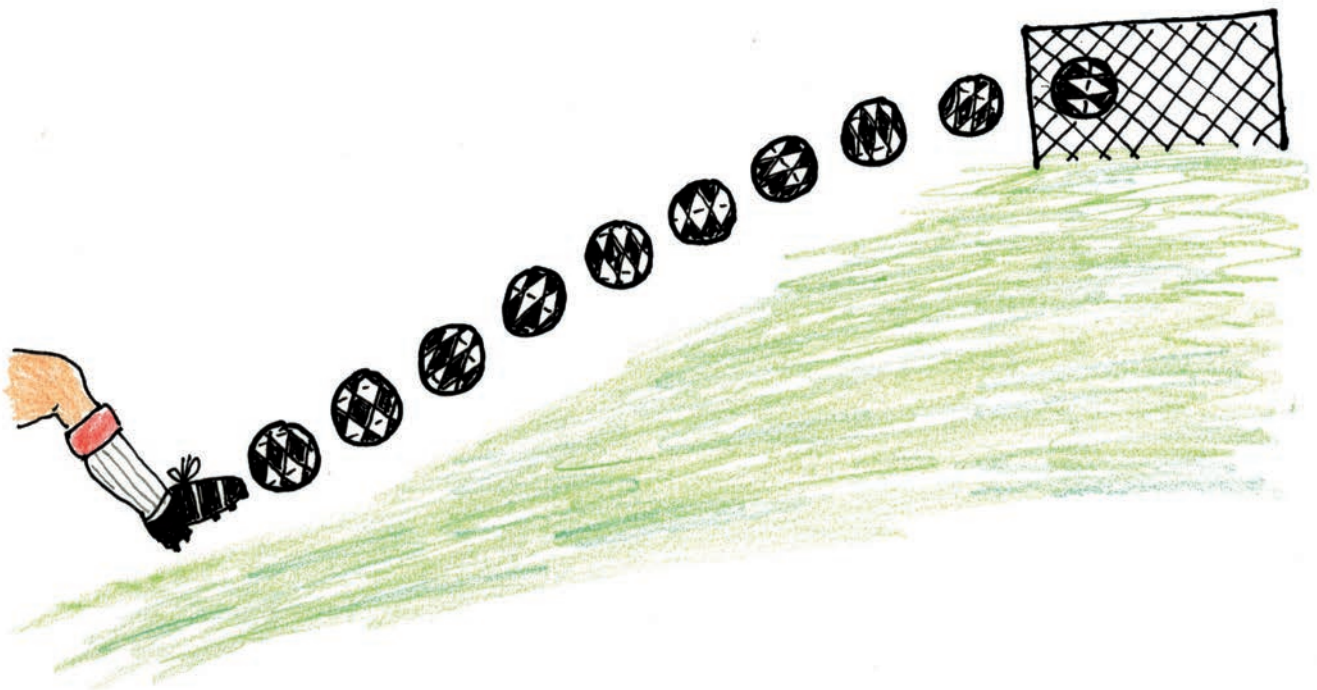
	<p><u>Ma-len</u></p> <p>(im Weiteren immer ein Kreis auf zwei Silben)</p>
	<p>wir ganz <u>vie-le</u> <u>Krei-se</u> geht die <u>Rau-pe</u> auf die <u>Rei-se</u>.</p> <p>(In einer Sprechpause Gesicht einmalen)</p>
	<p><u>Frisst einen Kohl,</u></p> <p>(Malpause)</p> <p>fühlt sich wohl.</p>
	<p><u>Frisst ein Blatt,</u></p> <p>(Malpause)</p> <p>ist papp – satt.</p>
	<p><u>Frisst eine Nuss,</u></p> <p>(Malende)</p> <p>jetzt ist Schluss!</p>

### Methodische Hinweise:

- Kreise gegen den Uhrzeigersinn spuren (s. S. 14)
- Fragen: Was frisst die Raupe noch? Was wird aus einer Raupe? (Kombinierbar mit Schmetterling, s. S. 30)

## Tor!

Komm, wir malen viele Kreise,  
denn auf diese Art und Weise  
geht der Ball ins Tor hinein.

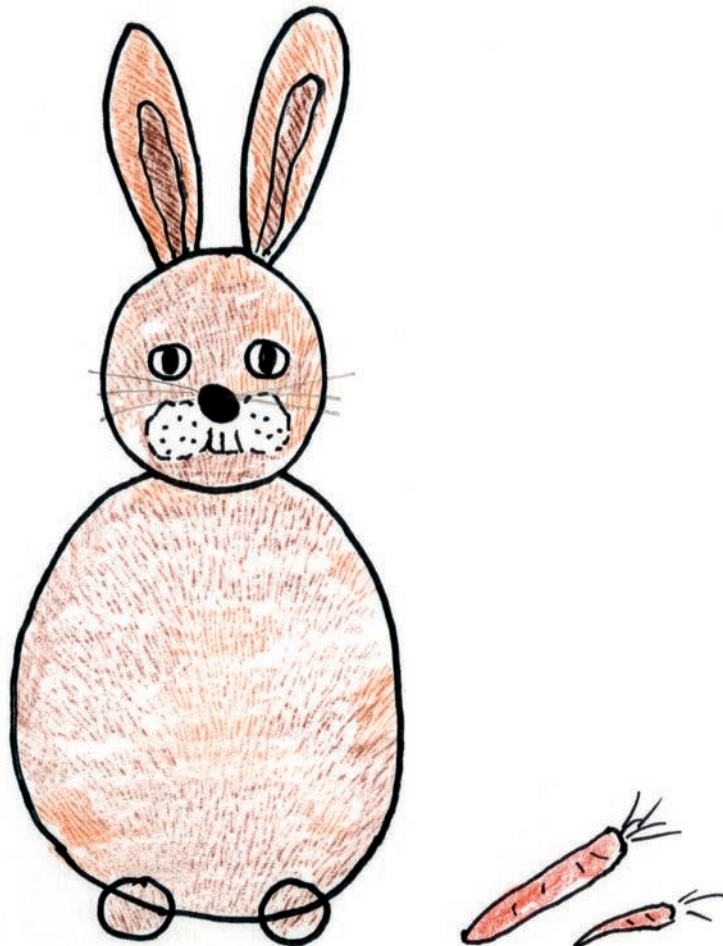


# Tor!

	<p><u>Komm, wir</u></p> <p>(im Weiteren immer ein Kreis auf zwei Silben)</p>
	<p><u>ma-len</u> <u>vie-le</u> <u>Krei-se</u>, <u>denn auf</u> <u>die-se</u> <u>Art und</u> <u>Wei-se</u> <u>geht der</u> <u>Ball ins</u></p>
	<p><u>Tor</u></p>
	<p><u>hin-</u></p>
	<p><u>ein.</u></p>
<p>Methodische Hinweise:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Kreise gegen den Uhrzeigersinn spuren (s. S. 14)</li><li>▪ Bälle ausmalen</li></ul>	<p>Option: Rhythmisch ist es einfacher, wenn man bis zum Ende des Reimes Kreise malt, dann bei einem anschließenden langgezogenen Tooor-Ruf ein Tor einzeichnet.</p>

# Hase

Ein Kreis; ein Ei und noch ein Ei,  
das sind zwei.  
Ein großer Bauch  
und Pfoten dran  
damit der Hase laufen kann.



## Hase



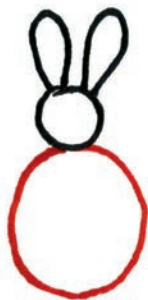
Ein Kreis;



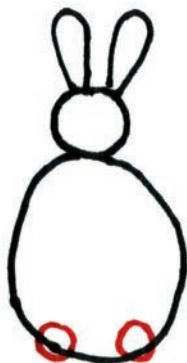
ein Ei



und noch ein Ei,  
*(Malpause)*  
das sind zwei.



Ein großer Bauch



und Pfoten dran,  
*(Malende)*  
damit der Hase laufen kann.  
*(Nachträglich Gesicht etc. einzeichnen)*

# Fliegenpilz

Halber Kreis,  
mach ihn zu!  
Strich, Strich, Strich,  
wer bist denn du?  
Ein Kleidchen will's ...



...der Fliegenpilz!

## Fliegenpilz



Halber Kreis,



mach ihn zu!



Strich,  
Strich,  
Strich,  
(Malpause)

wer bist denn du?

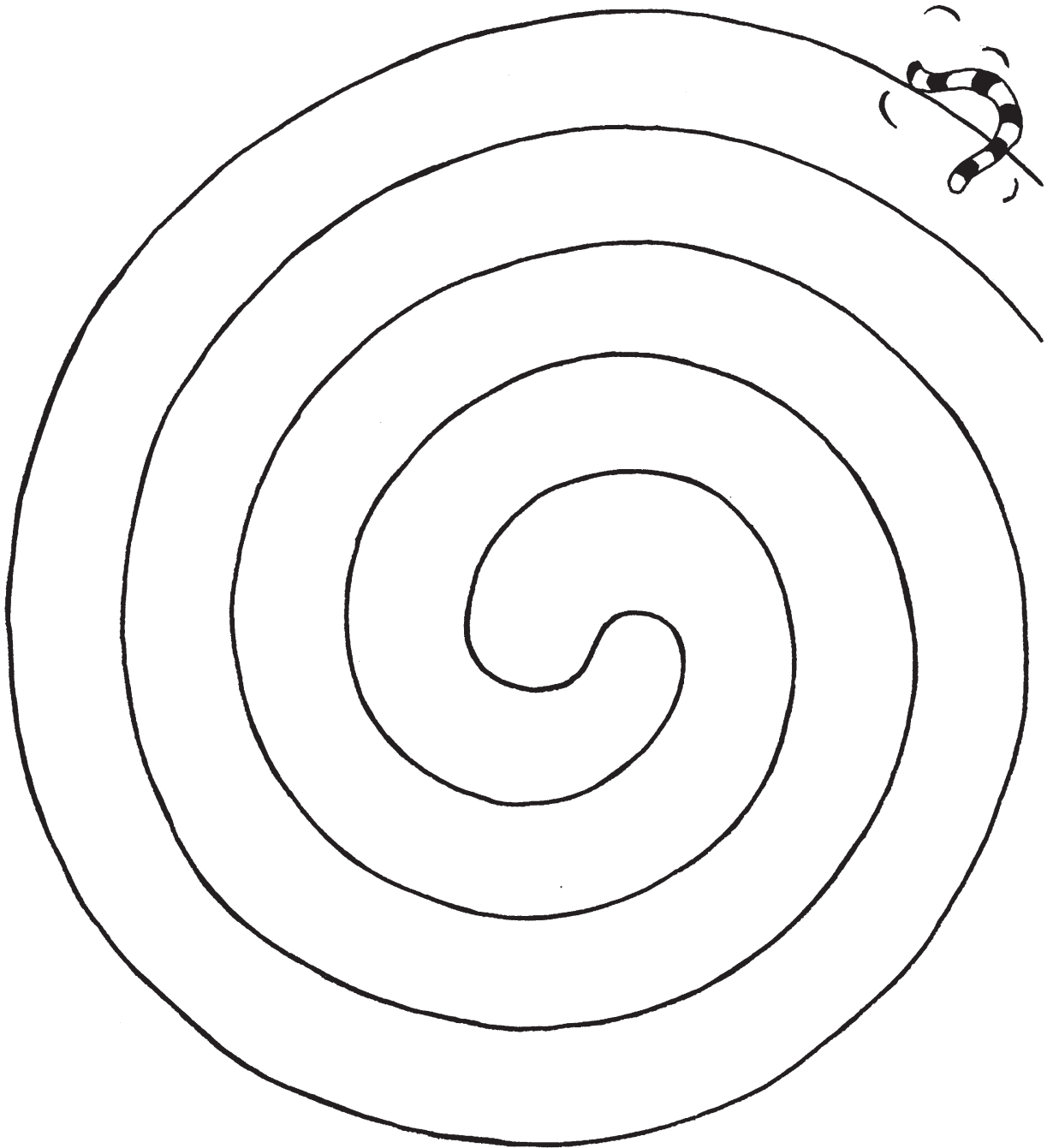


Ein Kleidchen will's ...

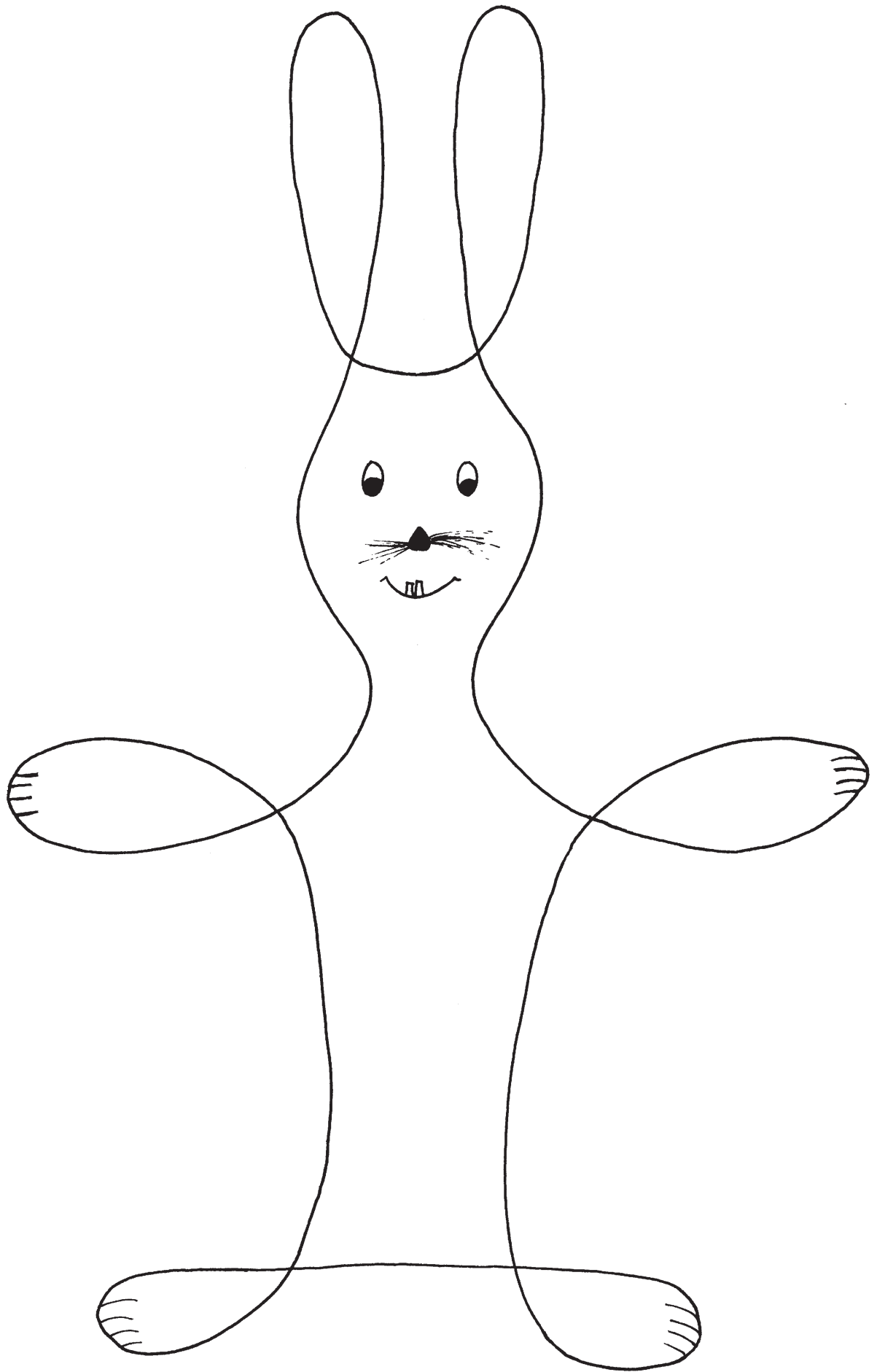


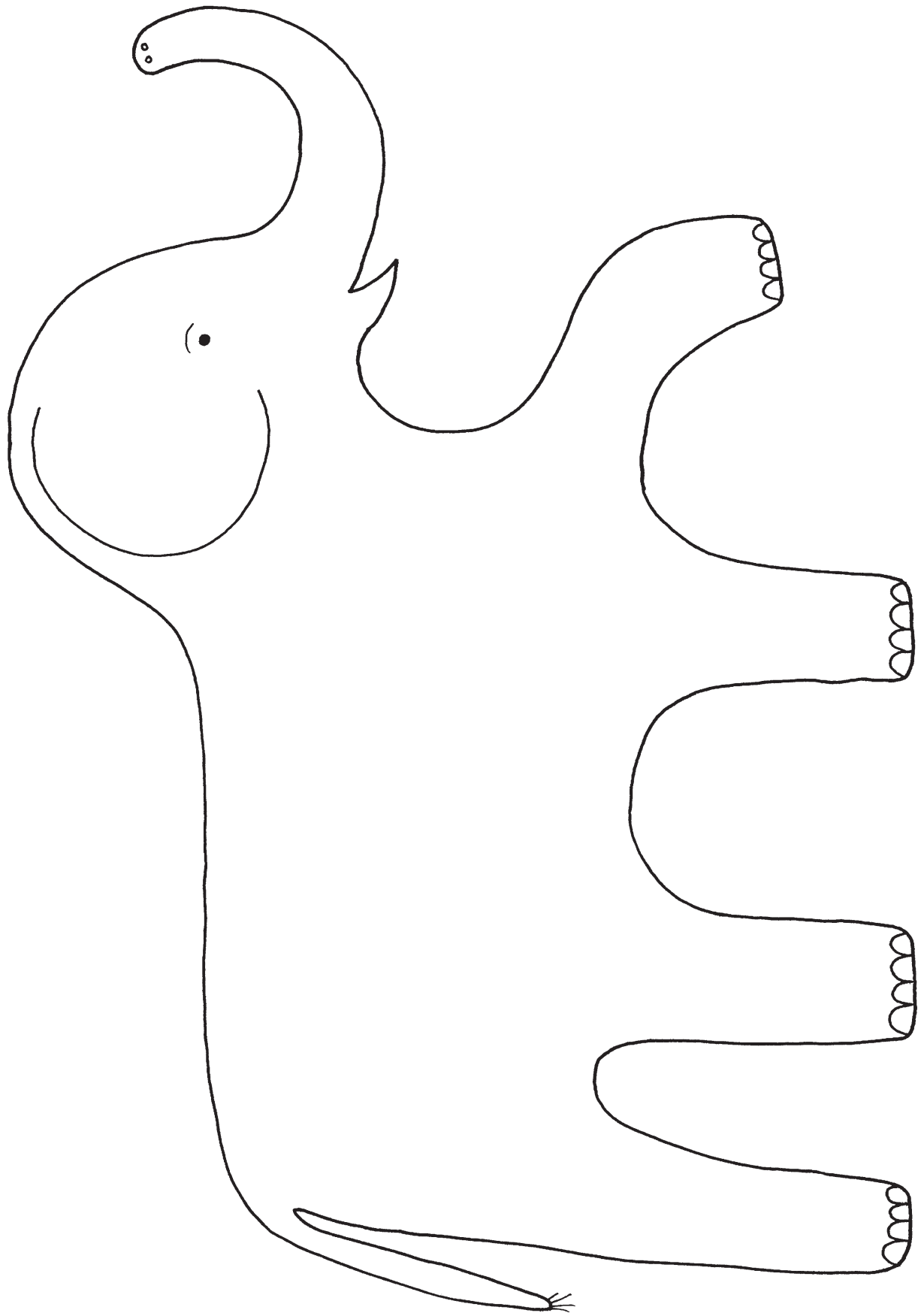
... der Fliegenpilz!

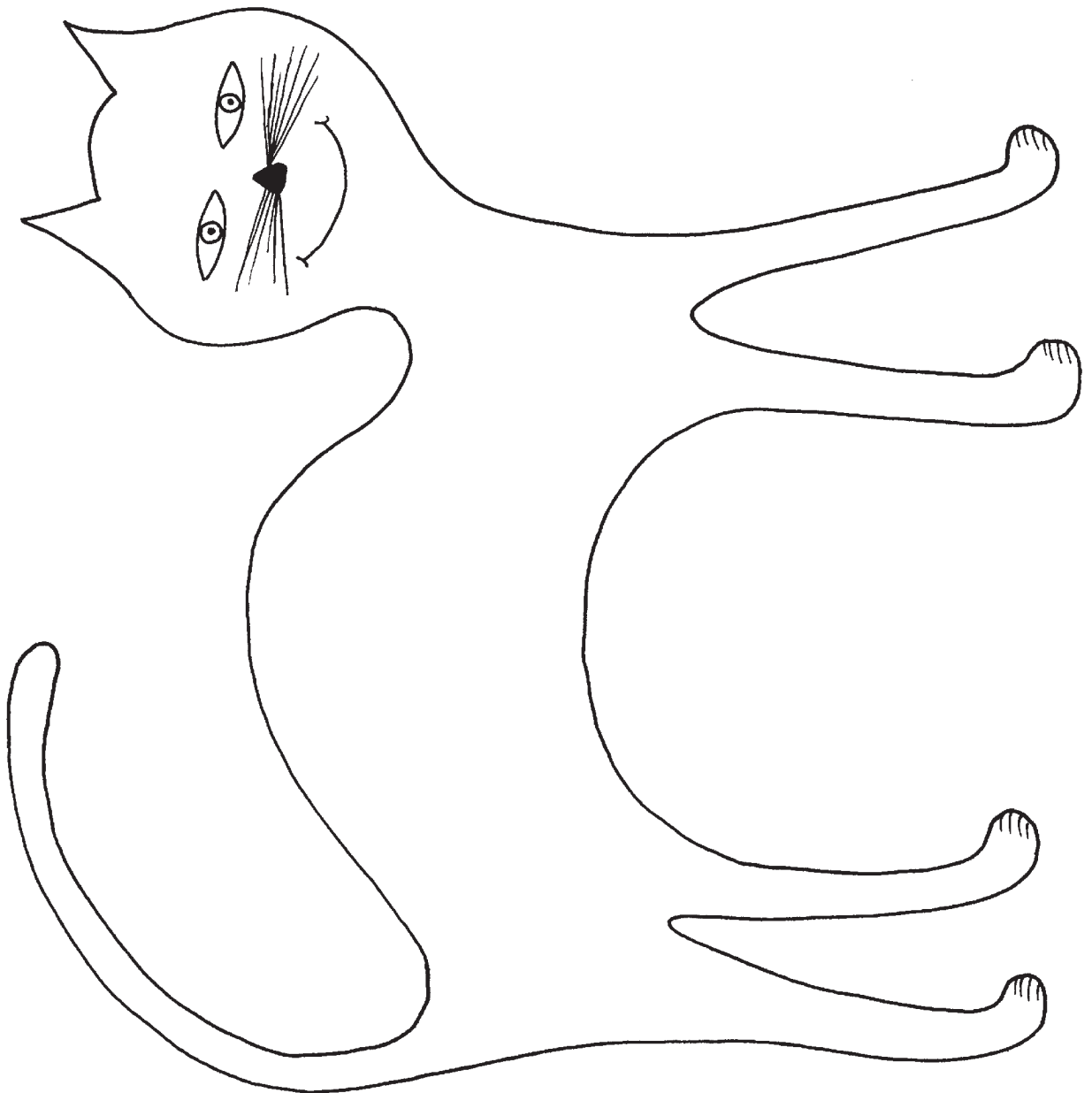
*Nachträglich weitere Punkte einzeichnen.*

