

Die Europameisterschaft der Tiere

Geschichte

„Die verschiedensten Tiere aus ganz Europa haben sich für die EM qualifiziert. Frösche, Mäuse, Katzen und viele andere Tiere stürmen zum Wettkampfort. Es gibt ganz andere Disziplinen als bei den Menschen. Die Tiere müssen alle Sportarten absolvieren. Es gibt Medaillen in sechs Disziplinen. Zum Schluss wird der Gesamtsieger ermittelt.“

Spielvorbereitung/ Material

▪ Urkunde (Papier, Stifte)

Disziplinen:	1) Würmer fangen	(evtl. kleine Woll- oder Gummifäden)
	2) Baumklettern	(Klettergerüst, Stange oder stabiler Baum)
	3) Höhlenkriechen	(Stuhlreihe + Decke oder Krabbeltunnel)
	4) Kastanienzielwerfen	(Kastanien, Reifen oder Ringe)
	5) Seeblattspringen	(Zeitungen, Matten oder Hüpfbretter)
	6) Feldslalom	(Kegel, Plastikflaschen oder Bäume)

Tierbeispiele: Hase, Katze, Vogel, Maus, Fuchs, Bär

Spielablauf

Das Kind wählt ein Tier. Beim Besprechen der Disziplinen, werden diese gemeinsam mit dem Spielleiter aufgebaut. Das Kind wird angeregt, sich in das Tier hineinzusetzen (z.B.: Wie könnte ein Frosch hüpfen? Wie springt ein Fuchs oder hat er einen Trick?). Das Kind darf mit jedem Tier die Disziplinen absolvieren. Dann werden die Punkte verglichen und ein Tier als Gewinner benannt. Die Punkte werden je nach Anzahl (z. B. gefangene Würmer in bestimmter Zeit), Höhe (Baumklettern), Schnelligkeit (Höhlenkriechen, Feldslalom) und Genauigkeit (Zielwerfen, Seeblattspringen) vergeben. Noch größere Freude bereitet das Spiel, wenn mehrere Kinder teilnehmen.

Spielabschluss

Es findet eine Siegerehrung statt. Jedes Tier erhält eine Urkunde und einen kleinen Preis (Was frisst das Tier am liebsten?).

Variante Gruppe

Jedes Kind wählt ein Tier.

- 1) Variante: Die Tiere treten nacheinander gegeneinander an.
- 2) Variante: Immer zwei Tiere treten zugleich gegeneinander an. Dann wieder die Sieger gegeneinander, bis ein Gewinner feststeht.
- 3) Variante: Die Tiere bilden Zweierteams mit gleichen oder verschiedenen Tieren, die Punkte sammeln.

Variante: Kinderzimmer

Im Kinderzimmer können die Disziplinen an die Möglichkeiten angepasst werden.

Als Abschluss könnte daraus auch ein Aufräumspiel entstehen: Die verschiedenen Tiere transportieren auf ihre Weise die herumliegenden Dinge und räumen auf.

Variante: Spielplatz/Garten/Wald

Auf dem Spielplatz gibt es noch mehr Ideen für Disziplinen. Beispiele wären: Schaukelweitsprung, Tannenzapfenabwerfen oder Bergrutschen auf Zeit.

Es ist auch ein Parcours denkbar, bei dem verschiedene Disziplinen kombiniert werden. Dabei wird eine vorher vereinbarte Wegstrecke über den Spielplatz oder durch den Wald absolviert.

Beobachtungs- und Förderschwerpunkte:

- sensomotorischer Bereich: Grob-/Körpermotorik, Koordination/Bilateralintegration
- perceptiver Bereich: vestibuläre Wahrnehmung
- kognitiver Bereich: Genauigkeit, Aufmerksamkeit, Konzentration

URKUNDE FÜR _____



© 2016 verlag modernes lernen · B 1269 Canzler · Alle Rechte vorbehalten!