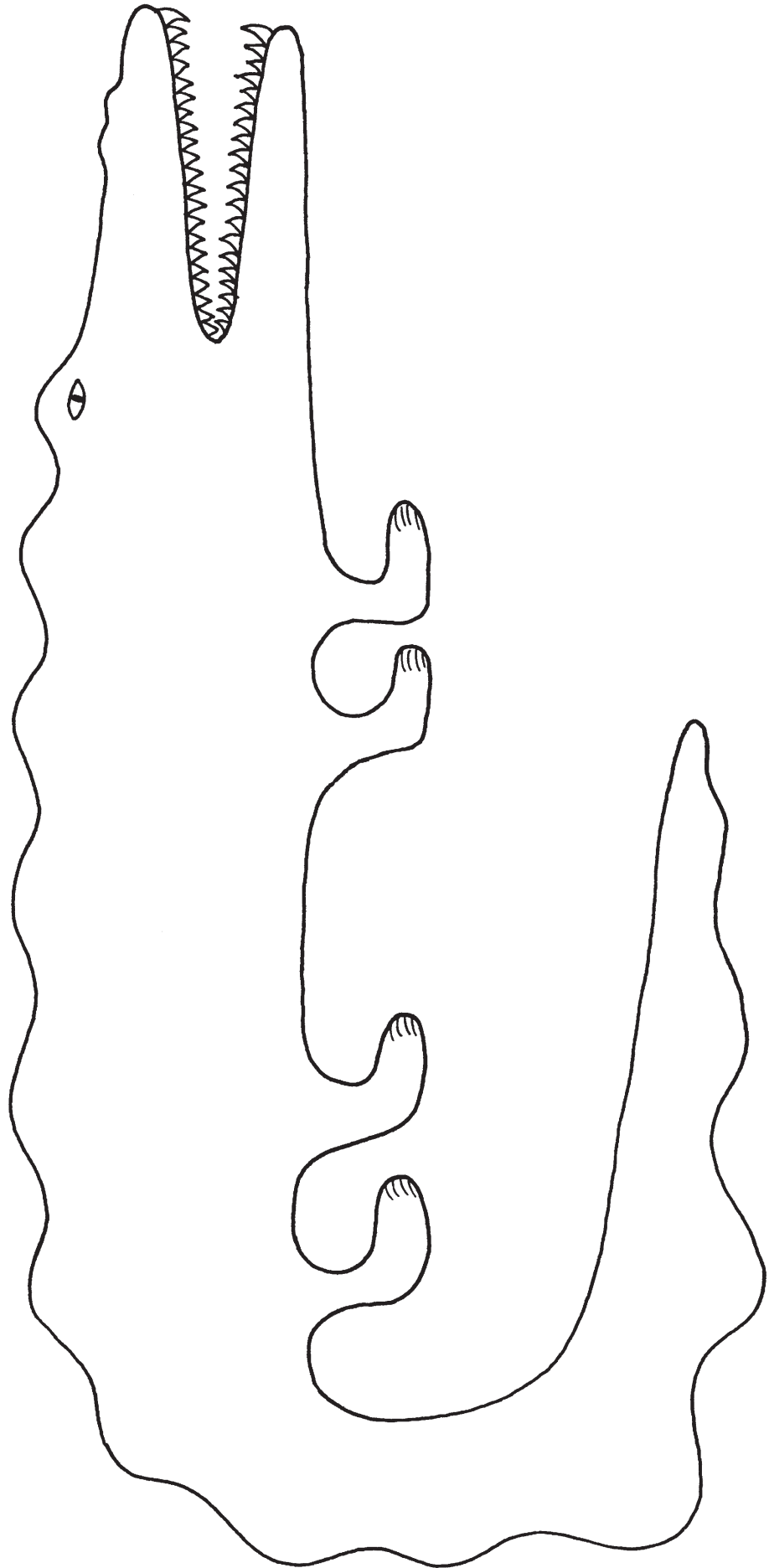


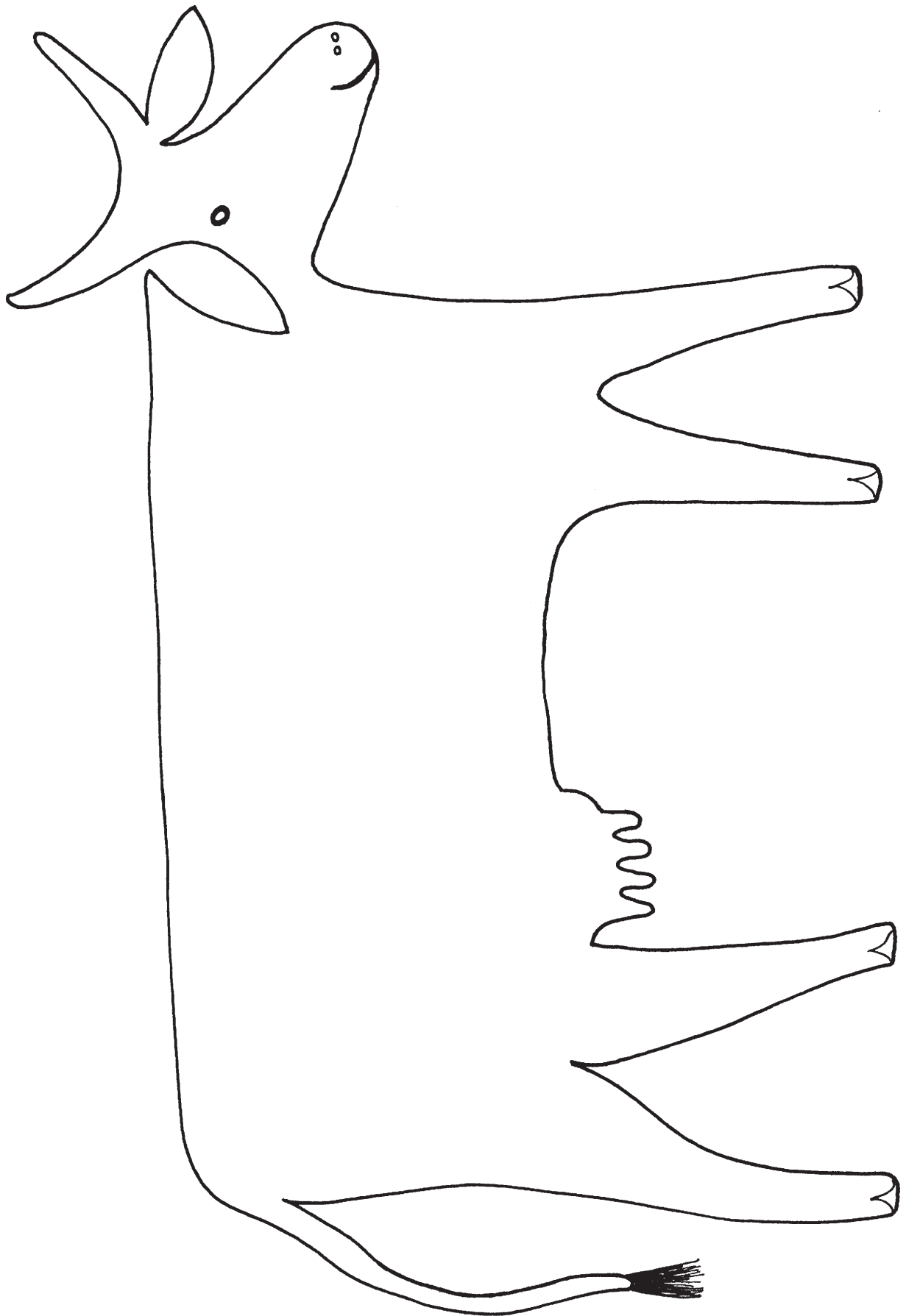


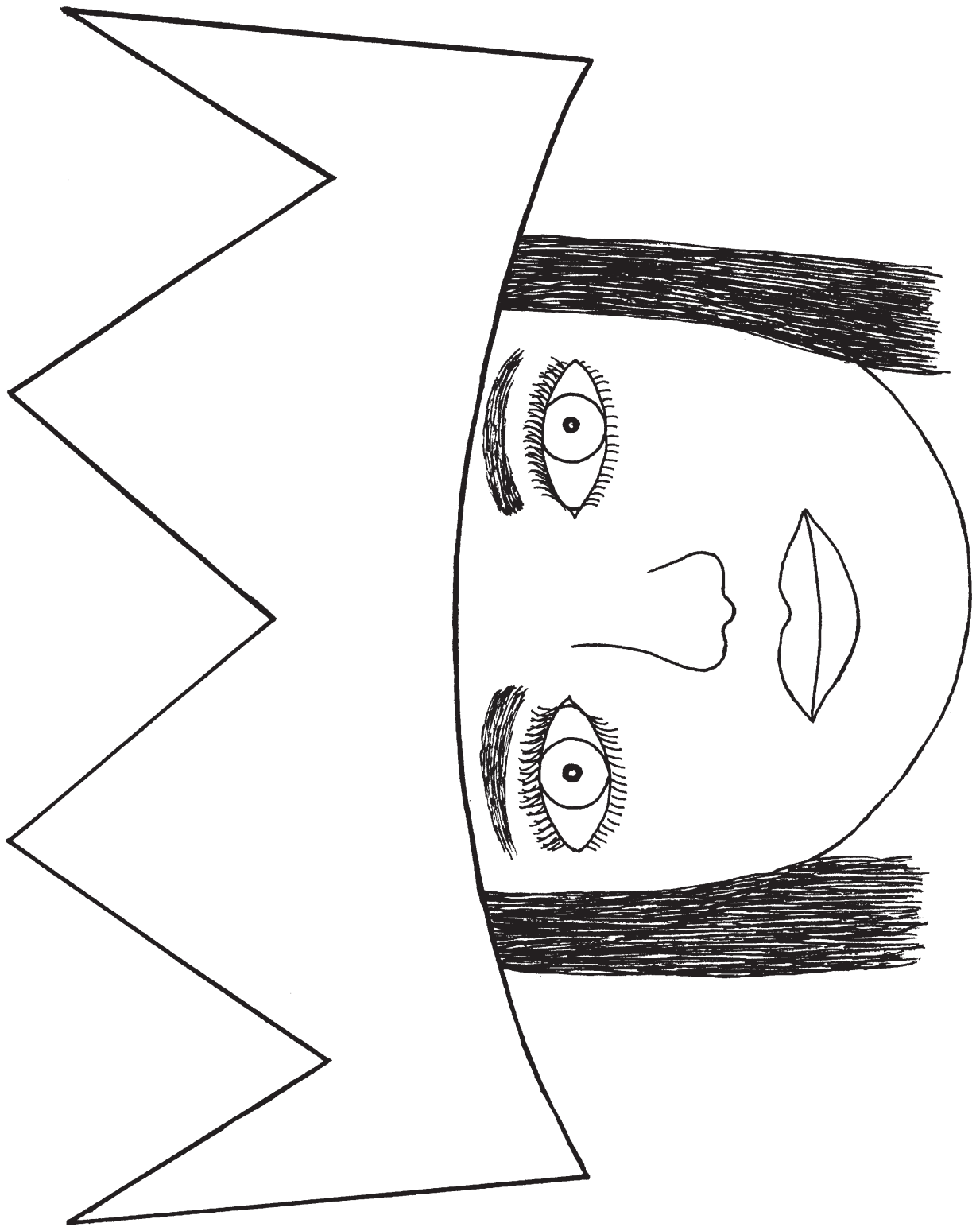


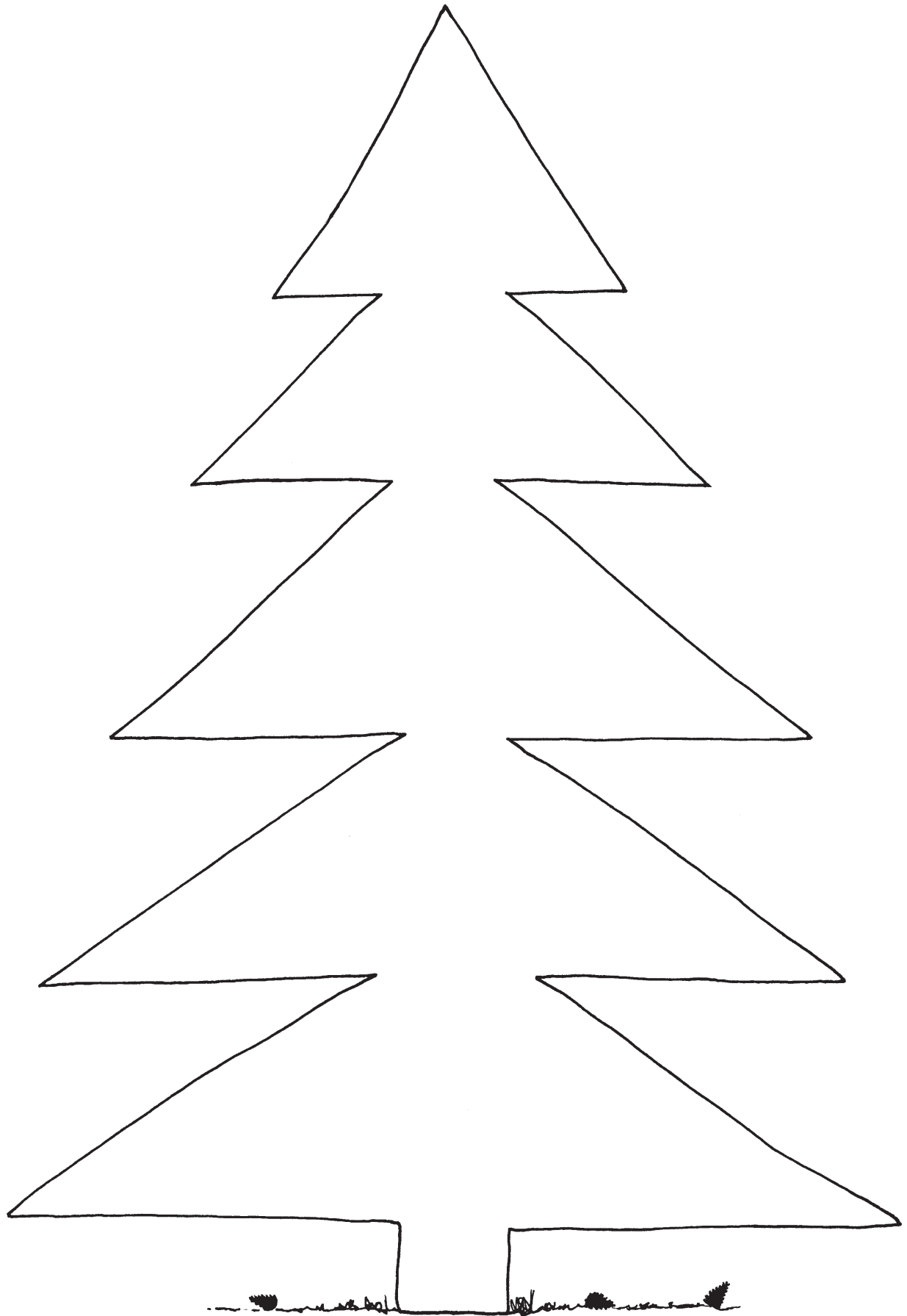










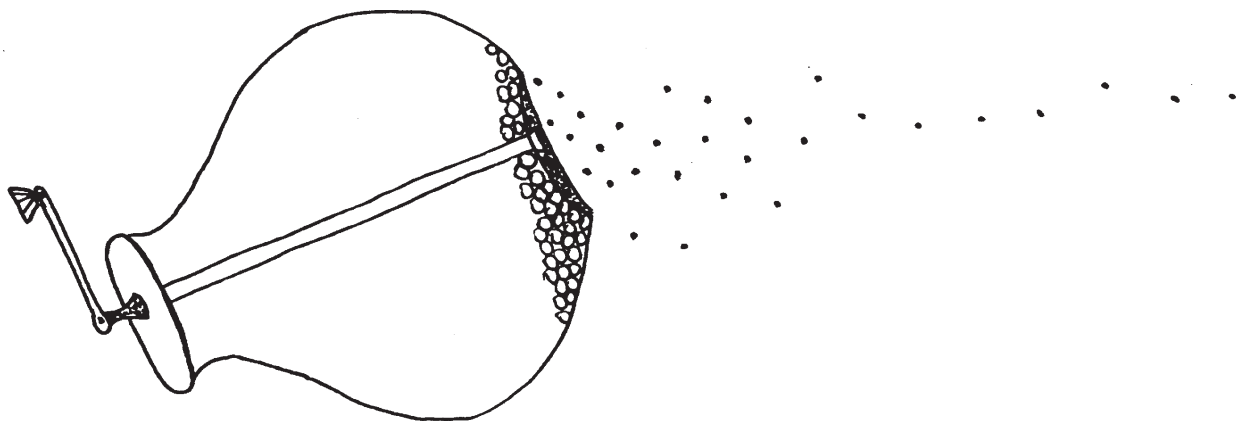
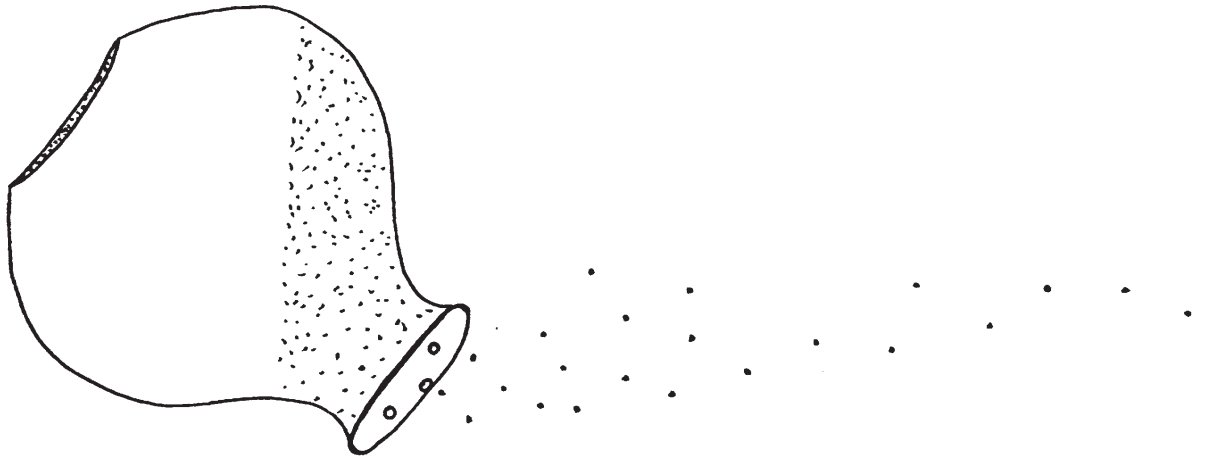


# Male Sommersprossen in das Gesicht!





Male Pfeffer und Salz, das herausrieselt!



## 2.3 Spielerische Rituale<sup>32</sup>

Wiederholungen und Wiederkehrendes sorgen schon in den ersten Lebensjahren des Kindes für Vertrautheit, Sicherheit und Geborgenheit. Regelmäßigkeit lässt Kinder erste Ordnung und Orientierung erfahren.

Spielerische Rituale bereiten Freude, fördern die emotionale und soziale Entwicklung ebenso wie die Entwicklung von Wahrnehmung, Bewegung und Sprache. Sie unterstützen das körperliche und das seelische Gleichgewicht des Menschen.

### „Zähneputzen macht Spaß!“

0 1 2 3 5 7 8

*Kleiner Spruch/kleines Spiel zum täglichen Ritual des Zähneputzens.*

*Zähne putzen und zwar richtig,*

*Ist für Mama, Papa und das Kind sehr wichtig!*

*Schnütchen auf und Zähne zeigen,*

*Die Bürste will sie sauber reiben.*

*Hin und her und hoch und runter,*

*Die Bürste macht die Zähne munter.*

*Zum Schluss mit Wasser spülen wir den Mund,*

*Das Putzen hält die Zähne ganz gesund!*



*Zähneputzen mit Spaß!*

<sup>32</sup> Texte und Spielideen: Dorothea Beigel

## „Wir wollen Schlafen gehen“

0 1 2 3 4

*Dieser Spruch wird leise gesprochen. Er kann auch eine Liebkosung vor dem Schlafen sein.*

*Alles wird im Hause still,*

Das Kind wird ins Bett gelegt.

*Weil mein Kind jetzt schlafen will.*

*Mama streichelt Dich ganz sacht,*

Das Kind wird sanft gestreichelt.

*Hat Dich lieb, gibt auf Dich Acht.*

*Gibt Dir sanft und leis zum Schluss*

*Einen kleinen „Schlaf gut“-Kuss.*

Das Kind bekommt einen sanften Kuss.



*Rituale erleichtern das Schlafengehen.*

## „Tisch-Spruch“

0 1 2 3 5

Der Spruch wird von allen gemeinsam am Tisch gesagt.

*Essen lecker und auch frisch*

Alle fassen sich an den Händen an.

*Steht auf uns'rem großen Tisch.*

*In den Mund schieb, schieb ...*

*guten Appetit!*

Loslassen und essen!

## „Guten Appetit“

0 1 2 3 5

Der Spruch wird von allen gemeinsam am Tisch gesagt.

*Herr Wurst und Frau Fisch,*

Die Zeigefinger der rechten und der linken Hand werden wechselseitig aufeinandergelegt.

*Die sitzen am Tisch.*

*Sie warten auf mich,*

Die Zeigefinger zeigen auf die eigene Person.

*Sie warten auf dich.*

Die Zeigefinger zeigen auf eine andere Person.

*Sie reichen die Hand*

Alle reichen sich die Hände.

*Und singen ein Lied*

*Guten Appetit!*

Alle lassen sich los und beginnen zu essen.



Gemeinsame Mahlzeiten in der Familie, in Kita und Schule sind wertvolle Rituale.

## „Das leckere Häppchen“

0 1 2 3 4 5 7 9

Kleines Spiel für Mini-Mahlzeiten  
Mutter/Vater (Erzieherin) und Kind sitzen sich gegenüber.

### Spruch und Bewegungsablauf

Das Kind macht mit beiden Händen eine Faust.  
Die Mutter/der Vater (Erzieherin) hat ein „Häppchen“ (ein Stück Brot, Obst, ...) in der Hand und kreist damit wie ein Flieger um das Kind herum.  
Mit der anderen Hand macht Mutter/Vater (Erzieherin) auch eine Faust wie das Kind, so können die Bewegungen des Kindes – Öffnen der Hand, winken, klatschen, ... – unterstützt werden.

*Fliegt ein Häppchen um das Haus,*

*Kommen alle Finger raus ...*

*Winken ...*

*Klatschen ...*

*Freu'n sich sehr,*

*„Liebes Häppchen komm mal her“!*

Das Kind öffnet die Faust.

Die Hände winken.

Die Hände klatschen.

Die Arme werden in die Luft gestreckt.

Das Kind öffnet den Mund, Mutter/Vater (Erzieherin) stecken das Häppchen in den Mund des Kindes.

## „Mein Pfötchen, mein Pfötchen“

0 1 2 3 4 5 7

*Ein Spaßspiel zum Essen.*

### Spruch und Bewegungsablauf

*Mein Pfötchen,*

*Mein Pfötchen,*

*Das möchte ein Brötchen.*

Das Kind faustet und öffnet die Hände mehrmals im Wechsel.

<i>Meine Schnut, meine Schnut Ruft: „Das schmeckt gut!“ Mein Bauch, Mein Bauch, Der sagt: „Mir auch!“ Als das Brötchen das sieht, Ruft es: „Hier bin ich! Guten Appetit“</i>	Das Kind tippt mehrmals mit den Zeigefingern auf den Mund.  Das Kind reibt mehrmals mit der flachen Hand über den Bauch.  Das Brötchen (etwas Essbares) in die Luft halten.  Das Kind bekommt ein Brötchen (etwas Essbares).
--	--

### **„Aufstehen! Rausgehen!“**

0 1 2 3 5

Der Spruch wird durch rhythmisches Händeklatschen unterstützt. Er eignet sich gut, wenn alle Kinder zum Beenden einer Aktivität aufgefordert werden, um gemeinsam rauszugehen.

*„Aufsteh'n, aufsteh'n,  
Alle wollen rausgeh'n.  
Wollen laufen, wollen geh'n,  
Wollen uns're Freunde seh'n.  
„Aufsteh'n, aufsteh'n,  
Alle wollen rausgeh'n.  
Komm gleich mit!!*



*Aufsteh'n – rausgeh'n – alle kommen mit!*

Der Spruch unterstützt das Eincremen oder Waschen des Kindes.  
Der Text wird gesprochen oder zur Melodie „Wer will fleißige Handwerker seh'n“ gesungen.

### Eincremen des Kindes

*Wer will liebe Kinder seh'n,  
Der muss mit zur Tina (Namen des Kindes einsetzen) geh'n.  
Creme ein, creme ein,  
Das Beinchen wird gleich fertig sein.*

*Wer will liebe Kinder seh'n,  
Der muss mit zur Tina (Namen des Kindes einsetzen) geh'n.  
Creme ein, creme ein,  
Das Ärmchen wird gleich fertig sein.*

*Wer will ...  
Creme ein, creme ein,  
Das Füßchen wird gleich fertig sein.  
... das Händchen  
... das Näschen  
... das Öhrchen*

### Alternative:

#### Waschen des Kindes

*Wer will liebe Kinder seh'n,  
Der muss mit zur Tina (Namen des Kindes einsetzen) geh'n.  
Wasche fein, wasche fein,  
Das Beinchen wird gleich fertig sein.*

...



Das Waschen und Einseifen erleben und ...



genießen!

## Stufe 1

*Hinweis: Die Fingerspiele aus Stufe 1 können auch mit kleinen Kindern im Eltern-Kind-Kontakt gespielt werden. Dabei übernehmen die Eltern die Bewegungsabläufe/Berührungen beim Kind.*

### „Im Grase kriecht die kleine Schnecke“

0 1 2 3 4 5 8

#### Ausgangsstellung:

Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis.

#### Spruch und Bewegungsablauf

*Im Grase kriecht die kleine Schnecke.*

Die flache Hand schiebt sich langsam über den gegenüberliegenden Arm.

*Sie kommt ganz langsam um die Ecke.*

*Hat ihre Fühler ausgestreckt ...*

Zeigefinger und Mittelfinger werden in die Höhe gestreckt.

*Jetzt hat sie uns entdeckt!*

Zeigefinger und Mittelfinger bewegen sich leicht.

*Schnell zieht sie ihre Fühler ein*

Die flache Hand schiebt sich weiter über den gegenüberliegenden Arm.

*Und kriecht ins Schneckenhaus hinein.*

Die flache Hand schiebt sich unter die Achselhöhle.



„Im Grase kriecht die kleine Schnecke ...“  
Im U<sub>3</sub>-Bereich spielen Eltern (Erzieherin) und Kind zusammen.

**Ausgangsstellung:**

Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis.

**Spruch und Bewegungsablauf**

*Die Schnecke sagt:*

*„Wenn’s regnet, werde ich nicht nass!“*

Daumen zeigen. Dann den Daumen in die Hand legen und Faust schließen.

*Der Floh, der ruft:*

*„Im Regen hüpfen, das macht Spaß!“*

Zeigefinger zeigen und mit ihm Hüpfbewegungen auf dem eigenen Oberschenkel machen.

*Der Käfer sagt:*

*„Wenn’s regnet, da geh ich nicht raus!“*

Mittelfinger zeigen und die Hand, wie eine verneinende Bewegung, leicht hin und her bewegen.

*Der Uhu sagt:*

*„Wenn’s regnet, da bleib ich im Haus!“*

Ringfinger zeigen.

*Nur der Hase kann es nicht erwarten,*

Den kleinen Finger zeigen,

*Er hüpf zusammen mit dem Floh*

Mit dem kleinen Finger und dem

*in Willis Garten.*

Zeigefinger Hüpfbewegungen auf dem eigenen Oberschenkel machen.

**Ausgangsstellung:**

Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis.

**Spruch und Bewegungsablauf**

*Das ist das Haus von Willibald,*

Eine Hand wird gefaustet.

*Das ist die Schnecke „Ich komme bald“,*

Der Daumen wird in die Höhe gestreckt.

*Das ist Floh „Gerne groß“,*

Der Zeigefinger wird in die Höhe gestreckt.

*Das ist der Käfer „Setz mich auf den Schoß“,*

Der Mittelfinger wird in die Höhe gestreckt.

*Das ist der Uhu „Dideldu“,*

Der Ringfinger wird in die Höhe gestreckt.

*Das ist der Hase „Ich will jetzt Ruh“.*

Der kleine Finger wird in die Höhe gestreckt.

*Alle zusammen gehen sie in Willis Haus*

*Und die Geschichte ist für heute aus.*

Alle Finger gehen in die Faust.



**Ausgangsstellung:**

Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis.

**Spruch und Bewegungsablauf**

*Kommt ein Uhu angefliegen,*

Daumen und kleiner Finger einer Hand werden abgepreizt, die anderen Finger sind leicht gebeugt.

*Fliegt ganz hoch im großen Bogen.*

Die Hand macht bogenförmige Flugbewegungen in der Luft.

*Kreist herum nun immer wieder,*

Die Hand macht kreisförmige Flugbewegungen in der Luft.

*Fliegt in Richtung Erde nieder.*

Die Hand bewegt sich in Richtung Oberschenkel.

*Landet nun vorm Zwergen-Haus*

*Die Geschichte ist jetzt aus.*

Die Hand liegt flach auf dem Oberschenkel.

**Ausgangsstellung:**

Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis.

**Spruch und Bewegungsablauf**

*Die Schnecke kriecht aus ihrem Haus.*

Der Daumen wird in die Luft gestreckt.

*Der Floh hüpf rum, will gar nicht raus.*

Der Zeigefinger wird in die Luft gestreckt.

*Der Krabbel-Käfer will jetzt fressen.*

Der Mittelfinger wird in die Luft gestreckt.

*Der Uhu schläft, will sich nicht stressen.*

Der Ringfinger wird in die Luft gestreckt.

*Der Hase sieht ganz fröhlich aus.*

Der kleine Finger wird in die Luft gestreckt.

*Und hoppelt froh in Willis Haus.*

Die Hände klatschen zusammen.



Ein Uhu kommt geflogen.



Zum Schluss des Fingerspiels wird in die Hände geklatscht.

**Spruch und Bewegungsablauf**

*Punkt, Punkt,*

Der Zeigefinger tupft zweimal einen Punkt in die Handfläche (Augen).

*Komma,*

Zwischen die Punkte wird ein Strich gezogen (Nase).

*Strich,*

Unter die Punkte wird ein Strich gezogen (Mund).

*Ich male jetzt ein Handgesicht.*

Um das „Gemalte“ wird ein Kreis gezogen (Kopf).

*Es heißt Josephine Rund,*

Der Kreis wird in die entgegengesetzte Richtung gezogen.

*Hat Augen,*

Der Zeigefinger tupft zweimal einen Punkt in die Handfläche (Augen).

*Nas'*

Zwischen die Punkte wird ein Strich gezogen (Nase).

*Und Mund.*

Unter die Punkte wird ein Strich gezogen (Mund).



*Punkt, Punkt, Komma, Strich, ich male jetzt ein Handgesicht ...*

**Ausgangsstellung:**

Die Kinder sitzen oder stehen im Kreis.

**Spruch und Bewegungsablauf**

*Hallo Fuß*

Eine Hand tippt an einen Fuß.

*Und hallo Füße.*

Beide Hände tippen an beide Füße.

*Ich schick euch schöne Grüße.*

Die Hände streicheln die Füße.

*Ich wünsch euch einen schönen Tag,*

*Weil ich euch beide gerne mag.*

**Ausgangsstellung:**

Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis.

**Spruch und Bewegungsablauf**

Dies Spiel wird mit „Heidi Hand und Hansi Hand, den Spinnen aus dem Zwillingensland“ (Hände) und den „Tausendfüßlern Fritzchen und Marleen, die so gerne barfuß geh'n“ (Füße) gespielt<sup>44</sup>.

*Hansi sagt dem Fritzchen „Guten Tag“*

Eine Hand und ein Fuß fassen sich an.

*Heidi, der Marleen, weil sie die mag.*

Die andere Hand und der anderer Fuß fassen sich an.

*Fritzchen winkt dem Hansi nun*

Ein Fuß und eine Hand winken sich zu.

*Marleen will das mit Heidi tun.*

Der andere Fuß und die andere Hand winken sich zu.

*Alle vier treffen sich auf einem Platz*

Beide Hände fassen beide Füße an.

*Und sagen dann den schönen Satz:*

*„Guten Morgen, piep, piep piep*

Alle Kinder sagen gemeinsam den Satz.

*Wir haben uns alle lieb.“*



*Heidi Hand und Hansi Hand, die Spinnen aus dem Zwillingensland treffen ihre Freunde Fritzchen und Marleen, die so gerne barfuß geh'n. (Beide Hände fassen beide Füße an.)*

<sup>44</sup> Diese Tiere sind Willis Freunde aus dem Buch „Ich wär' jetzt mal 'ne Fledermaus“ (Integration Handgreifreflex/Fußgreifreflex)

**Ausgangsstellung:**

Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis. Das Spiel kann ein- oder beidhändig gespielt werden.

**Spruch und Bewegungsablauf**

*Alle meine Fingerlein*

Fünf Finger werden in die Höhe gestreckt.

*Wollen Willis Tiere sein.*

*Dieser Daumen rund und fein,*

Nur der Daumen bewegt sich.

*Ist das kleine Käferlein.*

*Zeigefinger ist der Floh,*

Nur der Zeigefinger wird ausgestreckt und bewegt.

*Winkt uns allen immer so.*

*Mittelfinger ist der Uhu*

Nur der Mittelfinger wird ausgestreckt und bewegt.

*Oben auf dem Baum,*

*Er kann zu uns herunter schau'n.*

*Ringfinger, das ist unser Hase,*

Nur der Ringfinger wird ausgestreckt und bewegt  
Ringfinger kitzelt Kind an der Nase

*Er kitzelt Dich an Deiner Nase.*

*Kleiner Finger – schnick schnack Schnecke,*

Nur der kleine Finger wird ausgestreckt und bewegt.  
Die Hand geht hinter den Rücken.

*Versteckt sich in der dichten Hecke.*

*Ruft alle and'ren in das Schneckenhaus*

Hand vor den Körper holen, alle Finger in die Faust legen, die Faust bewegt sich in der Luft.

*Und die Geschichte ist jetzt aus.*

Die Faust bewegt sich in der Luft.



„Dieser Daumen rund und fein, ist das kleine Käferlein“.

*Hinweis: Das Fingerspiel kann ein- oder beidhändig gespielt werden.*

**Ausgangsstellung:**

Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis. Beide Hände sind zur Faust geschlossen.

**Spruch und Bewegungsablauf**

*In Willis Haus fünf Freunde sitzen*

Die Finger werden zur Faust geschlossen, der Daumen liegt innen.

*Die Schecke kriecht heraus und sagt:  
„Wir schwitzen!“*

Daumen zeigen.

*Der Floh, der ruft: „Mir ist es hier zu heiß!“*

Zeigefinger zeigen.

*Der Käfer sagt: „Ich brauche jetzt ein Eis“*

Mittelfinger zeigen.

*Nun flattert auch der Uhu raus:*

*„Mir ist zu warm, ich halt’ s nicht aus!“*

Ringfinger zeigen.

*Der Hase lacht: „Wir sind doch alle gern  
in diesem Haus.“*

Den kleinen Finger zeigen.

*Nun rufen alle: „Ja das stimmt –*

Alle Finger sind gestreckt in der Luft.

*Doch Willi dreh die Heizung aus!“*

Bei den Worten „doch Willi dreh die Heizung aus“ klatschen die Kinder in die Hände.

*Da wird es kalt im ganzen Haus.*

Kinder reiben die flachen Hände auf den gegenüberliegenden Oberarmen.

*Nun zittern alle Freunde sehr:  
„Ach, wenn’s doch wieder wärmer wär!“*

Alle Finger zappeln.



*Das Haus von Willibald wird gezeigt.*

**Ausgangsstellung:**

Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis.

**Spruch und Bewegungsablauf**

*Meine Hände sind das Haus,*

Mit beiden Händen ein Hausdach formen.

*Die Finger sehen wie die Tiere aus.*

Die Finger einer Hand zappeln.

*Dieses dicke Däumchen mein,*

Daumen in die Luft zeigen.

*Soll die lahme Schnecke sein.*

*Zeigefinger ist der Floh,*

Zeigefinger in die Luft zeigen.

*Der hüpf hin und her, mal so mal so.*

*Mittelfinger ist das Käferlein,*

Mittelfinger in die Luft zeigen.

*Es läuft über Stock und Stein.*

*Ringfinger mein,*

Ringfinger in die Luft zeigen.

*Du sollst im Wald der Uhu sein.*

*Kleine Finger, nett und fein,*

Den kleinen Finger in die Luft zeigen.

*Soll der Hoppelhase sein.*

*All zusammen sind sie*

Mit den Händen eine Zipfelmütze formen.

*Freunde vom kleinen Zwerg.*

*Schaut, der schläft dort im*

Den Kopf neigen und auf die flach aufeinander gelegten

*Häuschen hinterm Berg.*

Hände legen – die Augen schließen.

**Ausgangsstellung:**

Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis.

**Spruch und Bewegungsablauf**

**Die verhexte Schnecke**

*Schnick, schnack, schnecke,*

*Kommt gar nicht vom Flecke.*

Eine Hand liegt flach auf dem Oberschenkel. Sie bewegt sich nicht.

*Schnick, schnack, schnecke,*

*Kriecht nur langsam um die Ecke.*

Die Hand streicht langsam über den Oberschenkel.

*Schnick, schnack, schnexe,*

Die andere Hand legt sich auf die Hand.

*Da kommt 'ne Zauberhexe.*

*Schnick schnack schnille,*

Die obere Hand kitzelt die untere Hand.

*Die macht kille, kille.*

*Schnick schnack schnecke,*

Die untere flache Hand streicht ganz schnell kreuz und quer über den Oberschenkel.

*Jetzt flitzt sie um die Ecke.*

*Schnick, schnack, schnatschen,*

Alle klatschen in die Hände.

*Da müssen alle klatschen.*



Die Zauberschnecke

*Hinweis: Das Fingerspiel kann auch mit kleinen Kindern im Eltern-Kind-Kontakt gespielt werden. Dabei übernehmen die Eltern die Bewegungsabläufe und berühren die jeweiligen Körperteile mit einem beliebigen Finger.*

**Ausgangsstellung:** Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis.

**Spruch und Bewegungsablauf**

*Die kleine Schnecke hat heut ihren Spaß,*

Die flache Hand macht auf dem gegenüberliegenden Arm bis zum Gesicht Kriechbewegungen.

*Sie schleicht ganz langsam auf die Nas'.*

Der Daumen berührt die Nase.

*Der Floh, der hüpf schnell auf mein Ohr*

Der Zeigefinger macht Hüpfbewegungen auf dem Körper.

*Und guckt von dort ganz lustig vor.*

Zuletzt berührt der Zeigefinger das Ohr.

*Das Käferlein krabbelt hoch hinauf*

Die Finger machen Krabbelbewegungen bis zum Kopf.

*Und setzt sich auf mein Köpfchen drauf.*

Der Mittelfinger berührt die Haare.

*Der Uhu, der hat keine Bange,*

Der Zeigefinger und Mittelfinger sind gestreckt. Zeigefinger wird abgespreizt, der Mittelfinger wird neben den Zeigefinger gelegt.

*Im Seitwärtsschritt geht er auf meine Wange.*

Die Wange wird vom Ringfinger kurz gestreichelt.

*Der Hase hoppelt ganz gesund*

Kleine Finger- und Ringfinger liegen nebeneinander und machen Hoppelbewegungen auf den Fingerkuppen.

*Und findet Platz auf meinem Mund.*

Der kleine Finger berührt den Mund.



*Der Floh, der hüpf schnell auf mein Ohr ... und guckt von dort ganz lustig vor.*



*Das Käferlein krabbelt hoch hinauf... und setzt sich auf mein Köpfchen drauf*



*Der Hase hoppelt ganz gesund ... und findet Platz auf meinem Mund.*



*Hinweis: Das Fingerspiel kann auch mit kleinen Kindern im Eltern-Kind-Kontakt gespielt werden. Dabei spielen die Eltern die Fingergeschichte mit ihren Fingern vor.*

**Ausgangsstellung:**

Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis.

*Hier sitzt der kleine Hase*

Daumen, Ringfinger und kleiner Finger einer Hand berühren sich, Zeige- und Mittelfinger werden als Hasenohren in die Luft gestreckt.

*Und schnuppert mit der Nase.*

Mund und Nase bewegen sich zum Schnuppern.

*Jetzt kommt das kleine Käferlein*

Die fünf Finger der anderen Hand machen Krabbelbewegungen in Richtung der anderen Hand.

*Und streichelt ihm die Ohren fein.*

Die fünf Finger streicheln die aufgestellten Zeige- und Mittelfinger der anderen Hand.

*Das gefällt dem Hasen sehr,*

Die Kinder lächeln.

*Er hüpfert herum und will noch mehr.*

Die Hand mit den aufgestellten Fingern macht Hüpfbewegungen.

*Der Käfer sagt nun aber „Schluss“*

Kopf schütteln.

*Und schickt dem Hasen einen Kuss.*

Die „Käferhand“ schickt einen Handkuss zur „Hasenhand“.



*Das ist der kleine Hase ...*

*Hinweis: Das Fingerspiel kann auch mit kleinen Kindern im Eltern-Kind-Kontakt gespielt werden. Dabei übernehmen die Eltern die komplexeren Bewegungsabläufe. Kinder und Eltern klatschen und patschen gemeinsam, strecken die Arme zusammen in die Luft, schaukeln gemeinsam hin und hier.*

**Ausgangsstellung:**

Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis.

**Spruch und Bewegungsablauf**

*In einem Häuschen hinterm Berg,*

Eine Hand wird leicht gefaustet in die Luft gezeigt

*Da wohnt der kleine Willi-Zwerg.*

Zeigefinger der anderen Hand wird von unten in die Faust gesteckt, sodass er oben ein Stückchen herausgucken und sich bewegen kann.

*Er will mit Freunden heute wandern*

Der Zeigefinger wird aus der Faust gezogen und in die Luft gezeigt.

*Und setz jetzt einen Fuß schon vor*

Der Zeigefinger wird hin und her bewegt,

*Den andern.*

die Füße beginnen zur selben Zeit Schrittbewegungen zu machen.

*Er trifft die Freunde klapp, klapp, klapp.*

Bei klapp, klapp, klapp wird in die Hände geklatscht.

*Sie wandern mit ihm trapp, trapp, trapp.*

Bei trapp, trapp, trapp wird mit den Füßen gestampft.

*Sie lachen mit ihm ha, ha, ha.*

Bei ha, ha, ha werden beide Arme jeweils in die Luft gestreckt.

*Sie singen mit ihm ja, ja, ja.*

Bei ja, ja, ja schaukeln die Kinder hin und her.

*Sie werden müde oh, oh, oh*

Bei oh, oh, oh legen sich die flach aufeinanderliegenden Hände unter den leicht gebeugten Kopf

*Und schlafen müde so, so, so.*

Die Augen werden geschlossen.



*Sie singen mit Zwerg Willi „ja, ja, ja“.*



## Bauen auf kleinstem Raum

## Bauen auf kleinstem Raum

Im Kindergarten gibt es Bauecken, Bauteppiche oder einen Bauraum. In der Schule werden z. B. im Mathematik-Unterricht, im Freizeitbereich der OGS oder zur individuellen Förderung Bauaktivitäten eröffnet. Hier erhalten Kinder Raum zum Bauen und Konstruieren. Wie dieser Raum aussieht und welche Materialien zur Verfügung stehen, ist sehr unterschiedlich. Die folgenden Beispiele zeigen eine Auswahl von erfolgreich erprobten Materialien und Ideen, die gleichzeitig unterschiedliche Prinzipien des Bauens eröffnen. In den ausgewählten Beispielen wird weitgehend ohne Fixierung gebaut. So können die Gesetze der Statik und die Grenzen von Labilität und Stabilität besser erfasst werden. Auf allseits bekannte Konstruktionsmaterialien wie z. B. Duplo oder Lego wird hier nur am Rande eingegangen.

Für die Qualität von Bauaktivitäten der Kinder sind der abgegrenzte Raum und die Akzeptanz sozialer Regeln wichtig. Ein konzentriertes Bauen auf kleinem Raum ist eher möglich, wenn eine ruhige Atmosphäre herrscht und die Baumaterialien liebevoll präsentiert werden. Natürlich spielen für variantenreiches Bauen die Qualität und die Vielfalt des Materials eine wichtige Rolle. Ideal ist es, wenn die Materialien auch mal wechseln. So wird manches Spiel wieder interessanter, wenn es eine Zeit verschwunden war. Auch der gewählte Untergrund ist wichtig. Ein (wackliger) Tisch kann den mühsam erstellten Turm zum Einsturz bringen.



## Die Fröbel Gaben 3–6

Die Fröbel Baugaben sind mit der Geschichte der Bautätigkeit im Kindergarten eng verbunden. Nicht nur aus Traditionspflege, sondern auch, weil diese Ideen noch immer aktuell sind, sollen sie Erwähnung finden. Die Bausteine (Gaben an das Kind) befinden sich in einem Kästchen und bilden jeweils eigene Spieleinheiten. Die Grundform ist der Würfel. Dieser wird auseinandergenommen und spätestens wieder zusammengefügt, wenn die Steine in die Kästchen gelegt werden. Beim Auspacken kann das Kind den Kasten umdrehen, den Deckel hervorziehen und den Kasten abheben. Das Einräumen der Steine in die Kästen kann nicht beliebig geschehen, da sie sonst nicht hinein passen. Es bedarf einer klaren Vorstellung oder einiger Versuche. Das Einräumen wird häufig als lästige Pflicht nach dem eigentlichen Bauen gesehen. Dabei wird verkannt, dass die Kinder auch bei dieser Tätigkeit bauen.

Mit jeder Gabe lassen die Kinder eine Vielzahl von Formen entstehen. Zunächst sollten sie die Vielfalt einzelner Systeme entdecken. Durch die Kombination der Systeme sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt.

Fröbel Gabe 3 (acht diagonal geteilte Würfel)

Fröbel Gabe 4 (acht Bausteine in Quaderform)

Fröbel Gabe 5 (diagonal geteilte Würfel)

Fröbel Gabe 6 (parallel geteilte Quader)

**Raum:** Gruppenraum.

**Material:** Fröbel Gaben 3–6  
(verschiedene Hersteller z. B. fröbelsystems.de).

**Gruppengröße:** Je System ein Kind.

**Varianten:**

- Viele der neuen Baukästen nehmen die Prinzipien auf. Es ist spannend, wenn kleine Kinder mit dem begrenzten Material experimentieren.



## KAPLA – einfach, phänomenal

KAPLA besteht aus einer Vielzahl von 12 cm langen Pinienbausteinen. Der Erfinder Tom van der Bruggen hat diese Bausteine genau durchdacht. Dreimal die Dicke entspricht der Breite, fünfmal die Breite entspricht der Länge und fünfzehnmal die Dicke ergibt wieder die Länge. Mit dieser Form lassen sich unzählige Konstruktionen schaffen. Der Geschicklichkeit und der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt, die Vielfalt der Möglichkeiten fordert junge und alte Baumeister heraus. Es können Türme, Brücken, Häuser, Tiere, Eisenbahnen oder Schiffe entstehen – diese Bausteine sind einfach, aber phänomenal.