Auf Weltreise

Geschichte

„Tom hat einen Traum: Er möchte die Welt bereisen und dabei viele Länder und Kulturen kennenlernen. Leider haben Toms Eltern wenig Geld. Tom wünscht sich zu seinen Geburtstagen nichts sehnlicher als Reisebeschreibungen. Bald hat er eine große Sammlung, und er weiß viel über die Kulturen der Länder. Tom ist sehr sparsam. Als Tom erwachsen ist, hat er in seiner Reisespardose genügend Geld gespart, um ein paar Wochen zu reisen. Er beschließt, in die Welt zu ziehen. Sobald sich das Geld dem Ende neigt, möchte er sich eine Arbeit suchen und dann weiterreisen. Das wird ein tolles Abenteuer.“

Spielvorbereitung/Material

- Matten, Kissen oder Decken als Länder
- je nach Arbeit in den Ländern: verschiedene Sportgeräte (Rollbrett, Bänke, Seile, Sprossenwand, Schaukel, Hängematte, ...)
- Papierschnipsel oder kleine Steine als Geld
- Papier und Stifte, Globus oder Weltkarte; Wahrzeichen-Karten (Vorlage)

Spielablauf

Das Kind überlegt gemeinsam mit dem Spielleiter, welche Länder es bereisen möchte und in welchen Ländern Arbeit möglich ist. Der Globus kann als Hilfe eingesetzt werden. Es baut mit allen zur Verfügung stehenden Materialien/Sportgeräten diese Länder nach. Zwischen den Ländern kann sich das Kind verschiedene Transportmittel überlegen (z. B. Schiff = Rollbrett; Flugzeug = Hängematte).

Das Kind durchläuft den Parcours. In jedem Land und bei jeder Überfahrt bezahlt es mit Papierscheinen oder Steinen aus seinem Geldbeutel. Wenn das Geld aufgebraucht ist, geht es „arbeiten“. Es werden die Sehenswürdigkeiten der Länder besprochen (z. B.: Tower Bridge in London/Großbritannien, Brandenburger Tor in Berlin), die das Kind schon kennt oder kennenlernen möchte. Wenn ein Land vom Kind „bereist“ wurde, darf es eine Wahrzeichen-Karte mitnehmen. Es können noch mehr Wahrzeichen von Ländern entworfen werden.

Beispiele für Länder und Arbeitsmöglichkeiten

Land und Sehenswürdigkeit	Arbeit	Umsetzung
Ägypten (Pyramiden von Gizeh)	Kamelführer	Der Kamelführer reitet auf der Schaukel, Pferdeschaukel oder länglichen Kissen/Matten, Kind führt Gruppe durch die Wüste, Ziel sind die Pyramiden.
Großbritannien/Irland/Neuseeland (Tower Bridge, Big Ben)	Schafe hüten	Die Schafe werden über die Berge geführt. (Berglandschaft aus Matten, Kissen, Bänken)
Deutschland (Brandenburger Tor)	am Hafen Schiffe ent- und beladen	Es werden verschiedene Transportgüter besprochen, Schiffe entladen und die Ware ein Stück in die Halle transportiert. Dann werden die Schiffe wieder beladen.
Norwegen (Geirangerfjord)	angeln	Das Kind sitzt oder liegt auf dem Boot (Rollbrett, Plattformschaukel, Hängematte) und versucht, die Fische zu fangen (Magnetangel und Papierfische mit magnetischem Gegenstück).
Italien/Frankreich (Eiffelturm)	Weintraubenernten	Zwischen zwei festen Stangen mehrere Leinen/Seile spannen, an denen die Trauben (z. B. aus Papier) mit Wäscheklammern befestigt sind. Die Trauben auf verschiedene Art und Weise pflücken lassen: zum Beispiel in Rückenlage auf dem Rollbrett an den Seilen entlang ziehen und dabei die Trauben einsammeln.
USA/Amerika (Freiheitsstatue)	Gold suchen	In einem Erbsen- oder Bohnenbad werden kleine Murmeln oder glänzende Perlen versteckt. Unter einem Handtuch (wie im Fluss) kann das Kind die „Goldklumpen“ finden.
Südamerika (zum Beispiel Peru, Bolivien, Chile) (Machu Picchu)	Eselführer	Das Kind lernt eine abenteuerliche Wanderroute kennen (Parcours aufbauen) und darf der Wanderführer mit dem Gepäckesel sein. Es geht über Schluchten, gefährliche Anstiege hinauf und durch Flüsse.
China (Chinesische Mauer)	die Mauer nachbauen	Das Kind darf die chinesische Mauer im Kleinformat für ein Museum nachbauen. Um die Stabilität der Mauer zu testen, darf es auf ihr balancieren.