Im pädagogischen Alltag sollten die Kinder die Zeit zum Experimentieren mit den Steinen haben. Die Möglichkeiten mit den gut durchdachten Steinen entdecken sie selbst. Ergänzend kann eine Geschichte z. B. über ein Tier oder ein Schiff sie motivieren, diese Motive in ihre Bautätigkeit aufzunehmen.

**Raum:** Gruppenraum oder Klassenraum.

**Material:** KAPLA-Bausteine, ideal ist die Kiste mit 1000 Bausteinen, es gibt aber auch eine mit 200 Bausteinen.

**Gruppengröße:** 1–25 Kinder, abhängig von Raum und Material.

### Variante:

- Wenn die Kinder die Bausteine intensiv erprobt haben, können Pädagogen das Spektrum der Bautechniken erweitern, indem sie selber etwas bauen. Der Hersteller empfiehlt Bücher mit vielfältigen Vorlagen möglicher Objekte und Bautechniken.









## Der Domino-Effekt

Um den Domino-Effekt zu erzielen, bei dem ein Kind einen Stein anstößt, der eine ganze Stafette zu Fall bringt, finden die Kinder durch ihre Experimentierfreude intuitiv mögliche Lösungen. So können sie Antworten auf folgende Fragen finden: Welche Bausteine bzw. Materialien sind geeignet? Wie groß muss der Abstand zwischen den Steinen sein? Wie lässt sich eine Kurve bauen? ...

Der Effekt, dass ein Baustein angestoßen wird und eine Kettenreaktion auslöst, begeistert schon die kleinen Kinder. Die Konstruktion zu erstellen, den Effekt nicht unabsichtlich auszulösen und sich nach der ganzen Arbeit zum „Umsturz“ zu entschließen, ist in der Regel für bauerfahrene Kinder ab 5 Jahren reizvoll. Dies kann ein Leben lang so bleiben, wie Weltmeisterschaften in dieser Disziplin beweisen.

**Raum:** Gruppenraum.

**Material:** Längliche Bausteine gleicher Größe (20–100), z. B. Kapla.

**Gruppengröße:** 1–6 Kinder.

### Varianten:

- Zwei Kinder lösen die Stafette gleichzeitig von verschiedenen Seiten aus. Wo treffen sie sich?
- Es werden einige Stafetten parallel gebaut, die sich nicht berühren, aber gleichzeitig ausgelöst werden.
- Die Kinder experimentieren mit unterschiedlichen Materialien z. B. Büchern, Cassetten- oder CD-Hüllen, Kisten, (Schuh)Kartons oder Kartenhäusern und versuchen, den gleichen Effekt zu erzielen. Sie erproben, welches Material sich eignet und wann es kippt.



## Der Bausack oder die Vielfalt der Formen

„Der Bausack“ besteht aus Holzobjekten mit sehr unterschiedlichen Formen. Das Spiel mit den quadratischen, rechteckigen, runden, ovalen und sonstigen Formen eröffnet vielfältige Erfahrungen und die Begriffsbildung mit geometrischen Formen.

Wenn die Kinder diese Objekte stapeln, bedarf es einer guten Handlungsplanung und Strategie. Die Lösungsmöglichkeiten sind dabei vielfältig. Im Kindergarten- und Schulalltag nutzen die Kinder die Objekte oft zum Bau von kleinen Burgen oder Schlössern.

**Raum:** Gruppenraum.

**Material:** Bausack (Zoch-Verlag).

**Gruppengröße:** 1–6 Kinder.

### Varianten:

- Die Bausteine mit geschlossenen Augen ertasten und die Form beschreiben.
- Ein gemeinsames Bauwerk entsteht, indem man abwechselnd ein Objekt hinzufügt.



## „Bamboleo“ – Bauen auf einer labilen Fläche

Bamboleo ist ein Gesellschaftsspiel, bei dem ein spannendes Prinzip aufgenommen wird: Das Bauen auf einem labilen Untergrund. Auf einer Stütze liegt eine Korkkugel, so dass sie nicht wegrollen kann. Auf die Kugel wird mittig eine runde Holzplatte gelegt. Auf diese labile Fläche können jetzt unterschiedlich große und schwere Holzbausteine gelegt werden. Der Reiz des Spiels besteht darin, das Gebilde zwar in eine leichte Schiefelage zu bringen, den Einsturz aber zu verhindern. Es ist empfehlenswert, bei der Einführung des Spiels mitzumachen, Spannung aufzubauen und die Kinder zu ganz vorsichtigem Agieren aufzufordern. Bei jüngeren Kindern lässt sich durch eine Variation der Unterlage (z. B. eine Halbkugel aus Holz mit einem Durchmesser von 10–15 cm, anstelle der Stütze und der Korkkugel) eine stabilere Grundfläche schaffen, die größere Erfolgserlebnisse eröffnet.

Die Kinder sollten auch hier viel Raum zum freien Experimentieren mit dem Spiel haben.

**Raum:** Gruppenraum.

**Material:** Bamboleo (Zoch-Verlag).

**Gruppengröße:** 1–6 Kinder.



Bauen auf kleinstem Raum „Bamboleo“ – Bauen auf einer labilen Fläche

**Varianten:**

- Die Idee einer labilen Fläche auf der gebaut wird, lässt sich mit vielen anderen Materialien wunderbar umsetzen (vgl. auch Bauen auf labilem Untergrund).
- Die Bausteine liegen auf dem wackeligen Brett und sollen einzeln entfernt werden.
- Auf die Grundfläche werden unterschiedliche Alltagsmaterialien gelegt wie z. B. Watte, Schwämme, Schlüssel, Filmdosen, Steine ...



## Bauen mit Plastikbechern und Pappdeckeln

In manchen Einrichtungen sind kaum Mittel für hochwertige Baumaterialien und Spiele vorhanden. Neben Naturmaterialien wie z. B. Steinen und Astscheiben lassen sich auch viele Alltagsmaterialien zum Bauen verwenden. So ermöglicht auch die Kombination aus Plastikbechern und Pappdeckeln vielfältige Konstruktionen. Durch die Pappdeckel können die Becher gut in die Höhe gebaut werden. Zum Einstieg werden die vorhandenen Becher und Pappdeckel auf die mitspielenden Kinder verteilt. Nun bauen sie einen Turm, indem sie reihum einen Becher und einen Deckel hinzu fügen, bis das Material verbaut ist oder der Turm einstürzt. Dann experimentieren sie mit dem Material. Alltagsmaterialien haben den großen Vorteil, dass ihre Nutzung nicht festgelegt ist und es gibt kein „Richtig und Falsch“.

**Raum:** Gruppen- oder Klassenraum.

**Material:** Bunte Plastikbecher (z. B. Ikea) oder Garnrollen, Pappdeckel (Bierdeckel), CDs.

**Gruppengröße:** 2–12 Kinder.



**Varianten:**

- Ein beliebtes Baumaterial sind Garnrollen aus Kunststoff. Sie sind länglicher und sehr stabil und lassen sich für vergleichbare Bauaktionen gut verwenden.
- Werden die Pappdeckel durch CDs oder Tortenplatten aus Pappe ersetzt, entstehen wunderbare neue Gebilde.



## Der Pilz – Stapeln mit Pappdeckeln oder Aufräumen spielerisch

Dieses Spiel ist einfach, aber wirkungsvoll. Die Kinder nehmen sich Pappdeckel, die sie zu einem Turm stapeln. Ab einer bestimmten Höhe wird der Turm wackelig. Jetzt werden die Pappdeckel von den Mitspielern nacheinander aufgelegt. Natürlich soll der Turm möglichst spät umfallen. Beim Bauen entsteht auch schon mal ein Pilz ...

Dies ist eine mögliche Aktivität, um die Pappdeckel, die im Raum liegen, aufzuräumen bzw. in der Mitte zu sammeln.

**Raum:** Beliebig.

**Material:** Pappdeckel, Bierdeckel.

**Gruppengröße:** 1–12 Kinder.

**Varianten:**

- Einige Pappdeckel werden mit einer dicken Schere an vier Seiten (Stellen) eingeschnitten. Nun werden die Deckel ineinander gesteckt und es entstehen kleine und große Gebilde.
- Kartenhäuser bauen mit rechteckigen Pappdeckeln.
- „Ein bunter Riesenpilz“ entsteht beim Stapeln von Softfrisbeescheiben.



## Baumaterialien selber machen – z. B. Salzpackungen und Dosen

Mit Sand oder anderen Materialien gefüllte Dosen werden schwerer und lassen sich so als Baumaterial gut nutzen. Eine bunte Klebefolie gibt ihnen einen besonderen Reiz. Durch die runde Form und geringe Größe sind sie eine gute Variante bzw. Ergänzung zu anderen Bausteinen.

Möchten wir schwere Bausteine haben, die die Kraft der Kinder fordern und tiefsensible Reize setzen, sind Salzpackungen sehr gut geeignet. Diese werden zunächst (besonders an den Ecken) mit Paketklebeband stabilisiert und dann ebenfalls mit einer bunten Klebefolie verschönert. Die Herstellung erfordert etwas Zeit, lässt sich aber mit älteren Kindern oder in einer Elternaktion umsetzen. Wer keine Lebensmittel verwenden möchte, leert die Packungen und füllt sie mit Sand.

**Raum:** Gruppenraum, Flur.

**Material:** Dosen, Sand, bunte Klebefolie, Paketklebeband, Salzpackungen.

**Gruppengröße:** 1–6 Kinder.

### Variante:

- Die Dosen werden unterschiedlich beschwert (leicht bis schwer). Die Kinder experimentieren und beobachten, was beim Turm- oder Hausbau passiert, wenn die leichten und schweren „Steine“ unterschiedlich eingesetzt werden.





## Klammerkunstwerke

Mit Klammern spielen schon einjährige Kinder gerne, wenn die Eltern die Wäsche aufhängen. Im Kindergarten und der Schule lassen sich Wäscheklammern für viele Spiele nutzen. So kann ein Kind beim Spiel mit Klammern an der Kleidung in einen Igel oder ein Stachelschwein verwandelt werden.

Eine kleine Geschichte soll die Bauaktivität der Kinder anregen: „Karl, der berühmten Klammerkünstler mag Klammern über alles, besonders wenn sie bunt sind. Mit Wäscheklammern hat er schon die verrücktesten Gebilde gebaut und immer wieder hat er neue Ideen ...“. Vielfältige Gebilde entstehen, wenn die Kinder die Klammern zusammenfügen. Tiermotive können der Ausgangspunkt sein oder es werden freie Formen geschaffen. Bei Schulkindern entstehen auch Zahlen, Buchstaben oder geheime Zeichen, sobald die Kinder ihre Freude daran entdecken.

**Raum:** Gruppen- oder Klassenraum.

**Material:** Klammern, Pappdeckel, Spielkarten.

**Gruppengröße:** 1–12 Kinder.

**Variante:**

- Die Klammern lassen sich auch gut mit andern Materialien wie Pappdeckeln oder Spielkarten kombinieren.





## Bei den Indianern – Bauen mit Astscheiben sowie mit kleinen Ästen

Nicht nur von perfektem, fertigem Spielzeug geht für Kinder eine große Faszination aus. Oft sind es die einfachen Dinge, die sie z. B. bei einem Waldspaziergang entdecken. Aus getrockneten Ästen und Chiffontüchern entsteht schnell ein Zelt oder gar ein ganzes Indianerdorf. Aus Astscheiben entsteht der Marterpfahl, ein Eingangstor oder die Umrandung der Pferdewiese.

Auch wenn es dieses Material inzwischen vom industriellen Hersteller gibt, besteht ein großer Reiz darin, selbst im Wald einen passenden Ast zu suchen, ihn zu trocknen und in der Werkstatt passend zu sägen und zu schleifen. Dieses Baumaterial erhält schon durch die Herstellung einen besonderen Wert.

**Raum:** Beliebig, Natur.

**Material:** Baum- und Astscheiben, Zweige, evtl. Chiffontücher.

**Gruppengröße:** 2–12 Kinder.

**Variante:**

- Baumscheiben mittlerer Größe ermöglichen die Übertragung vieler Ideen ins Außengelände oder auf größere Bewegungsflächen.



## Geo-mag mal anders – Bauen mit Magneten

Ein beliebtes Magnetspielzeug kommt aus dem Hause Geomag. Es besteht aus magnetischen Stäben und Eisenkugeln. Geomag ist ein faszinierendes Baukastensystem mit dem man nahezu jede geometrische Form nachbauen kann. So kann der Baumeister einen Wolkenkratzer nachbauen, Raumschiffe konstruieren und phantasievolle Gebilde schaffen. Dieses Baumaterial ist auch ein entspannender Zeitvertreib, ein anschauliches Dekorationsobjekt und ein physikalisches Phänomen.

Noch mehr kreative Vielfalt entsteht, wenn Geomag mit Kronkorken und Alltags-eisenschrott kombiniert wird. Hier kann frei und asymmetrisch nach Lust und Laune gebaut werden.

**Raum:** Gruppen- oder Klassenraum am Tisch oder auf dem Boden.

**Material:** Geomag color Baukasten bestehend aus 120 Teilen, dazu Kronkorken, Eisenteile (Schrauben, Unterlegscheiben, Drähte, Bleche, Unterlegscheiben, Winkel, Metallautos ...).

**Gruppengröße:** 1–25 Kinder.

### Varianten:

- Auf einer Pappscheibe werden verschiedene Eisenteile wie von Zauberhand bewegt. Das Magnetstäbchen wird unter der Pappscheibe hin und her bewegt.
- Wer baut den höchsten Kronkorken-Turm?
- Welches Metall ist nicht magnetisch?
- Mit dem Magnetismus (abstoßend und anziehend) spielen. Dabei nur die Stäbchen verwenden.



## Zahnstocher und Erbsen oder Kastanien

Einfach aber wirkungsvoll, hier begeistern sich vor allem die feinmotorischen Spezialisten!

Für diese Bastelaktion werden Erbsen und Zahnstocher benötigen. Die Erbsen werden zunächst ca. 12 Stunden in Wasser eingeweicht und dann getrocknet. Die Erbsen sind nun weich genug, so dass die Zahnstocher hineingebohrt werden und dreidimensionale Gebilde entstehen. Wenn die Kinder sich für dieses Angebot begeistern, entstehen im Handumdrehen kleine Tiere, Gebäude und formschöne Kunstwerke. Statt der Erbsen können auch Kugeln aus Knete benutzt werden.

Dies ist nur ein mögliches Beispiel für das Schaffen von festen Verbindungen.

**Raum:** Gruppen- oder Klassenraum am Tisch oder auf dem Boden.

**Material:** Grüne Erbsen, Zahnstocher, Knete, Weintrauben.

**Gruppengröße:** 1–25 Kinder.

### Varianten:

- Aus Streichhölzern und Kastanien werden Gebäude, Tiere oder andere Werke geschaffen.
- Ein Gebilde aus Zahnstochern und Weintrauben wird nach dem Bau ver-speist.



## Stifte und andere Alltagsgegenstände

Das Bauen mit Buntstiften zeigt ein Beispiel, wie auch vorhandene Alltagsgegenstände des Gruppenraumes in die Bauaktivitäten des Kindergarten- oder Schulalltags einbezogen werden. So legen Kinder Straßen, durch die sie mit den Spielzeugautos fahren oder bringen ihr Schiff in Fahrt. Sie entdecken dabei z. B. das Prinzip des „ägyptischen Transports“, wo mit Hilfe von rollenden Baumstämmen schwere Lasten transportiert wurden. Die Kinder benutzen dafür z. B. Buntstifte. Sie bauen mit den Stiften einen Turm, indem sie die Stifte zu einem offenen Viereck stapeln und nehmen die Unterschiede zu Bauklötzen (z. B. Kapla Steinen) wahr, denn dieser Turm wird recht wackelig.

**Raum:** Gruppenraum.

**Material:** Z. B. reichlich Buntstifte.

**Gruppengröße:** 2–12 Kinder.

### Varianten:

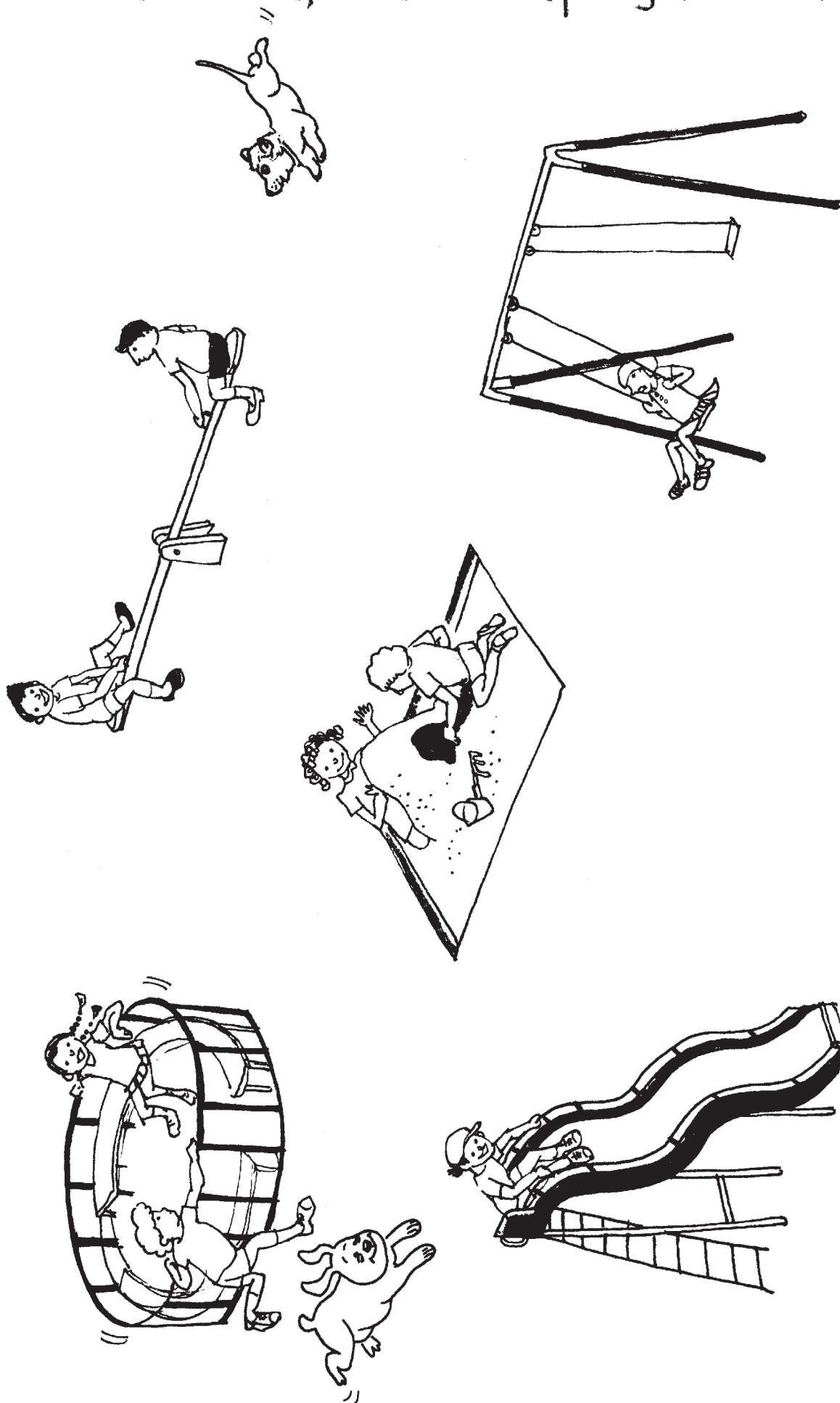
- Die Kinder wählen sich je 10 Alltagsgegenstände und stellen daraus ein Kunstwerk her.
- Aus stabilen Büchern wird ein Turm, eine Brücke oder eine Zeltstadt gebaut.



# Lass alle Schmetterlinge fliegen

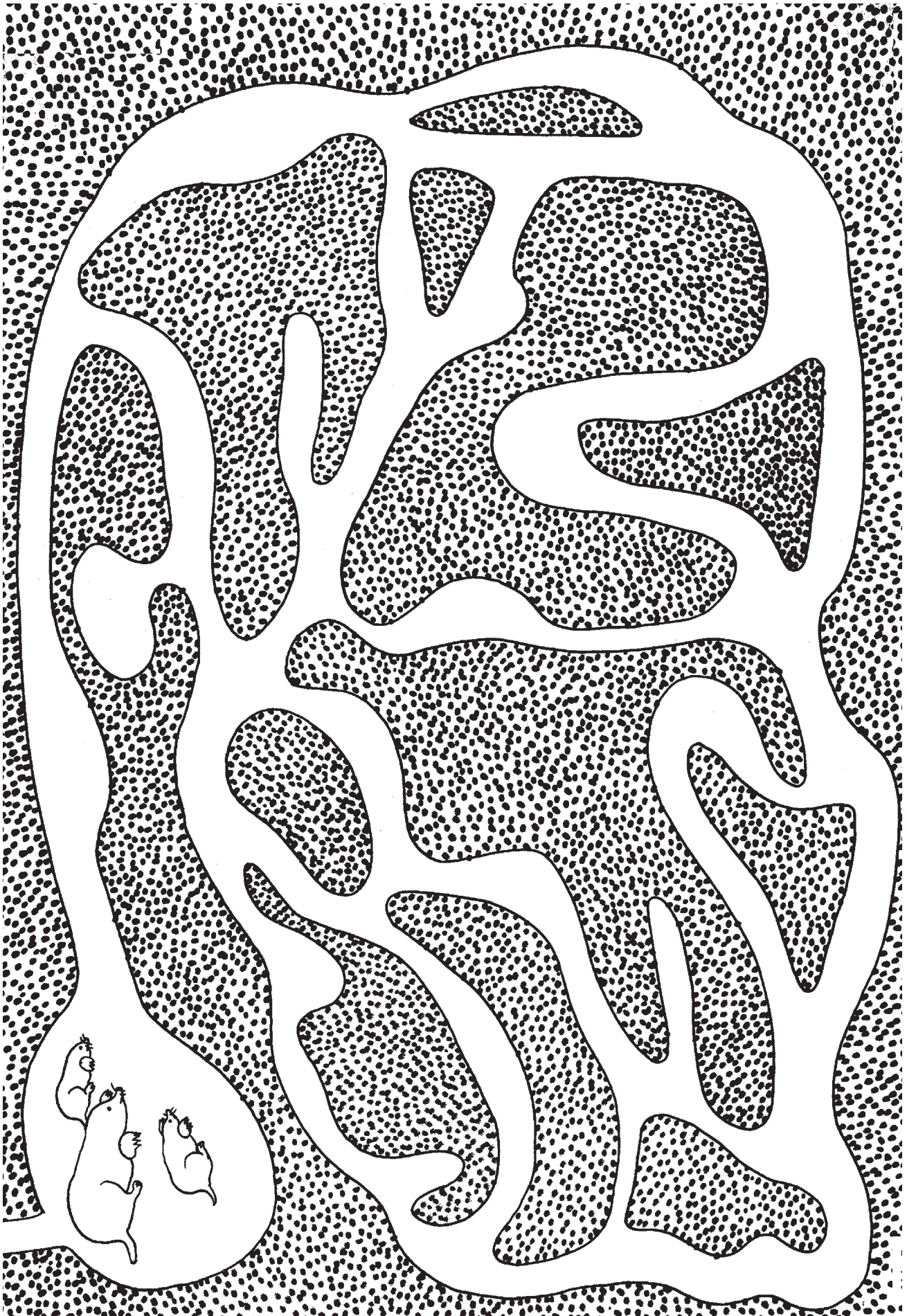


# Die Hunde laufen um die Spielgeräte herum

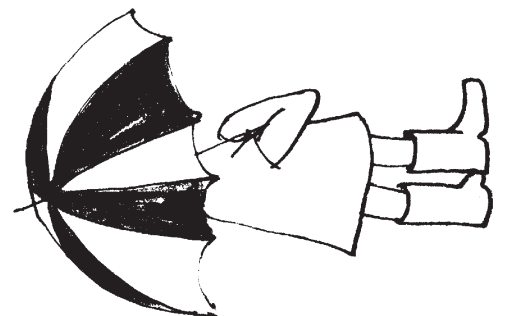
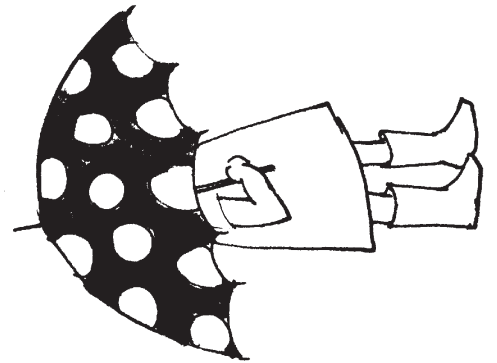
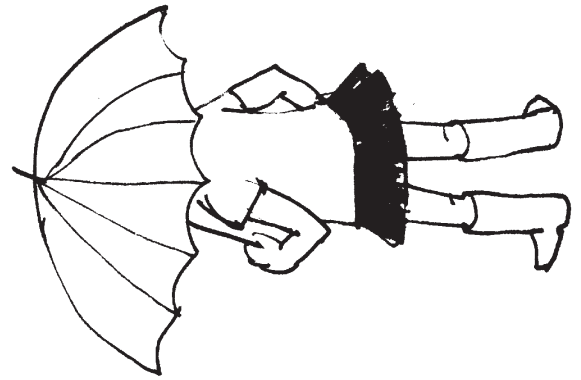
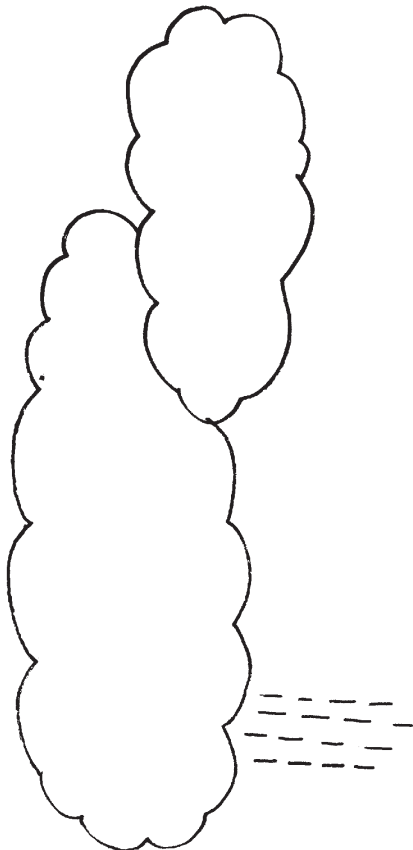
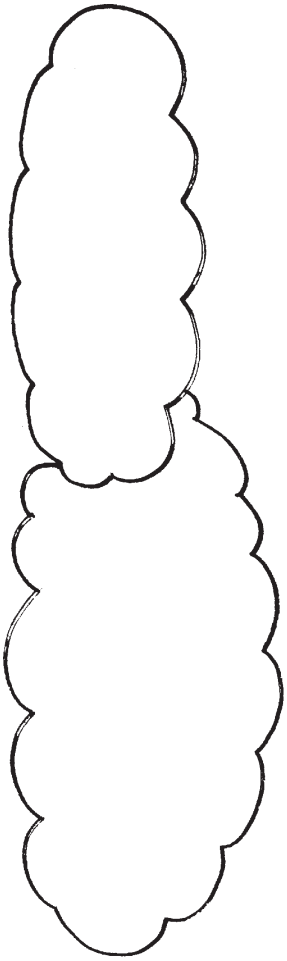




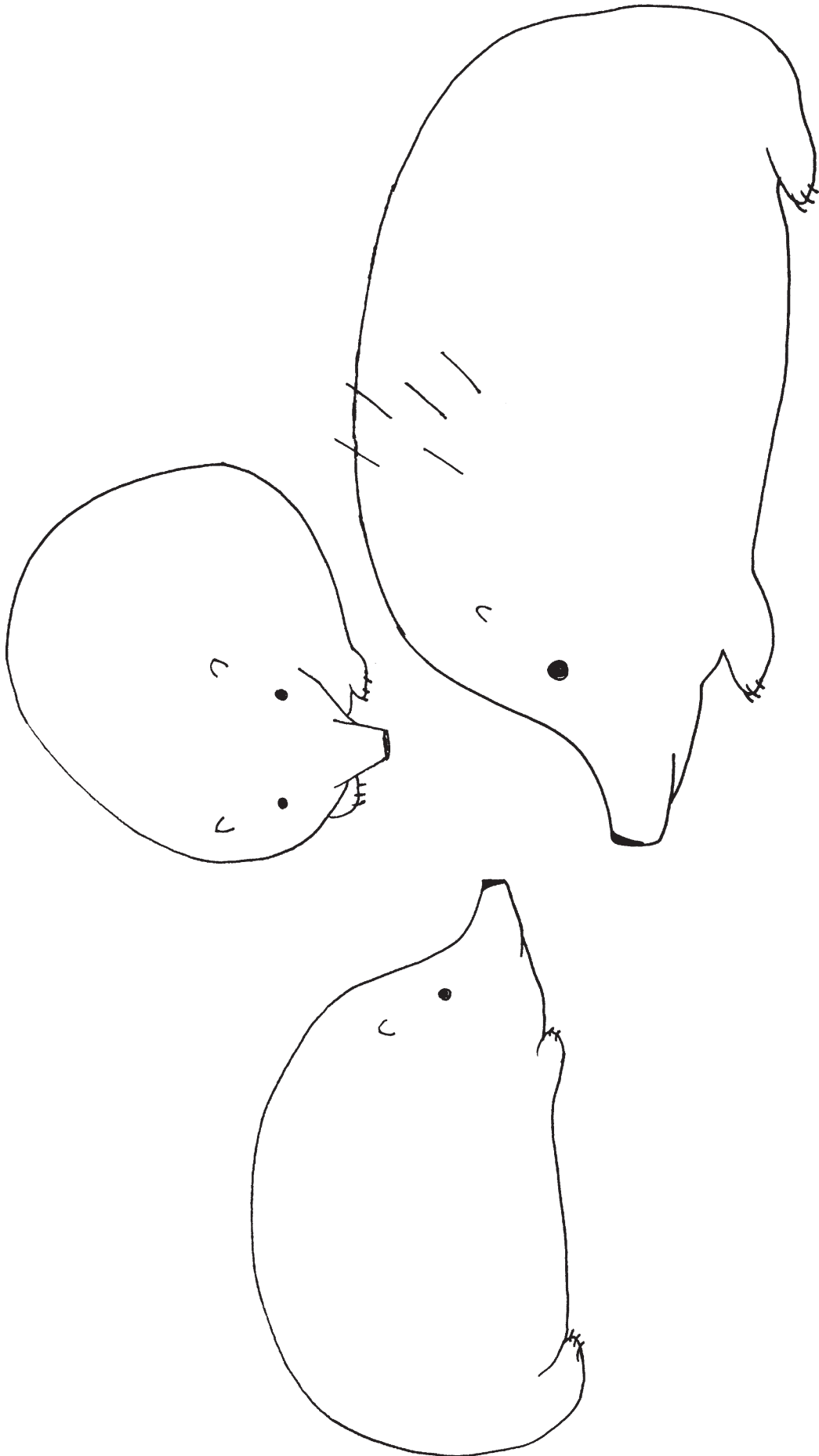
# Die Maulwürfe laufen durch die Gänge



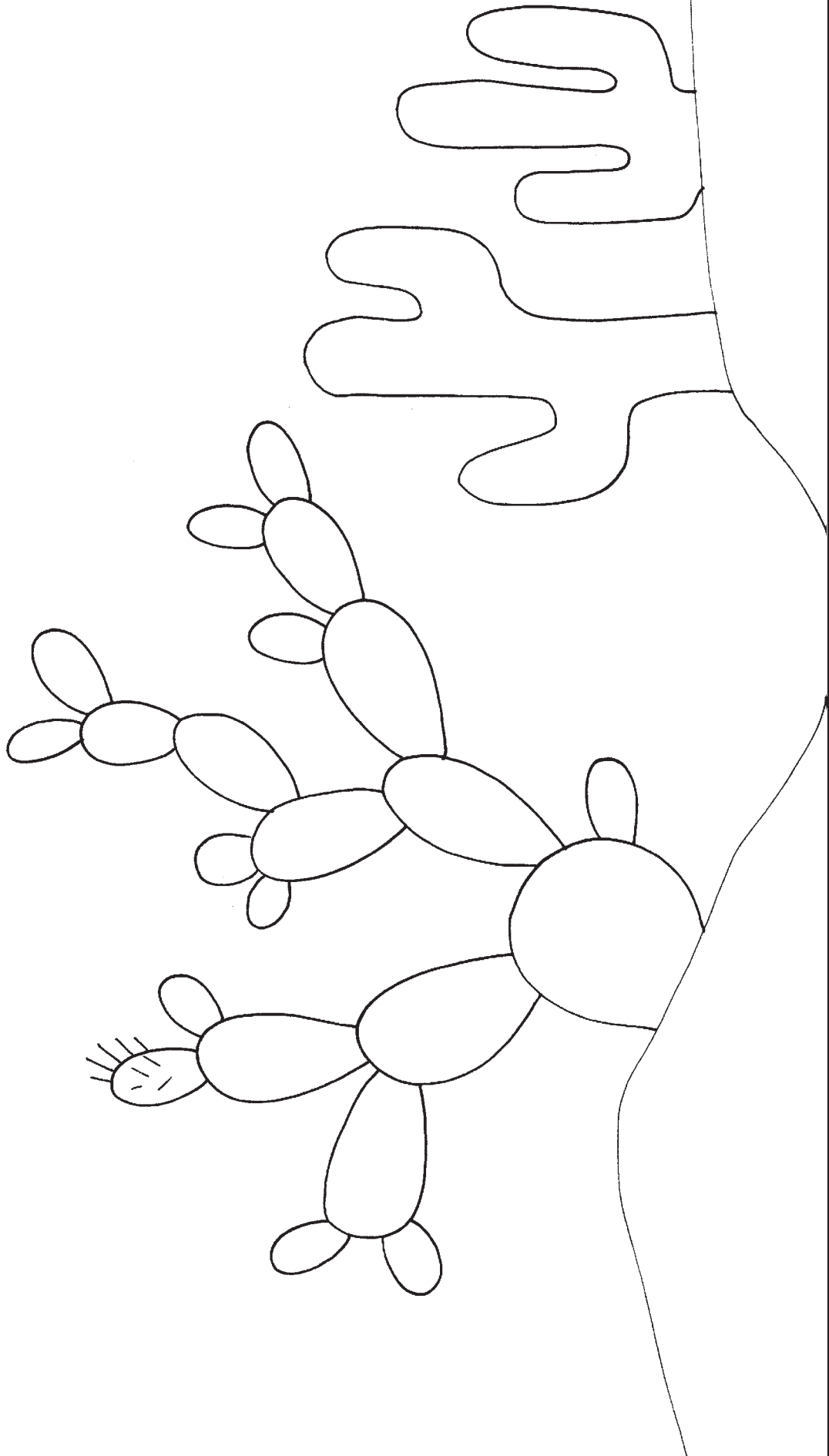
# Es regnet



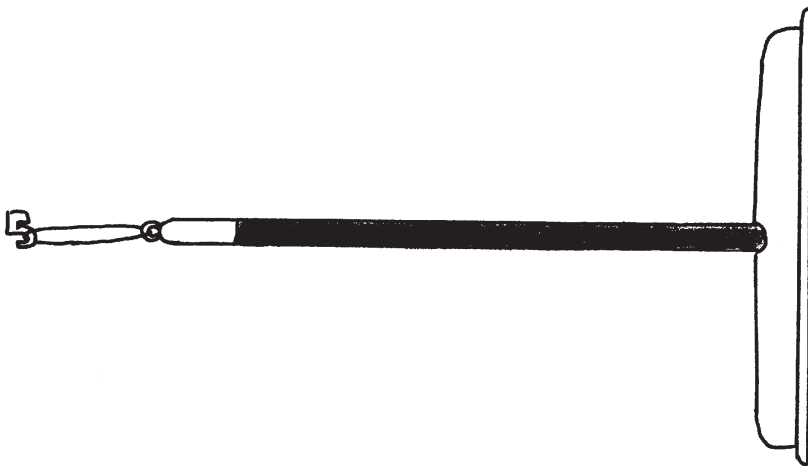
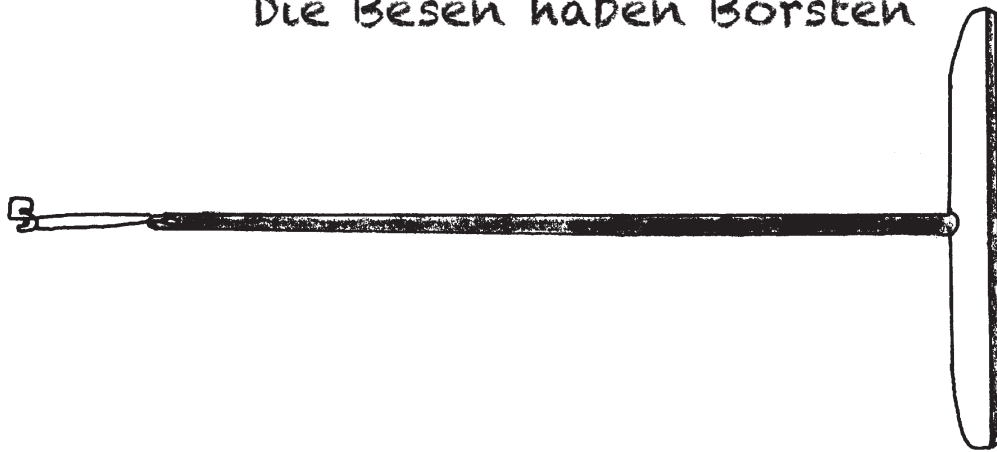
Die Igel haben viele Stacheln



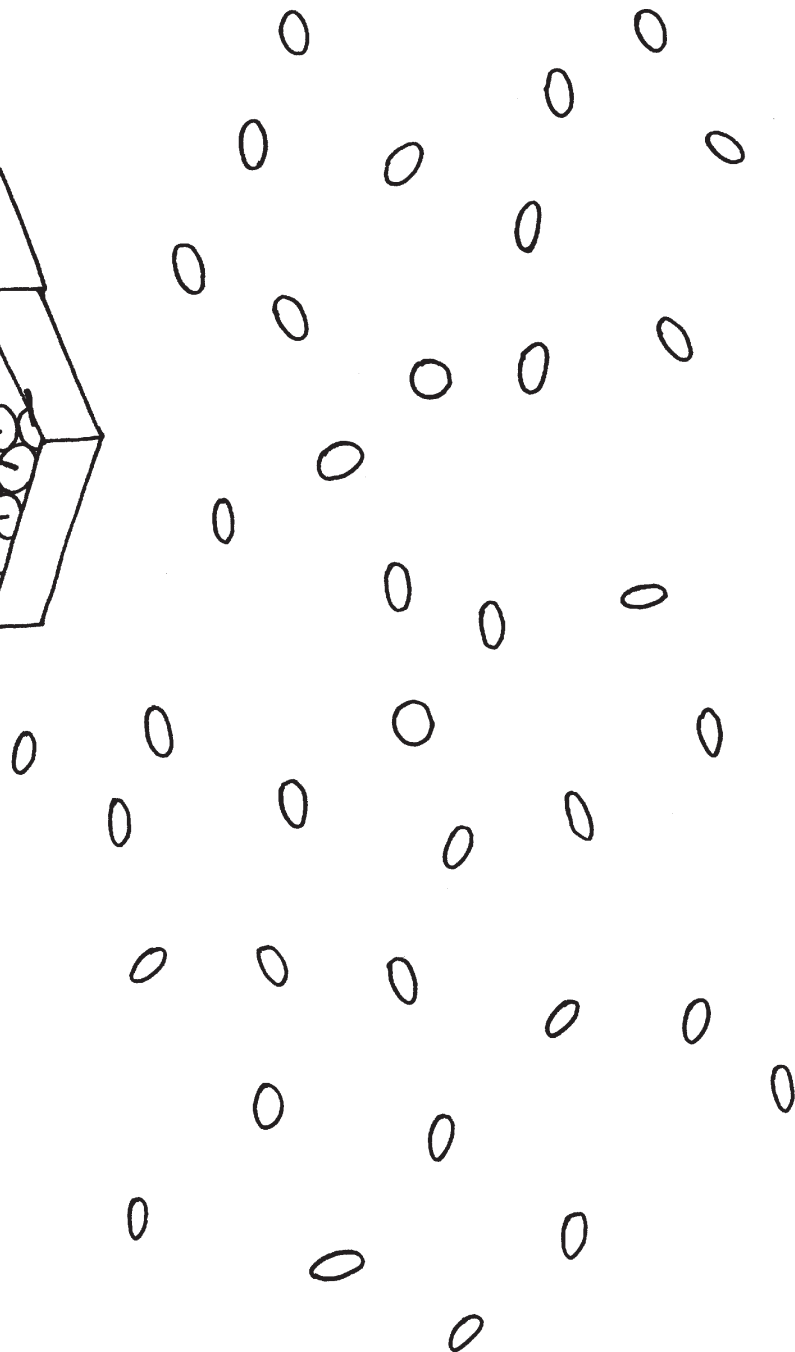
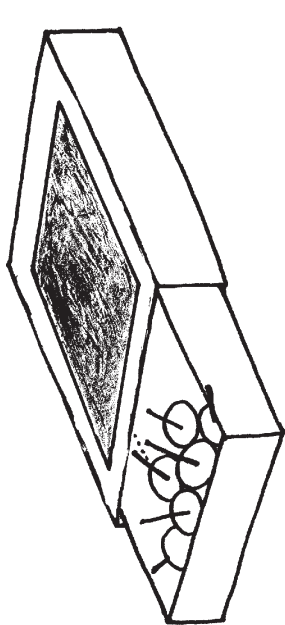
Auch der Kaktus hat viele Stacheln



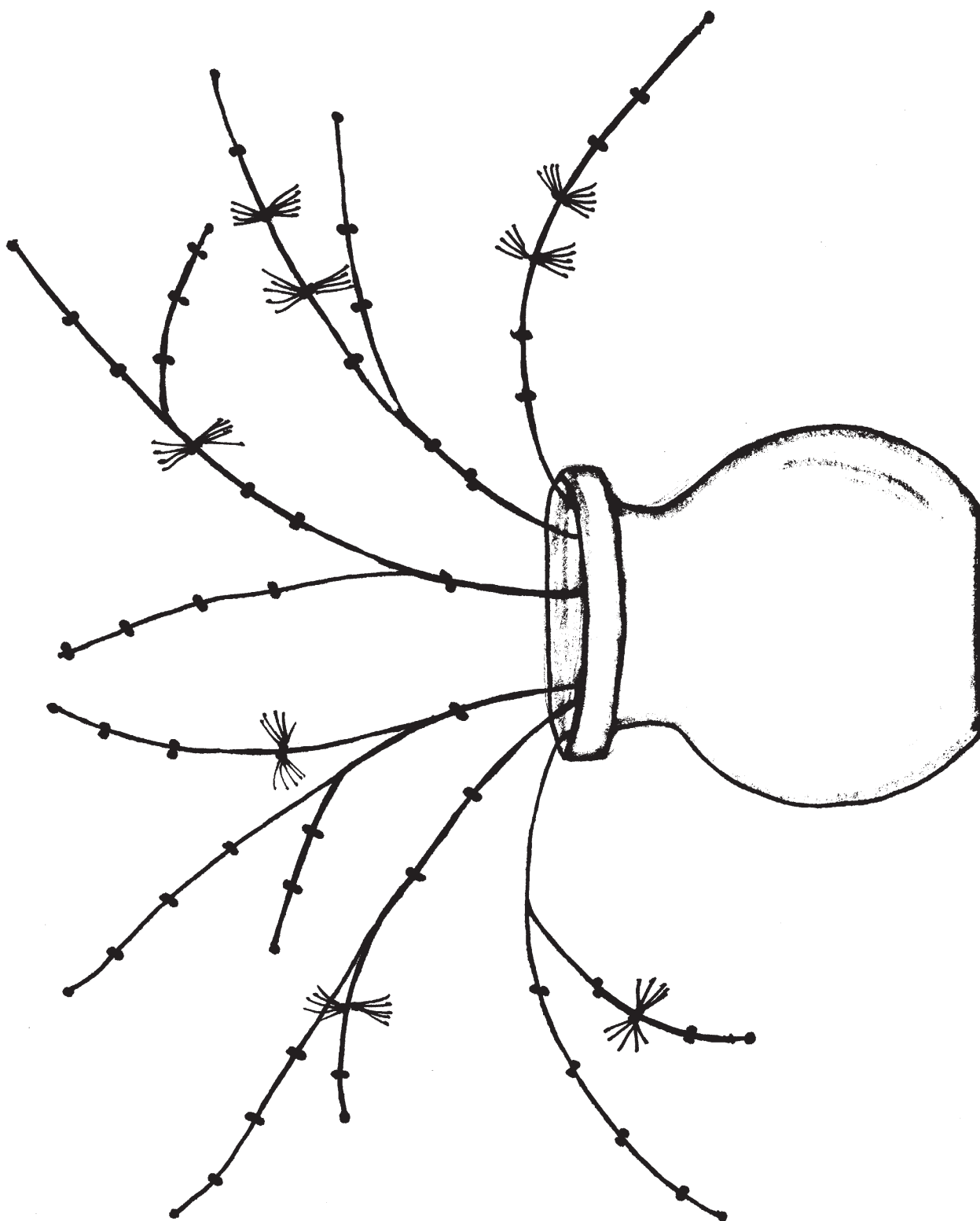
Die Besen haben Borsten



# Die Reißzwecken haben Stifte



# Male die Nadeln der Lärchenzweige



## 1. Bewegungsspiele drinnen – Wenn das Wohnzimmer zur Turnhalle wird

### Lustige Fußgymnastik

<b>Material:</b>	Steinchen, Murmeln, Kiefernzapfen, Schuhkarton, Stöckchen oder Stifte, Luftballon, Pfeifenputzer, Pappbecher
<b>Zeitaufwand:</b>	pro Spiel 5–10 Minuten
<b>Alter:</b>	ab 3 Jahre

Bei diesem Spiel werden die Füße einmal ganz vorsichtig trainiert. Präparieren Sie zuvor einen leeren Schuhkarton, indem Sie verschieden große Löcher in den Deckel schneiden. Dann wird der Deckel wieder auf das Unterteil gelegt und die Schachtel verschlossen.

Liegt das Material griffbereit, ziehen alle ihre Schuhe und Socken aus. Dann beginnt die Zehen- und Fußgymnastik mit verschiedenen Spielen:

- Am Boden liegende Gegenstände werden mit den Füßen oder Zehen gegriffen und aufgehoben. Interessant ist es, sie anschließend in die unterschiedlich großen Löcher im Deckel eines Schuhkartons zu stecken. Versuchen Sie





es selbst. Zu große Gegenstände können sehr kleine Zehen noch nicht hochheben, probieren Sie mit Ihrem Kind, welche Gegenstände geeignet sind.