Spielabschluss

Das Kind kommt wieder nach Hause und berichtet über seine Erlebnisse. Es kann auch ein Bild oder eine Karte mit der Reiseroute gemalt werden. Die Wahrzeichenbilder können ausgemalt oder es kann eine Collage daraus hergestellt werden.

Variante Gruppe

1. Möglichkeit: Die Kinder reisen gemeinsam. Ein Kind bekommt den Geldbeutel und ist für das Geld verantwortlich. Ein weiteres Kind könnte für die Besorgung der Transportmittel zuständig sein. Ein anderes Kind kennt sich gut mit den Sehenswürdigkeiten aus und bestimmt die Reiseroute. Die Rollen können natürlich getauscht werden.
2. Möglichkeit: Die Kinder reisen einzeln und berichten am Schluss über ihre Erlebnisse und vergleichen den Inhalt ihrer Geldbeutel.

Variante: Kinderzimmer

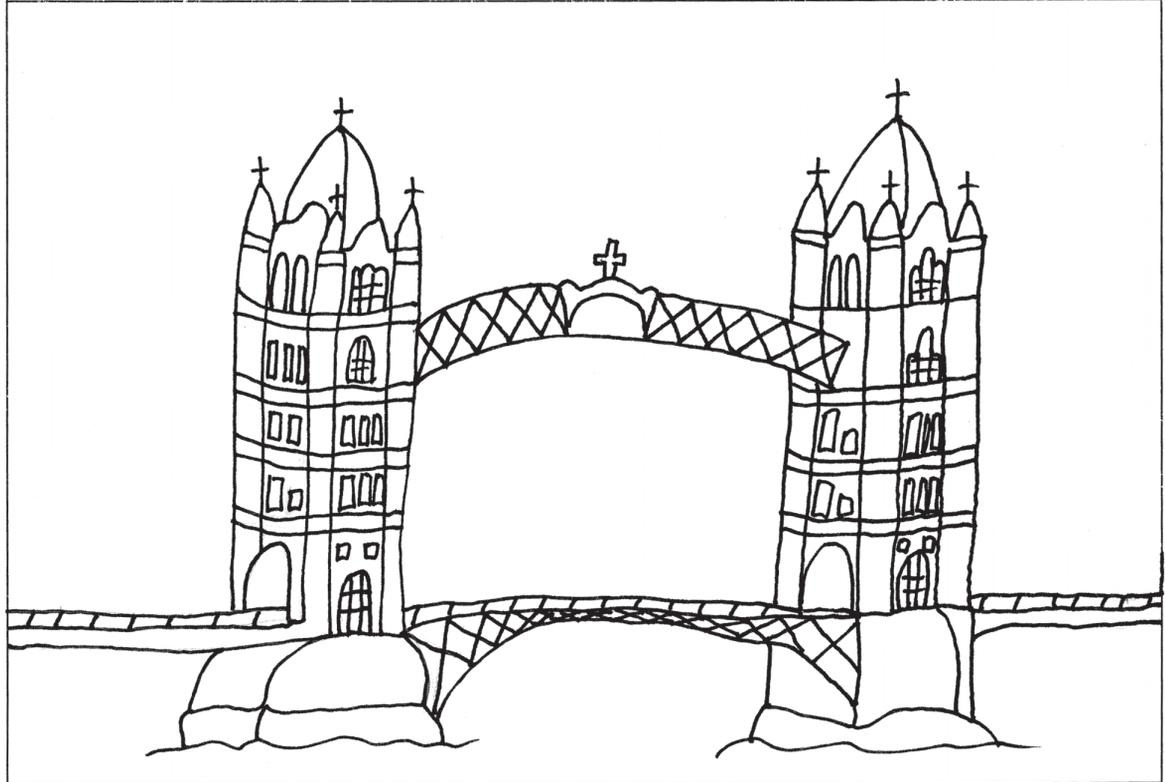
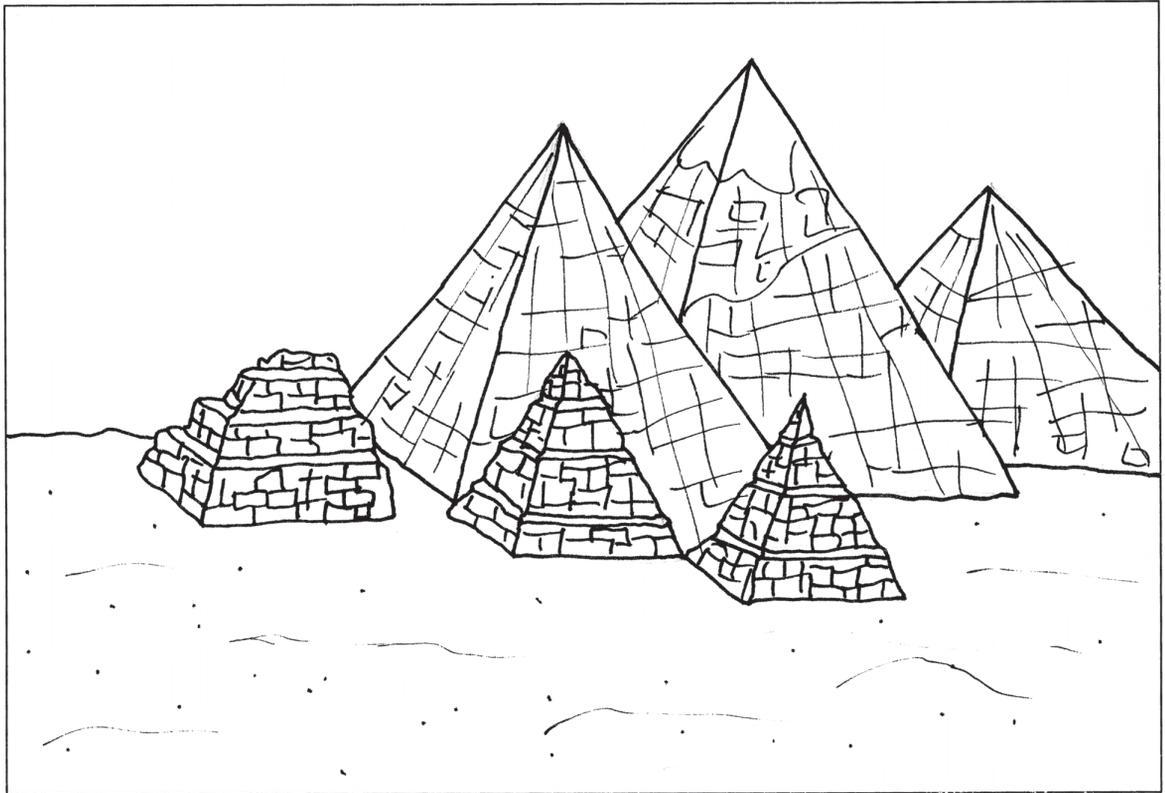
In jedem Zimmer der Wohnung oder des Hauses kann sich ein Land befinden, das auf verschiedene Art und Weise bereist wird. Vielleicht gibt es bereits Andenken aus schon absolvierten Reisen, die als Gedankenstütze mit genutzt werden können.

Variante: Spielplatz/Garten/Wald

Das Gelände oder der Spielplatz kann ebenfalls in Länder aufgeteilt werden. Naturmaterialien oder Sandskizzen, die an bestimmten Stellen angebracht werden, dienen als Erinnerung an das Land. Verschiedenste Geräte können als Verbindung zwischen den Ländern dienen.

Beobachtungs- und Fördermöglichkeiten

- Sensomotorischer Bereich: Grob- und Körpermotorik, Koordination/Bilateralintegration, Kraft- und Bewegungsdosierung
- Perzeptiver Bereich: propriozeptive Wahrnehmung, vestibuläre Wahrnehmung, visuelle Wahrnehmung, taktile Wahrnehmung
- Feinmotorik
- kognitiver Bereich: Aufmerksamkeit, Konzentration, Handlungsplanung, mathematische Fertigkeiten (Geld zählen/rechnen)



© 2016 verlag modernes lernen · B 1269 Canzler · Alle Rechte vorbehalten!