- Stöckchen oder dickere Holzstifte werden zwischen 2 Zehen eingeklemmt und dann von einer Person zur nächsten weiter gegeben. Gar nicht so schwierig, aber spannend als kleiner Staffellauf.
- Spielvariante für draußen: Ringe mit einem Durchmesser von 10 bis 15 cm werden mit den Zehen gegriffen und auf ein im Boden steckendes Stöckchen gefädelt.
- Blasen Sie einen Luftballon auf, ohne ihn zu verknoten. Die Kinder klemmen den Ballon zwischen die Zehen und versuchen umher zu laufen, ohne dass der Ballon Luft verliert. Auf ein Signal hin lassen die Mitspieler den Ballon los. Saust er davon?
- Pappbecher werden mit den Füßen zu einem Turm gestapelt. Je höher der Turm wird, desto mehr wird das zur Gleichgewichtsübung.

- i** Die Fußgymnastikspiele verbessern die Kraft der Fuß- und Wadenmuskulatur und können damit Fehlstellungen entgegenwirken. Das hat einen positiven Einfluss auf Körperkoordination und Gleichgewicht. Solche Übungen kennen die Kinder meist noch nicht aus dem Kindergarten und sind dann sehr motiviert. Aus demselben Grund brauchen sie aber zunächst etwas Übung. Motivieren Sie Ihren Nachwuchs, indem Sie mitmachen und loben Sie kleine Erfolge!



## Mumien im Wohnzimmer

<b>Material:</b>	eine große Woldecke, mindestens 2 x 2m freier Platz auf dem Boden
<b>Zeitaufwand:</b>	ca. 10–15 Minuten
<b>Alter:</b>	ab 2 Jahren

Die Woldecke auf dem Boden ausbreiten. Das Kind legt sich auf ein Ende der Decke und wird dann langsam eingerollt. Am Anfang sollte man Kopf und Arme freilassen, nach ein wenig Übung nur noch den Kopf. Die Decke eng, aber nicht zu fest wickeln, das Kind soll die Begrenzung gut spüren können und sich nach ein paar Sekunden selbst durch Rollen befreien.

Die Woldecke eignet sich auch sehr gut, um damit bei schlechtem Wetter das Wohnzimmer zum Abenteuerspielplatz zu machen. Eine Höhle ist schnell gebaut, die Decke einfach über zwei Stühle oder einen Tisch legen. Eine kleine Taschenlampe steigert das Abenteuergefühl noch. Solche selbstgebauten Höhlen sind erfahrungsgemäß günstiger und viel beliebter als fertige Spielzelte.

- ” Kilian: „Und jetzt rollen wir die Mama ein!“
- ➡ **Praxistipp:** Das Mumienspiel ist auch gut geeignet, überdrehte Kinder zur Ruhe zu bringen. Man sollte aber dabei zunächst sehr behutsam vorgehen, denn manche Kinder mögen die engen Begrenzungen nicht oder müssen sich langsam daran gewöhnen.
- i Mit dem Mumien-Spiel fördern Sie die Wahrnehmung und die Grobmotorik Ihres Kindes.  
Durch den Reiz der Decke, den die Kinder am ganzen Körper spüren, nehmen sie sich selbst ganz bewusst wahr und entwickeln ein ausgeprägtes Körperbewusstsein. Durch das Ausrollen wird der Gleichgewichtssinn angeregt und die Kinder müssen Körperspannung aufbauen.



## Decken-Transporter

**Material:** glatter Fußboden (Holz, Laminat, Fliesen),  
eine Woldecke

**Zeitaufwand:** 5 bis 10 Minuten

**Alter:** ab 2 Jahren

Beim Decken-Transporter legen sich ein oder zwei Kinder auf eine Woldecke und werden von einem Erwachsenen durch den Raum gezogen. Gleichaltrige Kinder können auch versuchen, sich gegenseitig zu ziehen.

**Achtung:** vor allem für kleine Kinder ist es sicherer, sich auf die Decke zu legen, anstatt sich nur hinzusetzen, da die Möglichkeit besteht, dass sie beim ersten Anziehen die Balance verlieren und nach hinten umkippen. Ältere Kinder können sich auch hinknien.

Variieren Sie und fassen Sie einmal das Kind, das auf der Decke liegt an Händen oder Füßen und ziehen Sie nächstes Mal die Decke.

Spiele zwei Erwachsene mit, kann sich das Kind auf die Decke legen und die Erwachsenen nehmen je zwei Enden der Decke fest in die Hand. Dann wird das Kind in der Decke hochgehoben und leicht geschaukelt.

” **Kilian:** „Ziehst Du uns noch mal Mama?“

i Das Spiel „Decken-Transporter“ fördert die Wahrnehmung Ihres Kindes. Es erfährt vestibuläre Reize, also Reize, die sein Gleichgewichtsorgan anregen. Wird es an Händen oder Füßen gezogen, wird zudem das Körperbewusstsein angeregt.

Je nachdem, ob die Kinder auf der Decke liegen, sitzen oder knien, müssen sie ihre Körperspannung anpassen und das Gleichgewicht halten. In der Decke geschaukelt zu werden, ist auch für ängstliche Kinder angenehm, da zwar das Gleichgewichtssystem angeregt, durch die Enge aber auch Sicherheit vermittelt wird.



## Luftballonspiele

<b>Material:</b>	Luftballons in verschiedenen Größen und Formen
<b>Zeitaufwand:</b>	je nach Spiel 5 bis 25 Minuten
<b>Alter:</b>	ab 1 Jahr

Schon die Kleinsten spielen gerne mit Luftballons. Dabei reicht es schon, den Ballon hin und her zu schlagen. Kindern ab 4 Jahren sollte man bei genügend Platz die Herausforderung stellen, den Ballon nicht auf den Boden aufkommen zu lassen. Füllt man ein wenig Wasser in einen Ballon, verändern sich die Flugeigenschaften und der Ballon ist einfacher zu fangen. Noch mehr Spaß macht es, wenn mehrere Kinder im Kreis stehen.



Einige Vorschläge zu Spielmöglichkeiten:

- Ballonkämpfe: Längliche Luftballons können als ungefährliche Schwerter dienen, mit denen die Kinder sich abreagieren können. Dafür kann man zum Beispiel einen großen Ballon von der Zimmerdecke hängen lassen, den die Kinder dann mit den Schwertern schlagen dürfen.
- Luftballonspiel im Kreis: Mehrere Kinder stellen sich so auf, dass sie einen Kreis bilden, ein Ballon wird ins Spiel gebracht und die Kinder müssen ihn einander zuspülen, ohne dass der Ballon den Boden berührt.
- Eierlaufen mit Ballons: Anstelle der zerbrechlichen Eier benutzt man bei dieser Variante des Klassikers Luftballons, in die ein Esslöffel Linsen, Erbsen oder Sand gefüllt wurde. Dann bläst man den Ballon vorsichtig auf, bis er die Größe einer Orange erreicht hat. Der Ballon wird dann von den Kindern auf einem Esslöffel von einem Start- bis zu einem Zielpunkt getragen und sollte dabei nicht auf den Boden fallen. Ältere Kinder können das mit Ballons versuchen, die nicht zuvor präpariert wurden.
- Bunte Ballons: Mit Luftballons kann man Farben lernen und trainieren („Gib mir mal den blauen Ballon.“).
- Zauberballons: Reibt man den Luftballon zum Beispiel an einem Pulli, entsteht elektrostatische Anziehungskraft. Dadurch kann der Ballon an der Decke oder der Zimmerwand „kleben“ oder die Haare zu Berge stehen lassen.
- Ballonmarsch: Klemmt man sich einen Ballon zwischen die Knie und versucht zu gehen, sieht das sehr komisch aus.

- Ballonkissen: Wenn beim Kindergeburtstag viele Luftballons übrig geblieben sind, füllt man die Ballons in einen großen Kissen- oder Bettbezug. Auf diesem weichen, aber etwas unförmigen Kissen kann man klettern, sich hineinsetzen und sich fallen lassen.
- Ballongrimassen: malt man mit einem wasserfesten Stift ein Gesicht auf einen Luftballon, ändert sich der Gesichtsausdruck, wenn man den Luftballon drückt.
- Ballonmusik: Man pustet einen Luftballon auf, ohne ihn zu verknoten. Dann zieht man die Öffnung mit beiden Händen breit auseinander und lässt die Luft entweichen – ein schriller Quietschton entsteht.
- Ein kleiner Zaubertrick: Kleben Sie ein kleines Stück transparentes Klebeband auf einen Ballon. Danach kann man mit einer Nadel in den Ballon stechen, ohne dass der Ballon platzt.

**i** Mit den Luftballonspielen fördern Sie Ihre Kinder im Bereich Motorik. Die Kinder trainieren ihre Auge-Hand-Koordination ähnlich wie beim Ballspiel, fürchten aber den Kontakt mit dem Ballon weniger. Sie lernen außerdem, den Krafteinsatz beim Greifen zu dosieren, um den Ballon nicht zum Platzen zu bringen (vor allem bei den Ballongrimassen ist dies wichtig).



## Taschenlampen Tanz

<b>Material:</b>	Taschenlampe, ein weicher Teppich oder eine Decke, abgedunkeltes Zimmer
<b>Zeitaufwand:</b>	5 Minuten
<b>Alter:</b>	ab 3 Jahren

Sie leuchten mit der Taschenlampe auf den Teppich und geben ein Kommando, zum Beispiel „(linker) Fuß“. Das Kind soll nun das betreffende Körperteil auf den Lichtpunkt stellen und ihn dort belassen. Sie löschen das Licht und lassen es an einer anderen Stelle wieder auftauchen, wieder mit einem Kommando zum Beispiel (linke) „Hand“. Das Spiel ist beendet, wenn Ihr Kind so verknotet ist, dass es das Gleichgewicht nicht mehr halten kann und mit dem Po den Boden berührt.

- i** Sie fördern Ihr Kind mit dieser Spielidee im Bereich Grobmotorik. Es muss genau planen, wie es seinen Körper einsetzt, es muss Kraft aufbauen und spürt sein eigenes Gewicht auf einzelnen Körperteilen. Zudem trainiert es sein Gleichgewicht und lernt, verbale Aufträge umzusetzen.



## Bewegungsparcours im Wohnzimmer

<b>Material:</b>	alles, was Sie im Wohnzimmer haben
<b>Zeitaufwand:</b>	5 – 20 Minuten
<b>Alter:</b>	ab 3 Jahren

Bei Regenwetter lässt sich das Wohnzimmer mit wenigen Handgriffen zum Abenteuerspielplatz umbauen. Vielleicht fällt Ihnen ja eine kleine Geschichte zu den Bewegungsangeboten ein, die Kinder könnten Piraten, Forscher oder auch Katzen oder wilde Tiger sein. Natürlich bewegen sich die Kinder dann in den verschiedenen Rollen unterschiedlich: die Forscher gehen ganz aufrecht und machen sich groß (auf Zehenspitzen), um die ganze Umgebung sehen zu können. Tiger und Katzen schleichen natürlich. Aber vielleicht sind in Ihrem Wohnzimmer ja auch Elefanten, die den Parcours meistern wollen?

Hier haben wir einige mögliche Bewegungsangebote aufgelistet, die sich nach Ihren Möglichkeiten und Bedürfnissen zu einem Parcours verbinden lassen:

**Wackelweg:** Sofakissen und Kuscheltiere werden unter eine Decke gelegt und die Kinder gehen darüber – ganz schön wackelig! Was befindet sich links und rechts des Weges? Wasser? Eine tiefe Schlucht? Lavaströme? Fragen Sie Ihre Kinder und lassen Sie sie entscheiden.

**Tunnel:** Für einen Tunnel stellen Sie mindestens zwei Stühle zusammen und die Kinder kriechen durch. Wenn man eine Decke darüber legt, ist der Tunnel dunkel und die Aufgabe dadurch spannender. Ist der Tunnel unheimlich oder wird er zur Zuflucht für die Forscher oder Tiger?

**Berg besteigen:** Die Kinder dürfen seitlich die Couch hinaufklettern, über Decken und Sofakissen und auf der anderen Seite wieder hinunter.

**Insellauf:** Sofakissen mit ca. 30 bis 50 cm Abstand auslegen, Kinder müssen von Insel zu Insel steigen. Bitte nur auf einem rutschfesten Untergrund!

**Flussüberquerung:** Zwei Kissen sind Flusssteine; das Kind steht auf einem, bückt sich und legt den anderen neben sich, steigt auf das zweite Kissen, holt das erste nach und immer so weiter. Legen Sie einen Start- und Zielpunkt fest.

**Zehen-Angler:** Seidentücher oder Taschentücher werden auf dem Boden ausgelegt. Die Kinder angeln mit den Zehen und bringen die Tücher auf einem Bein hüpfend zu einem Eimer.

☞ **Kilian:** „Ich bin ein Forscher, ich brauche eine Taschenlampe und ein Fernglas.“  
**Benedikt:** „Ich bin ein Tiger!“

📘 Mit diesen Spielideen trainieren die Kinder ihre Grobmotorik. Sie schulen ihren Gleichgewichtssinn, verbessern ihre motorische Planung, lernen das Ausmaß ihrer Bewegungen abzustufen und zu differenzieren.

## Spiele mit einem Seil

<b>Material:</b>	ein Seil oder eine dicke Schnur, ca. 1,5 bis 2m lang, evtl. ein Gymnastikball und ausreichend Platz
<b>Zeitaufwand:</b>	je nach Spiel einige Minuten
<b>Alter:</b>	ab 2 Jahren

Die Spiele mit einem Seil können Sie einzeln spielen oder auch mit dem Bewegungsparcours kombinieren.

Man legt ein Seil als Linie auf den Boden und sichert es in regelmäßigen Abständen mit Malerkrepp (dieses Klebeband läßt sich leicht wieder entfernen). Auf diesem Seil können die Kinder balancieren. Anfangs einfach so, dann mit einem Ball in den Händen oder einem Kissen auf dem Kopf. Die Arme ausstrecken und einen Seiltänzer nachahmen. Machen Sie es Ihren Kindern vor!

Man kann auch von der einen Seite des Seils auf die andere Seite springen. Kleine Kinder hüpfen mit einem großen Laufschrift, ältere mit geschlossenen Beinen (Achtung: sollte der Fußboden rutschig sein, müssen die Kinder gute Anti-Rutschsocken oder Schuhe tragen).

Die Kinder prellen einen Gymnastikball entlang der Linie oder versuchen, ihn an dem Seil entlang zu rollen.

An ein Ende eines losen Seils wird ein kleines Kuscheltier gebunden. Ein Erwachsener schwenkt das Seil hin und her; die Kinder versuchen das Kuscheltier zu fangen.

Ein Ende des Seils an einem Tischbein festbinden und das andere festhalten. Dadurch entsteht ein Hindernis, über das die Kinder steigen oder unten durch krabbeln können.

- i** Die Spiele mit einem Seil helfen Ihrem Kind, seine Motorik zu verbessern: je nach Übung wird das Gleichgewicht angesprochen, die Körperkoordination und die Auge-Hand-Koordination geschult und der Nachwuchs lernt, seine Bewegungen zu dosieren.





## Verstecken

<b>Material:</b>	keines
<b>Zeitaufwand:</b>	5 bis 30 Minuten
<b>Alter:</b>	ab 2 Jahre

Schon Babys freuen sich, wenn Sie Ihr Gesicht verstecken und dann wieder auftauchen. Das ändert sich bei den größeren Kindern nur wenig. Je nach Alter der Kinder kann man die Regeln variieren. Wichtig ist, vorher den Bereich in dem gespielt wird zu begrenzen (zum Beispiel ein oder mehrere Zimmer; eine Etage; der Garten, aber nicht die Garage).

- Der Erwachsene versteckt sich, das Kind sucht.
- Das Kind versteckt sich. Anfangs suchen sich die Kinder kein echtes Versteck oder halten nur die Augen zu. Beim „Suchen“ sollte man sich dennoch etwas Zeit lassen und zum Beispiel laut rufend durchs Zimmer gehen.
- Ältere oder geübte Kinder können sich schon besser verstecken, daher ist es ratsam, vorher genaue Regeln über den Spielbereich festzulegen. Die Kinder üben mit dem Suchenden das Zählen von 1 bis 10.

- i** Immer, wenn Sie mit Ihrem Kind verstecken spielen, kann es seine Kognition verbessern. Die Kinder lernen, dass ein Ding nicht „verschwindet“, wenn es kurzzeitig nicht zu sehen ist, sondern dass es weiter existiert, obwohl sie es nicht im Blick haben. Wenn Kinder untereinander spielen, trainieren sie ihre Ausdauer und Frustrationstoleranz. Auch die Wahrnehmung ihrer Umgebung und des eigenen Körpers verbessern die Kinder: Sie setzen sich damit auseinander, wo genug Platz ist, um hineinzukriechen, sich unterzustellen oder sich dahinter zu stellen. Helfen Sie Ihren Kindern, ihre räumliche Wahrnehmung zu verbessern, indem Sie die Verstecke beschreiben: „du sitzt unter dem Tisch“ oder „du stehst hinter dem Vorhang“.



## Schubkarre fahren

<b>Material:</b>	keines
<b>Zeitaufwand:</b>	einige Minuten, oder auch mal eben zwischendurch
<b>Alter:</b>	ab 2 Jahren

Ein Erwachsener oder ein älteres Kind halten das Kind an den Unterschenkeln und es läuft auf den Händen. Sind die Arme zu schwach, kann man etwas weiter an die Oberschenkel greifen oder mit einer Hand die Unterschenkel und mit der anderen das Becken stützen. Schubkarre fahren eignet sich gut als Teil einer „Sportstunde“ oder auch als regelmäßige Übung, zum Beispiel vom Badezimmer ins Kinderzimmer vor dem Schlafengehen.

Achten Sie darauf, Ihren Rücken und den Rücken Ihres Kindes zu schonen! Greifen Sie Ihr Kind niemals an den Sprunggelenken!

- i** Schubkarre fahren ist eine sportliche Übung, die die Muskulatur der Kinder anspricht. Sie müssen Kraft aufbauen, um die Hüfte stabil zu halten und das Körpergewicht mit den Händen zu stützen. Dies regt die Muskulatur im Schulter- und Nackenbereich an. Es ist gut möglich, dass Ihr Kind anfänglich kaum Ausdauer hat und nur wenige Schritte vorwärts kommt bis seine Kräfte schwinden. Regen Sie es dennoch immer wieder zum Schubkarre fahren an; bedenken Sie, dass eine ausgeglichene Muskulatur die Voraussetzung für aufrechtes Sitzen am Tisch ist!



## Überschwemmung im Wohnzimmer

<b>Material:</b>	Kissen, Papier
<b>Zeitaufwand:</b>	einige Minuten, oder auch mal eben zwischendurch
<b>Alter:</b>	ab 2 Jahren

Eine schöne Beschäftigung für einen Regentag:

Zur Vorbereitung sollten Sie einige Blätter Papier in kurzen Abständen auf dem Boden ausbreiten. Sollte der Fußboden rutschig sein (Holz, Fliesen oder Laminat), befestigen Sie die Blätter unbedingt mit Klebeband. Diese Blätter stellen Steine dar. Legen Sie außerdem zwei flache Kissen bereit, auf die das Kind treten darf.

Nun erzählen Sie eine Geschichte: Es hat geregnet und geregnet und schließlich steht das Wasser sogar hier im Wohnzimmer. Glücklicherweise haben wir vorher die Steine ausgelegt (also die Blätter Papier), über die wir durch das Wohnzimmer springen können. Ihr Kind darf nun durch das Wohnzimmer von einem „Stein“ zum nächsten springen.

Es gibt aber auch noch eine andere Möglichkeit, den See im Wohnzimmer zu überqueren. Dazu stellt man sich auf einen anderen Stein (nämlich ein Kissen). Den zweiten schweren Stein (also das zweite Kissen) muss man nun hochheben und vor sich auf den Boden legen und darauf steigen. Dann das zweite Kissen hinter sich aufheben und vor sich wieder ablegen. Auf das nächste Kissen steigen. Dies wiederholt man, bis man auf der gegenüberliegenden Seite der Zimmers angekommen ist.

Machen Sie ein Wettrennen mit Ihrem Kind oder lassen Sie mehrere Kinder gegeneinander antreten.

- i** Von „Stein“ zu „Stein“ zu treten verbessert das Gleichgewicht Ihres Kindes. Es muss immer wieder kurzzeitig auf einem Bein stehen, Standbein und Spielbein wechseln und die Bewegung mit den Augen abstimmen, um den richtigen Punkt zu treffen (Auge-Fuß-Koordination). Wenn es die Kissen selbst versetzt, trainiert es außerdem seine Körperkoordination.

## Das Spinnennetz im Zimmer

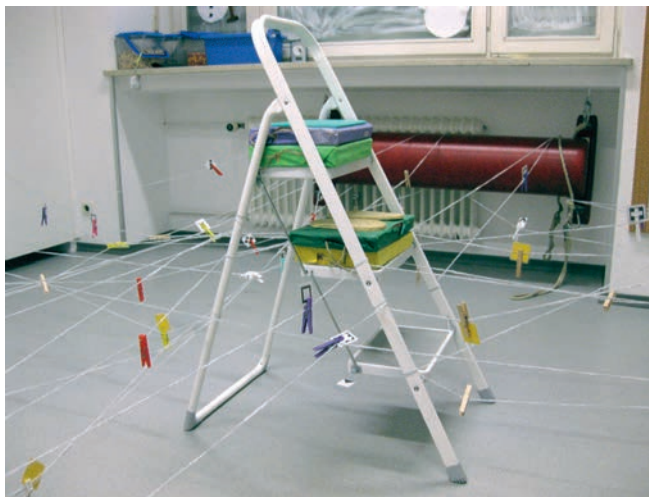
<b>Material:</b>	ein Knäuel Wolle
<b>Zeitaufwand:</b>	10 Minuten
<b>Alter:</b>	ab 2 Jahren

Mit der Wolle werden kreuz und quer durch ein Zimmer Fäden gespannt. Die Fäden sollten in verschiedenen Höhen gespannt werden und dürfen sich ruhig mehrmals überkreuzen.

Die Kinder dürfen sich dann durch das Zimmer bewegen, dabei sollen sie über die Fäden steigen und darunter hindurch kriechen. Vielleicht ist ja auch irgendwo ein Schatz versteckt, den man nur findet, wenn man sich vorsichtig durch das Spinnennetz bewegt? Oder Sie hängen Bildkärtchen mit Wäscheklammern an die Fäden. Interessant ist es für Kinder auch, das Spinnennetz mit einem Rollbrett zu erkunden. Dazu müssen die Fäden allerdings so hoch gespannt sein, dass die Kinder darunter durch fahren können.

Falls Sie einige Glöckchen im Haus haben, können Sie diese an den „Spinnfäden“ befestigen, so dass es ein Geräusch macht, wenn das Kind den entsprechenden Wollfaden berührt.

- i** Mit dem Spinnennetz fördern Sie die Motorik Ihres Kindes. Beim Übersteigen der Fäden muss es das Gleichgewicht halten und abschätzen, wie hoch das Bein gezogen werden muss (motorische Planung). Beim Kriechen müssen die Bewegungen von Händen und Beinen koordiniert werden. Der Körper muss dabei stets in einer Streckung bleiben, da das Kind die Fäden berühren würde, wenn es zum Beispiel den Po anhebt.



## Tiere nachahmen

<b>Material:</b>	ein bisschen Platz
<b>Zeitaufwand:</b>	10 Minuten
<b>Alter:</b>	ab 2 Jahren

Fragen Sie die Kinder, welche Tiere sie schon kennen. Und wie bewegt sich das Tier? Die Kinder dürfen die Bewegungen vormachen, Sie sollten dabei unbedingt die Bewegungen benennen.

Einige Beispiele:

Enten watscheln, Frösche hüpfen, Pferde springen, Elefanten stampfen, Schlangen schlängeln sich, Fische schwimmen und machen dabei mit dem Mund „Blubb, blubb“, Vögel können mit kleinen schnellen Flügelschlägen fliegen oder lässig in der Höhe segeln, Bären tapsen behäbig, Hasen hüpfen schnell, Spinnen steigen, und so weiter.

” **Benedikt:** „*Ich bin eine Katze!*“

i Indem Kinder die Bewegungen verschiedener Tiere nachahmen, verbessern sie ihre motorische Planung. Ausgehend von einer gesehenen Bewegung muss das Kind seine eigenen Bewegungen planen. Dabei sind beim Hüpfen andere Bewegungsabläufe notwendig als beim Kriechen. Mal darf es die Bewegungen grob ausführen (stampfen), dann muss es sie wieder abstufen und in der eingesetzten Kraft dosieren (schlängeln). Das Imitieren der Tiere setzt zudem eine kognitive Leistung voraus: die Kinder müssen das Tier und seine ihm eigenen Eigenschaften und Bewegungsabläufe kennen.



## Auto abschleppen

<b>Material:</b>	2 oder mehr Spielzeugautos, Klebeband, leere Papprolle, Schnur
<b>Zeitaufwand:</b>	5 Minuten Vorbereitung, 5 Minuten Spiel
<b>Alter:</b>	ab 3 Jahren

An eine Papprolle wird ein ca. 2 m langes Stück Schnur geknotet. Das andere Ende der Schnur wird mit einem Stück Klebeband unten an einem Spielzeugauto befestigt. Präparieren Sie mindestens zwei Autos auf diese Weise.

Zwei Spieler setzen sich nebeneinander und nehmen die Papprolle in die Hand, die Autos werden in einiger Entfernung aufgestellt, so dass die Schnur gespannt ist. Auf ein Kommando hin fangen die Spieler an, die Papprolle zu drehen und damit das Seil aufzuwickeln. Das Auto wird dadurch immer näher an die Kinder herangezogen. Der Spieler, der zuerst die ganze Schnur aufgewickelt hat und dessen Auto an der Papprolle angekommen ist, hat gewonnen.

- i** Mit dem Spiel „Auto abschleppen“ fördern Sie die Feinmotorik Ihres Kindes. Um das Auto zügig, aber dosiert zu sich zu bewegen, muss es die Papprolle mit beiden Händen drehen. Dazu benötigt es gut abgestimmte Fingerbewegungen, die mit beiden Händen gleichzeitig ausgeführt werden. Es lernt also, beide Hände koordiniert zusammen arbeiten zu lassen.

Da die Bewegung sich mittig vor dem Körper abspielt, regt dieses Spiel das Überkreuzen der Mittellinie an. Wenn Sie außerdem eine Straße markiert haben, muss Ihr Nachwuchs das Auto immer wieder mit den Augen fixieren, seine Position bestimmen und mit einer Bewegung darauf reagieren.



## Wasserplanschen im Spülbecken

<b>Material:</b>	Hocker, verschiedene Plastikbecher und Schüsseln, Kinderschürze
<b>Zeitaufwand:</b>	15 Minuten
<b>Alter:</b>	ab 2 Jahren

Dieses Spiel ist gut geeignet, wenn Sie in der Küche zu tun haben und nicht oft ans Spülbecken müssen oder wenn Sie zwei Spülbecken haben.

Mit einer Kinderschürze oder einem Handtuch, das umgebunden wird, wird Ihr Kind ein wenig gegen Spritzwasser geschützt. Lassen Sie lauwarmes Wasser in das Spülbecken einlaufen und stellen Sie einen Hocker oder Stuhl vor das Becken. Das Kind sollte einen sicheren Stand haben. Mit einigen Bechern, Messbechern und Schüsseln kann das Kind nun im Wasser spielen.

Das Kind kann auch mit einer Gemüsebürste Kartoffeln waschen oder anderes Obst oder Gemüse. Seien Sie nur nicht ungeduldig, eine gründlich Reinigung aus Kinderhand kann länger dauern.

- i** Das Wasserplanschen im Spülbecken trainiert die Feinmotorik und die Wahrnehmung. Die Kinder hantieren mit verschiedenen Gegenständen, berühren (vor allem, wenn auch noch Bürsten und Schwämme im Becken sind) unterschiedliche Oberflächen und machen zudem die Erfahrung, dass die Gegenstände einmal schwerer und einmal leichter sind. Beim Einfüllen von Wasser aus einem Behälter in einen anderen, schulen sie ihre Auge-Hand-Koordination und das Abstufen der Bewegungen.



## Wattefußball

<b>Material:</b>	eine weiße Papierbahn (zum Beispiel eine Papiertischdecke), Stift, Wattebausch, Klebeband
<b>Zeitaufwand:</b>	10 bis 15 Minuten
<b>Alter:</b>	ab 3 Jahre

Eine weiße Papierbahn, die 80 – 100 cm breit ist, mit Klebeband auf einem Tisch befestigen. Zwei Spieler sollen sich gegenüberstehen können. Mit dicken Buntstiften kann man ein ganzes Fußballfeld aufmalen, mindestens aber zwei Tore, die für die Spieler deutlich zu sehen sein sollten. Aus einem Stück Watte (oder Märchenwolle) einen Ball in der Größe eines Tischtennisballs formen. Wenn Sie das Fußballspiel länger, zum Beispiel als Teil eines Kinderfestes nutzen wollen, können Sie sich die Mühe machen und aus Papier einfache Tore ausschneiden und mit Klebeband an der Tischdecke befestigen.

Die Spieler stellen sich auf gegenüberliegenden Seiten vor den Toren auf. Nun versuchen die Gegner den Watteball durch das gegenüberliegende Tor zu pusten. Die Hände dürfen nicht benutzt werden und sollen neben den Toren abgelegt werden.

- i** Das Spiel „Wattefußball“ trainiert vor allem die Mundmotorik Ihres Kindes. Beim Pusten müssen die Lippen gespitzt werden, um einen gebündelten Luftstrom entweichen zu lassen. Dabei werden die Muskeln im Mundbereich angesprochen. Diese Muskulatur zu trainieren, kann sich beispielsweise positiv auf die Aussprache auswirken.





## Rangierbahnhof

<b>Material:</b>	nichts, eventuell zwei Gegenstände, die unterschiedliche Geräusche machen
<b>Zeitaufwand:</b>	10 Minuten
<b>Alter:</b>	ab 2 Jahren

Die Kinder dürfen sich vorstellen, sie seien Züge auf einem Rangierbahnhof. Sie, als Spielleiter, sind der Chef, der Lokführer. Vereinbaren Sie mit den Kindern zwei akustische Signale. Zum Beispiel heißt in die Hände klatschen „Vorwärts fahren“ und ein Pfiff bedeutet „Rückwärts fahren“. Die Kinder dürfen nun in einem vorher festgelegten Raum als Züge herumlaufen. Dann klatschen Sie als Spielleiter in die Hände und alle Kinder müssen vorwärts laufen. Als nächstes ein Pfiff, dann gehen die Kinder rückwärts. Variieren Sie die Abstände zwischen den Wechseln, um das Spiel für die Kinder spannend zu machen.

Beherrschen die Kinder das Spiel nach diesen Regeln, so können Sie weitere akustische Signale und Bewegungen einführen, zum Beispiel Fingerschnipsen und Pferdchenhüpfer, mit der Zunge schnalzen und seitlich laufen. Natürlich können Sie auch Glöckchen, Triangel und Klangstäbe benutzen. Spielen nur wenige Kinder mit, sollten Sie allerdings ruhig leise Geräusche machen, dann müssen sich die Kinder mehr konzentrieren.

- ➔ **Praxistipp:** Wenn Sie mit Ihrem Kind einige akustische Signale eingeübt haben, können Sie das Spiel auch auf dem Weg in den Kindergarten spielen.
- i Diese Beschäftigung trainiert gleichzeitig die Grobmotorik, die auditive Wahrnehmung und die Kognition Ihres Nachwuchses. Die Kinder müssen auf einen gehörten, also einen auditiven Reiz achten und diesen in Bewegung umsetzen. Dazu müssen sie das Signal zunächst erkennen (auditive Aufmerksamkeit) und von den anderen in Frage kommenden Geräuschen unterscheiden (Lautdifferenzierung). Dann müssen sie sich erinnern, welche Bedeutung das Signal hat (Merkfähigkeit) und den richtigen Bewegungsablauf dazu abrufen (motorische Planung).

## Roboterwelt

<b>Material:</b>	große braune Papiertüten, Schere, Wachsmalkreiden
<b>Zeitaufwand:</b>	20 Minuten
<b>Alter:</b>	ab 2 Jahren

Aus der Bodenfläche von Papiertüten wird ein Loch für den Kinderkopf geschnitten. Dann streift man die Roboterverkleidung einfach über und bewegt sich ruckartig wie ein Roboter. Beteiligen Sie sich mit oder ohne Verkleidung, denn das macht zusammen am meisten Spaß. Die Roboter könnten auch mal aneinander stoßen oder vor eine Wand laufen, denn sie können sich ja nicht so gut bewegen wie wir Menschen (bitte nur spielerisch, die Roboter sollen sich nicht verletzen!).

Die Papiertüten können auch noch roboterartig bemalt werden.

➔ **Praxistipp:** Wenn Ihr Kind einmal besonders aufgedreht und unruhig ist, kann es helfen, ihm zu vermitteln, dass Roboter so programmiert werden, dass sie sich lautlos bewegen. Mit dieser Vorstellung fällt es vielen Kindern leichter, sich ruhig und leise zu bewegen.

i Wenn sich die Kinder als Roboter durch das Zimmer bewegen, schulen sie ihre Grobmotorik. Die ruckartigen, nicht rhythmischen Bewegungen sind ganz anders als der normale Bewegungsablauf der Kinder. Sie müssen also dafür einen neuen motorischen Plan entwickeln, bewusst keinen Bewegungsfluss erzielen und die Bewegungen ganz anders abstimmen.



## Krachmachen und Kissenschlacht

<b>Material:</b>	Töpfe, Schneebesen, Kochlöffel, verschiedene Kissen
<b>Zeitaufwand:</b>	15 Minuten
<b>Alter:</b>	ab 2 Jahren

Es gibt Tage, an denen Kinder einfach schlecht gelaunt und unausgelastet sind. Sie meckern und maulen und haben zu nichts Lust. Mit dieser Aktivität können Kinder (und auch Sie selbst!) mal richtig Dampf ablassen.

Wenn es Ihre Nerven und die Tageszeit zulassen, dann räumen Sie verschiedene Töpfe, Kochlöffel, Schneebesen aus der Küche und machen Sie mit den Kindern zusammen richtig Krach. Vorhandene Musikinstrumente oder die eigene Stimme sind ebenfalls erlaubt. Es soll nicht schön oder melodisch sein, Hauptsache es ist richtig laut und die Kinder können sich auch körperlich verausgaben. Beenden Sie das Spiel, sollte es Ihrem Kind zu laut sein.

Eine etwas ruhigere Variante ist es, eine Kissenschlacht zu veranstalten, am besten sammelt man dazu alle Kissen aus der Wohnung und setzt sich auf das größte Bett.

- i** Beide Spielvarianten trainieren die Grobmotorik Ihres Kindes. Beim Krachmachen geht es dabei vor allem um den Einsatz beider Hände oder Füße, um die Bewegungs-Erfahrungen, die das Kind macht und um das Erlebnis, sich auszutoben und mit jeder Bewegung etwas auszulösen.

Eine Kissenschlacht ist eine gute Möglichkeit, um auch die Körper-eigenwahrnehmung des Kindes zu fördern. Durch den Kontakt mit dem Kissen nimmt es sich intensiv wahr. Zudem spürt es den Widerstand, auf den das Kissen trifft, wenn es selbst damit schlägt.



## Zitronenrallye

<b>Material:</b>	Zitronen, Bleistifte
<b>Zeitaufwand:</b>	10 Minuten
<b>Alter:</b>	ab 3 Jahren

Legen Sie mit den Kindern eine Strecke fest, zum Beispiel den Flur entlang. Die Zitrone soll mit dem Bleistift so schnell wie möglich vom Start zum Ziel getrieben werden. Da die Zitrone nicht rund ist wie ein Ball, ist das gar nicht so leicht. Zum Vergleich kann man versuchen, einen Tischtennisball zu schieben.

- i** Mit der Zitronenrallye fördern Sie die Grobmotorik und die visuelle Wahrnehmung Ihres Kindes. Das Antreiben der Zitrone erfordert eine gute Auge-Hand-Koordination, da der Nachwuchs die Zitrone sonst mit dem Stift nicht trifft. Dazu müssen die Kinderaugen die Zitrone immer gut fixieren und jede ihrer Bewegungen verfolgen. Zudem muss das Kind seine eigenen Bewegungsgeschwindigkeit an die der Zitrone anpassen, um sie nicht zu überholen oder sich abhängen zu lassen.

## Flieger

<b>Material:</b>	keines, nur etwas Platz
<b>Zeitaufwand:</b>	5 bis 10 Minuten
<b>Alter:</b>	ab 2 Jahren

Der Erwachsene legt sich auf den Boden und winkelt die Beine an. Das Kind stellt sich vor die Knie des Erwachsenen. Dieser führt seine Knie vorsichtig an den Bauch des Kindes, greift zusätzlich die Hände und beginnt nun, die Beine zusammen mit dem Kind langsam Richtung Decke zu führen. Das Kind liegt also auf den Knien und „fliegt“ über dem Erwachsenen.

Anfangs sollten Sie das Kind nicht hoch in die Luft drücken und unbedingt seine Hände halten. Wenn Sie merken, dass Ihr Kind an Sicherheit gewinnt, können Sie die Höhe steigern und das Kind auf den Fußsohlen fliegen lassen. Ganz Mutige schweben, ohne sich festzuhalten.

- i** Mit dem Flieger Spiel fördern Sie die Grobmotorik und die Wahrnehmung Ihres Kindes. Es erfährt einen vestibulären Reiz, spürt sich allerdings gleichzeitig

durch den Druck Ihrer Füße auch. Das macht diese Gleichgewichtsübung für viele Kinder angenehmer. Wenn Ihr Kind auf Ihren Füßen liegt, muss es viel Körperspannung aufbauen und kleine wackelige Bewegungen ausgleichen.

## Tunnel

<b>Material:</b>	keines
<b>Zeitaufwand:</b>	5 bis 10 Minuten
<b>Alter:</b>	ab 2 Jahren

Stellen Sie sich breitbeinig auf einen weichen Untergrund, zum Beispiel einen Teppich. Nun kann Ihr Kind unter Ihren Beinen hindurchkrabbeln. Lustig wird es, wenn ältere Geschwisterkinder mitspielen, so dass größere und kleinere Tunnels entstehen.

- i** Durch Tunnels zu krabbeln, fördert die Grobmotorik Ihres Kindes. Beim Krabbeln muss es die Bewegungen von Armen und Beinen koordinieren, zudem muss es sich an die Größe des Tunnels anpassen, also vielleicht den Kopf senken oder den Po leicht Richtung Boden führen.



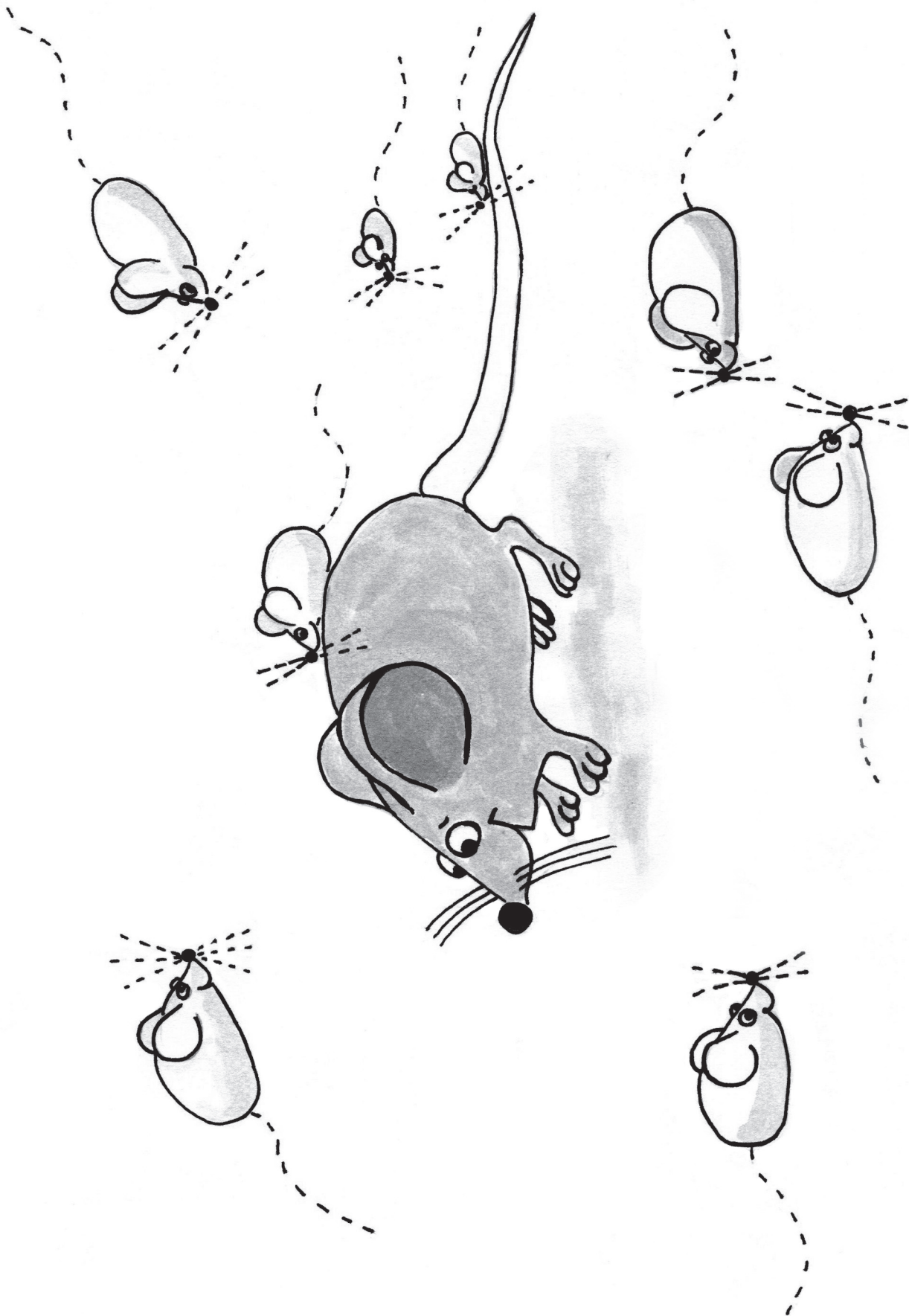
Hallo liebe Kinder!

Ich heiße Ferdinand.

Ich wohne im Falkenhofer Wäldchen in Lindlar.

Heute möchte ich Euch zeigen, wer hier noch so lebt.  
Kommt mit!









Das ist meine Familie: Finni, Franz, Frederike, Felix,  
Frank, Fiffi, Fanta und Finta.

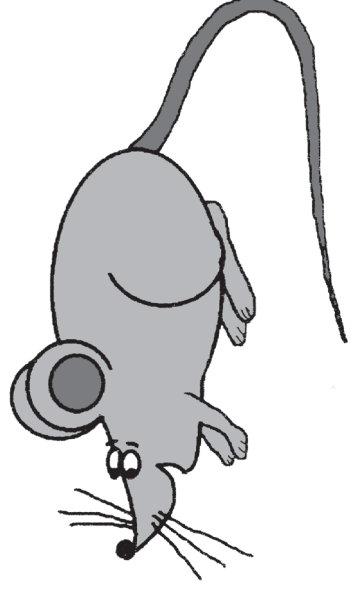
Wir wohnen tief unter der Erde in einer kleinen Höhle.  
Dort können wir uns gut vor wilden Tieren verstecken.

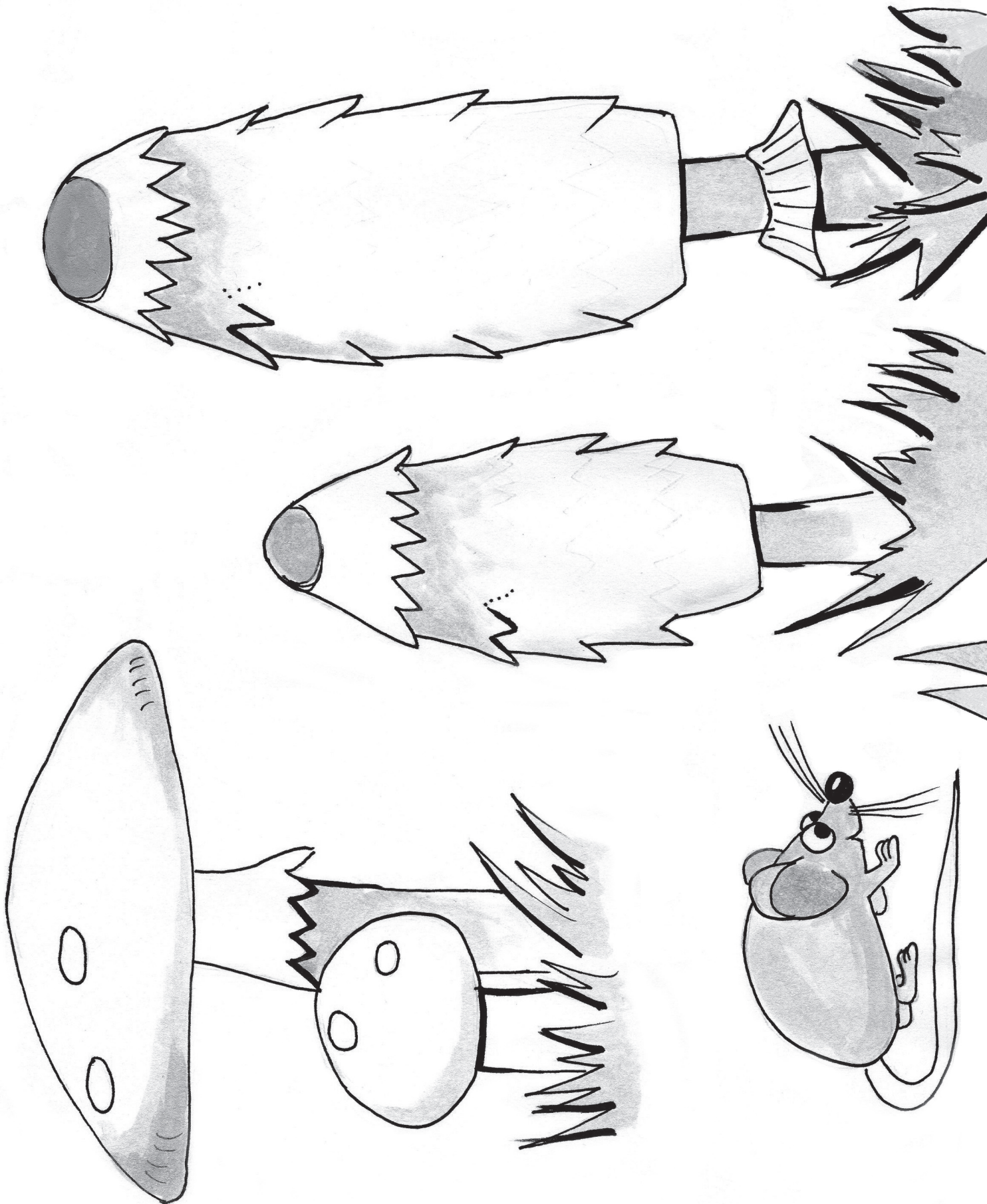
**Aufgabe:** Male die Mäuseschwänzchen und Barthaare!



Wir leben am Waldrand. Hier wohnt auch die Krähe Krakadamia und ihre Familie. Die Krähenkinder haben immer Hunger. Sie sind kaum satt zu kriegen. Zum Glück findet Krakadamia hier immer viel zum Fressen, so dass wir uns vor ihr nicht fürchten müssen. Da fällt mir ein, dass Fiffi, Fanta und Finta auch dringend nach Hause müssen. Den weiten Weg durch den Wald schaffen sie noch nicht und außerdem lauern hier zu viele Gefahren.

**Aufgabe:** Male den Rauch aus dem Schornstein und den Sand unter den Füßen!



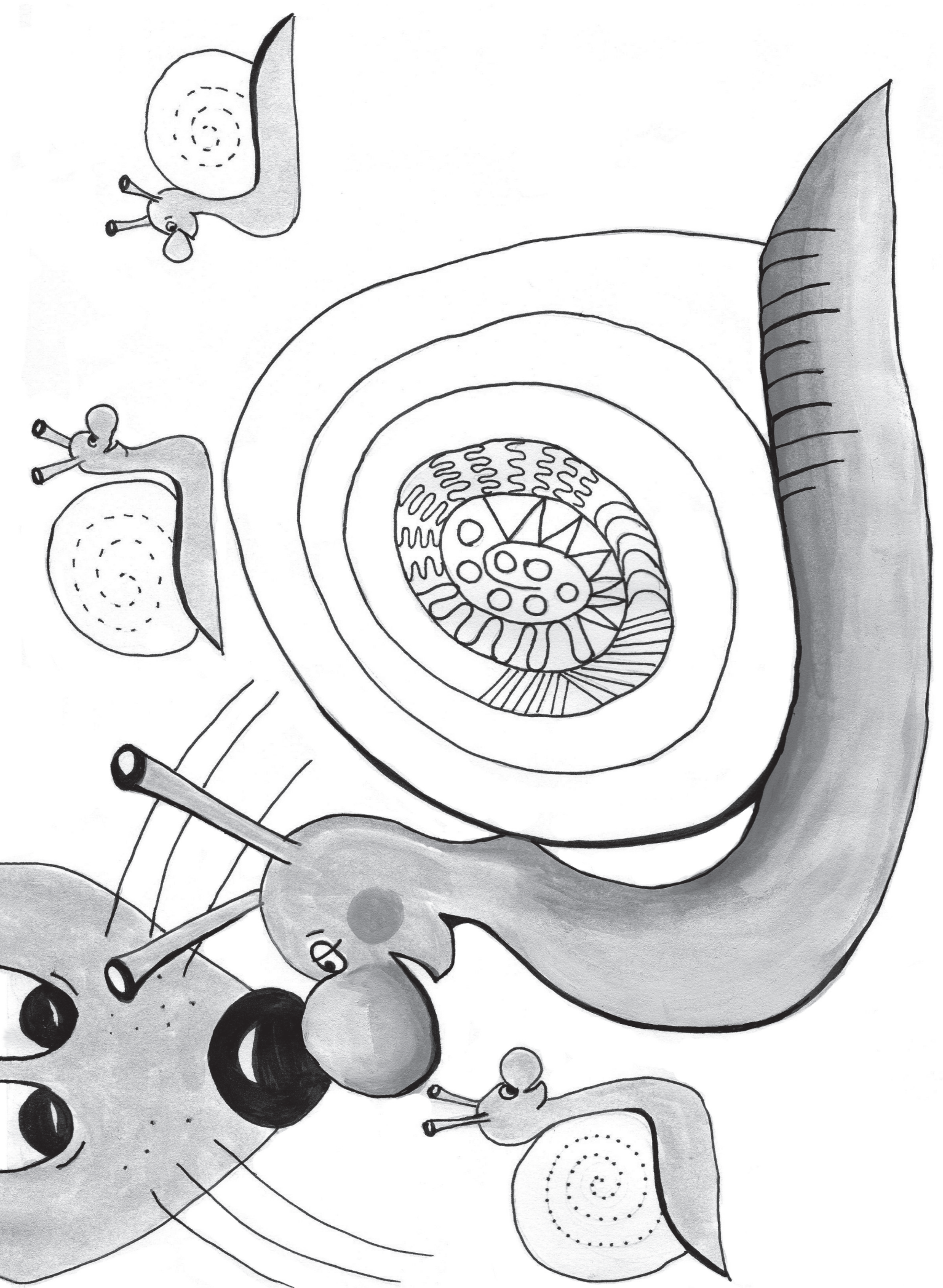


Im Herbst wachsen hier viele Pilze, zum Beispiel:  
Tintenpilze und Fliegenpilze.

„Oh, schau mal! Den Fliegenpilzen fehlen ja die Punkte!“

**Aufgabe:** Male die Punkte der Fliegenpilze und das  
Zickzackmuster auf den Tintenpilzen!







*Das Gespenst schlich sich von hinten an und heulte schauerlich ...*



# 1. Fantastische und beinahe wahre Geschichten

## Die Fly jagt das Dünengespenst

### ■ *Ruhetönung*

*Du setzt dich ganz ruhig hin und machst es dir gemütlich.  
Du atmest ruhig ein und aus und vergisst alles, was um  
dich herum geschieht.*

*Stell dir vor, die Fly besucht dich.*

*Sie setzt sich neben dich, und du schließt die Augen.*

*Sie legt dir die Pfote auf den Arm, und deine Arme werden  
ganz ruhig.*

*Sie legt dir den Kopf aufs Knie, und auch deine Beine wer-  
den ganz ruhig.*

*Jetzt kannst du mit ihr gehen, und ihr macht zusammen  
eine Reise in deine Fantasie.*

---

**J**edes Jahr fährt die Fly auf die Insel Sylt und macht dort Urlaub. Sie liebt es, an der See zu sein, jagt über den weißen Sandstrand, badet manchmal und liegt gemütlich im Dünengras, um sich von der Sonne wärmen zu lassen. Dann geht es ihr so richtig gut. Sie atmet ganz tief ein und aus und spürt, wie die Sonnenstrahlen ihr Fell erwärmen. Und wenn du dir jetzt vorstellst, wie die Fly gemütlich in einer Sandkuhle liegt, merkst du bei dir, dass du auch ganz tief einatmest, ruhig wirst, dich ganz sicher fühlst und spürst, wie schön warm die Sonne auf deine Arme und Beine scheint.

Abends, wenn es kühler ist, unternimmt die Fly oft lange Spaziergänge quer über die Insel. An einem schönen Som-

merabend strolchte sie wieder einmal durch die Dünen. Da hörte sie, wie einige Kinder ganz laut schrien und um Hilfe riefen. Die Fly raste schnell auf eine Düne und versuchte herauszufinden, woher die Schreie kommen. Erst konnte sie nichts erkennen, dann aber sah sie drei Kinder, die mit ihren Eltern auf dem Badesteg standen und weinten. Die Fly rannte zu ihnen hin und erfuhr, dass sie von einem Dünengespenst erschreckt worden waren. Sie waren gemütlich vom Strand auf dem Holzsteg durch die Sanddünen gegangen. Plötzlich hatten sie hinter sich ein schauerliches „Huuuh, huuuh ...“ gehört. Als sie sich umdrehten, schwebte hinter einem Busch ein Gespenst in einem langen weißen Gewand hervor, winkte mit den Armen und rief dabei: „Huuuh, huuuh“. Die Kinder hatten das Weite gesucht und waren so schnell sie konnten weggelaufen, doch das Gespenst schwebte hinter ihnen her und erschreckte sie immer mehr.

So etwas hatte die Fly noch nicht gesehen – ein richtiges Gespenst. Und stell dir vor, beinahe hätte sich die Fly selbst auch erschrocken. Aber dann hat sie sich erinnert, dass sie vor Gespenstern noch nie Angst hatte.

Am nächsten Abend legte sich die Fly auf die Lauer. Aber sie konnte nirgendwo ein Gespenst in den Dünen entdecken. Am übernächsten Tag erging es ihr genauso. Die ganze Woche über schien das Gespenst verschwunden zu sein. Dann, nach acht Tagen, hatte die Fly Glück. Sie hatte sich wieder in den Dünen versteckt und sich völlig im Sand eingescharrt, sodass nur noch ihre Schnauze und ihre Ohren zu sehen waren. Schon den ganzen Abend beobachtete sie den Holzsteg, der vom Strand ins Landesinnere führte. Die Sonne ging schon hinter dem Meer unter. Die Fly hörte das beruhigende Rauschen der Wellen, fühlte sich ganz ruhig und atmete tief ein und aus. Langsam wurde sie müder und müder, schloss die Augen und wollte schon ein bisschen schlafen.

Und da entdeckte sie, dass sich tatsächlich das Gespenst unter dem Steg versteckt hatte. Die Fly war ganz aufgeregt.



Das Gespenst hatte sich prima getarnt und wartete. Die Fly schlich sich vorsichtig an. Das Gespenst wartete, dass jemand über den Holzsteg kam. Nach einiger Zeit hörte man, wie ein kleiner Junge und eine Frau mit einer riesigen Strandtasche den Weg entlang kamen. Der kleine Junge trug eine Schippe und einen Eimer, in dem er Muscheln gesammelt hatte. Immer näher kamen die beiden. Die Fly verhielt sich mucksmäuschenstill und duckte sich tief in den Sand, und weil sie ja schwarz-weiß ist, konnte man sie kaum erkennen.

Das Gespenst achtete nicht auf das, was um es herum vorging. Es konzentrierte sich nur auf die Leute, die langsam über den Steg liefen. Es duckte sich unter den Steg und wartete. Die Frau und der Junge kamen immer näher. Die dicke Strandtasche schleifte fast auf dem Holz, und der kleine Junge pffte und hüpfte über den Steg. Das Dünengespenst ließ beide vorübergehen und rührte sich nicht. Als sie dann überholt hatten, kam es unter dem Steg hervor und schlich hinter beiden her. Direkt hinter ihnen wehte es mit seinem weißen Gewand und schrie schauerlich und gemein: „Huuuh, huuuh!“ Die Frau und der kleine Junge erschraken so heftig, dass der Junge fast vom Steg gefallen wäre und den Eimer mit den Muscheln fallen ließ. Das Gespenst schwebte aufgeregt, aber auch begeistert über die Holzplanken und lachte schadenfroh.

Auf diesen Moment hatte die Fly gewartet. Jetzt jagte sie aus ihrem Versteck heraus, hinunter zum Steg. Das Gespenst bemerkte sie in letzter Sekunde, raffte sein weißes Gewand zusammen und floh, so schnell es konnte. Die Fly jagte hinter ihm her. Und so ging es über die Dünen und über den Strand, bis das Gespenst ein bisschen müder und langsamer wurde. Jetzt bekam die Fly das Gewand mit ihren Zähnen zu fassen, ließ nicht mehr los und zerrte so lange an dem weißen Tuch, bis es riss. Das Gespenst war nun völlig nackt und schwebte als Knochengerippe ohne Umhang über die Dünen. Die Fly legte noch etwas Tempo zu und kam immer näher und näher. Schließlich gelang es ihr, einen Knochen am Hintern des

Gespenstes zu schnappen. Die Fly biss zu, ließ den Knochen nicht mehr los – und hing in der Luft.

Das Gespenst heulte fürchterlich: „Huuh, huuh, huuh ...“ Schließlich krachte es, und der Knochen brach aus dem Gerippe heraus. Das Gespenst hinkte beim Schweben, torkelte hin und her und versuchte der Fly zu entkommen.

Die Fly hielt den Knochen im Maul, keuchte und legte sich schließlich auf einer Düne in das tiefe Gras, um Luft zu schnappen. Das Gespenst floh, hastete weiter, und als es weit genug entfernt war, fluchte es und rief: „So ein Mist!“

Dann schwebte es davon und wurde nie wieder auf Sylt gesehen.

Stell dir vor, die Fly vergrub den Knochen in einer Düne. Sie hatte im Moment keinen Appetit, ihn zu verzehren, und beschloss ihn für schlechte Zeiten aufzuheben. Und wenn du mir die Geschichte nicht glaubst, kannst du auf der Düne nachsehen, ob der Knochen immer noch im Versteck liegt. Du musst nur auf der richtigen Düne nachgucken. Es gibt auf Sylt Tausende davon.

---

### ■ **Rücknahme**

*Jetzt kannst du langsam wieder wach werden.*

*Es kommt ein frischer Wind, der dich wieder munter macht.*

*Er pustet einmal über dich, und du streckst deine Arme und Beine.*

*Er pustet zweimal über dich, und du atmest tief ein und aus, ballst die Hände zur Faust und räkelst dich.*

*Er pustet dreimal über dich, und du machst die Augen auf und fühlst dich frisch und wach!*

## Die Fly fährt Heißluftballon

### ■ *Ruhetönung*

*Du setzt dich ganz ruhig hin und machst es dir gemütlich.  
Du atmest ruhig ein und aus und vergisst alles, was um dich herum geschieht.*

*Stell dir vor, die Fly besucht dich.*

*Sie setzt sich neben dich, und du schließt die Augen.*

*Sie legt dir die Pfote auf den Arm, und deine Arme werden ganz ruhig.*

*Sie legt dir den Kopf aufs Knie, und auch deine Beine werden ganz ruhig.*

*Jetzt kannst du mit ihr gehen, und ihr macht zusammen eine Reise in deine Fantasie.*

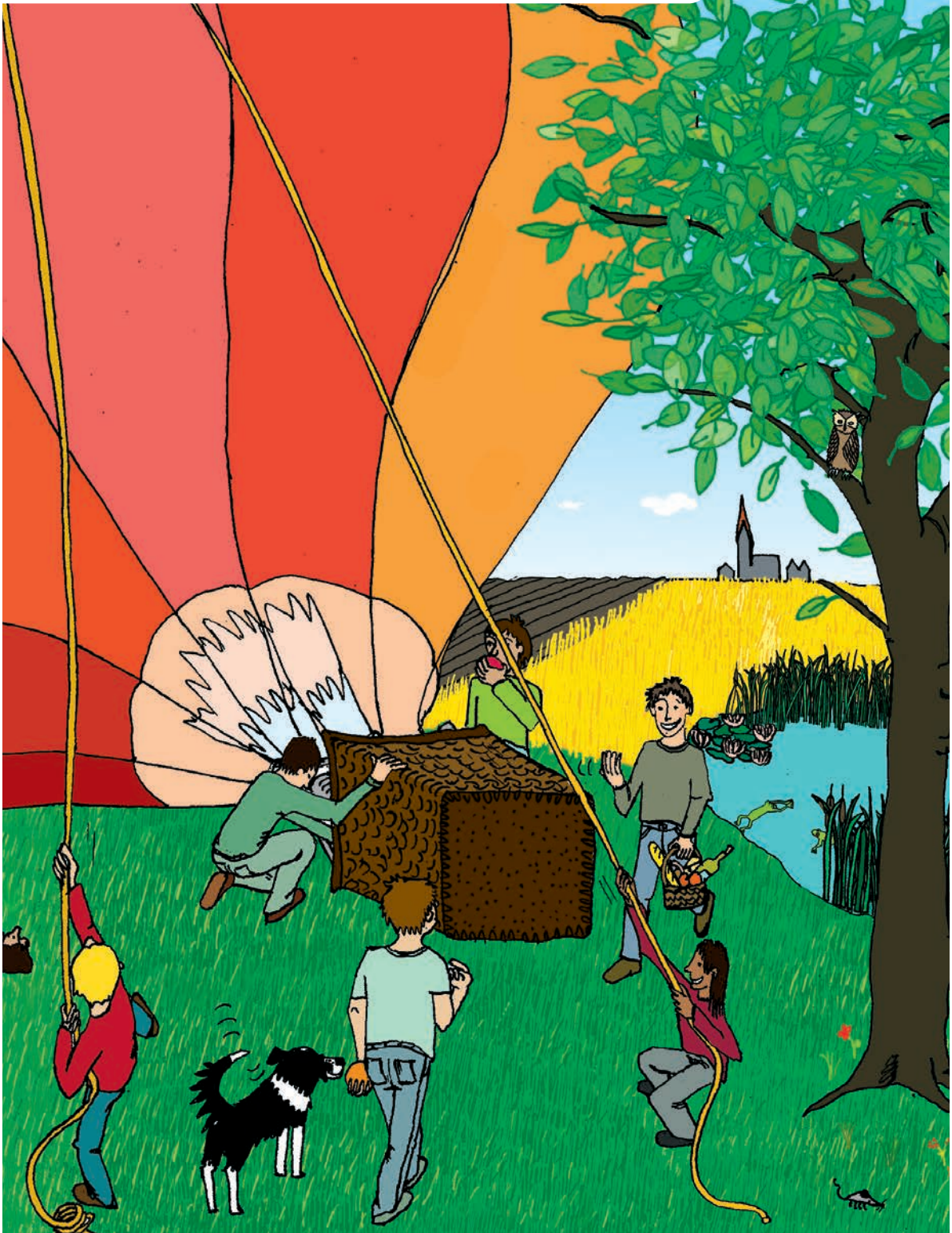
---

**I**m Sommer, an windstillen Tagen, sieht man manchmal Heißluftballons am Himmel. Sie sind riesengroß, größer als ein Auto, eher so groß wie ein kleines Haus. Sie sind aus breiten Stoffbahnen in wunderbaren Farben zusammengenäht, und unten hängt ein eckiger Korb, in dem die Ballonfahrer stehen. Sie fliegen ganz still, und wenn man dicht genug dran ist, hört man manchmal das Fauchen des Brenners, der die Luft im Ballon erhitzt.

Wenn die Fly über die Wiesen rennt, und sie sieht so einen bunten Ballon, bleibt sie stehen, wedelt mit dem Schwanz und schaut ihm hinterher. (Andere Hunde würden wahrscheinlich bellen, aber die Fly bellt nur, wenn wirklich etwas Wichtiges passiert.) Manchmal winken die Menschen im Ballon ihr zu; dann freut sie sich.

Einmal ist etwas wirklich Erstaunliches passiert. Da war die Fly mit ihrem Freund Gerrit auf den Feldern unterwegs und ging ihrer Arbeit nach, ihren Ball zu fangen.

*Die Fly wartet auf den Start.*



Hinter einem Hügel mit einem Wäldchen hörte sie plötzlich ein lautes Zischen und aufgeregte Stimmen. Gerrit hatte es auch gehört – zusammen rannten sie los, um nachzuschauen. Und tatsächlich:

Da lag so ein Ballon auf der Erde, und die Ballonfahrer waren gerade dabei, ihn mit heißer Luft zu füllen; sie waren beinahe fertig damit. Die Haut des Ballons bestand aus glänzendem, orange-gelb-rotem Stoff, was sehr schön aussah.

Die Fly ließ sich im Gras nieder und legte den Kopf auf die Pfoten. Sie war ganz fasziniert, wie der Ballon immer größer und runder wurde. Schließlich war er so groß wie ein ganzes Haus, und mehrere Leute mussten ihn mit Seilen am Boden halten, damit er nicht einfach in die Höhe stieg. Das sah sehr anstrengend aus, und die Fly bekam schon vom Hinschauen ganz schwere Beine.

Da winkte einer der Ballonfahrer dem Gerrit und der Fly: „Habt ihr Lust mitzufahren?“ – „Na klar!“ rief Gerrit und rannte gleich los. Die Fly war sich aber nicht so sicher. Der Ballon war riesig! Und am sichersten fühlte sie sich, wenn sie mit allen vier Pfoten auf der Erde stand! Der Gerrit war inzwischen in den Korb geklettert und rief: „Fly, komm! Das wird toll! Es kann nichts passieren, wir steigen nur ein Stück an der Leine nach oben, und dann werden wir wieder hinuntergezogen.“ Die Fly dachte, sie würde ja schon gerne mal die Ballspielwiese von oben sehen. Aber dafür in so ein Riesending klettern? „Na komm schon, Fly! Ich halte dich auch gut fest!“ Die Fly machte ein paar Schritte auf den Korb zu, aber da zischte der Ballon wie ein Drache, und sie sprang zurück.

Nun war der Gerrit im Korb, und sie stand draußen. Die Ballonseide glänzte in der Sonne, und eigentlich hatte sie große Lust, einmal zu fliegen, ein kleines Stück nur ... Wieder zischte der Ballon, und die Fly sprang vor Schreck noch ein paar Schritte nach hinten. „Das Zischen ist das Feuer, das die Luft im Ballon erwärmt,“ sagte eine Ballonfahrerin. „Ohne

das kann der Ballon nicht aufsteigen.“ Und richtig – als es wieder zischte, guckte die Fly genau hin, da schoss eine hellblaue Flamme aus einem Brenner in den aufgeblähten Ballon hinein. Die Fly spürte die Wärme der Flamme; es war, als würde ihr jemand mit einer warmen Hand über den Rücken streicheln.

Ja, wenn das so ist, dachte sich die Fly. Ganz tapfer ging sie auf den Korb zu, in dem der Gerrit auf sie wartete. Beim nächsten Zischen zuckte sie nur kurz zusammen – dann hüpfte sie über die Seitenwand des Korbes. Der Gerrit nahm sie in den Arm und streichelte sie, und die Fly leckte ihm ein bisschen die Hand.

Stell dir vor: Ganz langsam und ruhig hob der Ballon mitsamt dem Korb von der Wiese ab. Die Ballonfahrer lachten und jubelten, eine Frau machte ständig Fotos. Und wirklich – als die Fly vorsichtig über das Gelände schaute, da sah sie die Wiese schon ein ganzes Stück unter sich. Und immer höher stiegen sie! Jetzt waren sie schon über den Bäumen, und die Leute unten sahen winzig aus; sogar die Autos, die dabeistanden – der Gerrit hätte sie werfen können, und die Fly hätte sie gefangen, so klein waren sie. Die Fly sah sich um und entdeckte die Dächer eines Dorfes, und als sie in der Ferne eine Schafherde sah, hüpfte sie ein bisschen vor Aufregung. Das Zischen hörte sie fast gar nicht mehr.

Dann blieb der Ballon, wo er war, und die Fly konnte sich in Ruhe umschauen: Die Wiese, die Felder, der Wald in der Ferne und über allem der warme Sonnenschein. Die Menschen im Korb tranken Kaffee, und Gerrit bekam einen Becher Limonade. Für die Fly holte er ein Leckerli aus der Tasche.

Schließlich wurde der Ballon wieder nach unten gezogen. Gerrit und Fly kletterten wieder aus dem Korb und bedankten sich bei den netten Ballonfahrern. Dann liefen sie zurück auf die Ballspielwiese. Den Ballon konnten sie noch lange sehen, wie er gelb, rot und orange über den Bäumen leuchtete.

---

■ **Rücknahme**

*Jetzt kannst du langsam wieder wach werden.*

*Es kommt ein frischer Wind, der dich wieder munter macht.*

*Er pustet einmal über dich, und du streckst deine Arme und Beine.*

*Er pustet zweimal über dich, und du atmest tief ein und aus, ballst die Hände zur Faust und räkelst dich.*

*Er pustet dreimal über dich, und du machst die Augen auf und fühlst dich frisch und wach!*



2020

# Verlagsprogramm

**BORGSMANN MEDIA**

 verlag modernes lernen  borgsmann publishing

Noch mehr Leseproben und bestellen unter:  
[www.verlag-modernes-lernen.de](http://www.verlag-modernes-lernen.de)