



Planung eines Bewegungsprojektes im Rahmen der
DiCV-Weiterbildung – Bildung durch Bewegung 2016/2017

Thema des Projektes:

Wir spielen im Freien

(eine Spielesammlung für den Wald)

Katholische Kindertagesstätte St. Martinus, Martinusstr. 26a, 50765 Köln
Telefon 02 21 – 590 12 28 **E-Mail: st-martinus-kita@t-online.de**
Zertifiziertes Familienzentrum

www.k-k-n.de



Inhalt

1. Situationsanalyse	3
2. Sachanalyse	3
3. Leitziel	3
4. Grobziele	4
5. Zeit und Ort des Projektes	4
6. Zielgruppe	5
7. Organisatorische Absprachen	5
8. Bewegungsstunde (Spiel 1 bis 6)	6
9. Bewegungsstunde (Spiel 7 bis 12)	9
10. Bewegungsstunde (Spiel 13 bis 20)	11
11. Bewegungsstunde (Spiel 21 bis 27)	14
12. Bewegungsstunde (Spiel 28 bis 33)	17
13. Bewegungsstunde (Spiel 34)	20



1. Situationsanalyse

Im Rahmen der o.g. Weiterbildung stand ich vor der Aufgabe ein Bewegungsprojekt zu planen und durchzuführen. Um den Kindern und dem Projektgedanken gerecht zu werden, überlegte ich eine Weile und meine Wahl fiel auf das Thema Wald. Dieses Thema bietet die Möglichkeit viele neue Bewegungserfahrungen zu sammeln.

Immer wenn wir mit den 5- und 6-Jährigen in den Wald gegangen sind, habe ich beobachten können, dass die Kinder sehr viel mehr ihren Körper und ihre Sinne gebrauchen als bei „innerhäuslichen“ Aktivitäten im Kindergarten.

Zudem habe ich in den wöchentlichen Bewegungsstunden beobachtet, dass besonders die 5- und 6-Jährigen gerne Regelspiele spielen, sehr neugierig auf neue Spiele und insgesamt sehr spielbegeistert sind. Mir ist aufgefallen, dass die meisten Kinder der Zielgruppe in der Lage sind, Regeln zu erkennen, zu erfinden und zu variieren, sich einige aber noch schwer tun Regeln selber zu gestalten bzw. Regeln abzuändern.

In Gesprächen am Rande der Waldtage und bei Beobachtungen der Kinder habe ich erfahren, dass auf der einen Seite Kinder besonders fit sind im Wald und sich sehr gut auskennen, auf der anderen Seite gibt es Kinder, die noch nicht so viel Erfahrung im Wald haben.

Darüber hinaus ist mir aufgefallen, dass alle Kinder gerne die Herausforderungen der Bewegungsanlässe im Wald annehmen und ihr „Können“ auf die Probe stellen und erweitern, auch die Kinder, die ansonsten in Bewegungssituationen eher „lustlos“ sind oder sich nicht trauen oder zurückhaltend sind.

Ferner habe ich in den wöchentlichen Bewegungsstunden ein Kind beobachtet, das langsam reagiert als auch ein Kind, das in seinen Körperbewegungen „unrund“ bzw. unbeweglich ist.

2. Sachanalyse

Es gibt sehr viele gute Spiele, die für draußen und speziell für den Wald geeignet sind. Bei der Vorbereitung bin ich auf viele Ideen für Spiele im Freien und insbesondere im Wald gestoßen. Besonders ergiebig und interessant finde ich die Spielsammlung in dem Buch *Erlebnispädagogik – Abenteuer für Kinder* von Petra Brandt. Einiges konnte ich aus dem Internet ziehen und viele Ideen sind aus meinen Büchern zur Waldpädagogik. Darüber hinaus bot unsere Fortbildung einen reichhaltigen Schatz an Informationen und praktischen Übungen zum Thema Spiel, insbesondere zu den Mängelbildern über „lustlose“ und „unbewegliche“ Kinder sowie „Kinder die langsam reagieren“. Ebenso habe ich von meiner Fortbildungsgruppe wertvolle Anregungen erhalten, die ich mit einfließen lasse.

Die Kinder für die Spiele zu motivieren wird aus meiner Erfahrung kein Problem sein.

Auch dies konnte ich bei den monatlichen Waldtagen stets beobachten. Trotzdem setze ich ein kleines „Medium“ ein, eine Handpuppe, die uns bei den Spielen und den Gesprächen begleitet.

3. Leitziel

Die Kinder bewegen sich im Wald mit Freude.



4. Grobziele

Sensomotorisch/Körperlich:

Die Kinder leben ihren Bewegungsdrang aus und erproben ihren Körper.
Sie erweitern und vertiefen über ihre Sinne ihre Erfahrung und ihr Wissen über den Wald.
Nebenbei nehmen sie sich und andere intensiver wahr, d.h. ihre Sinneswahrnehmung schärft sich.
Sie kennen vielfältige Koordinationsmöglichkeiten und sind sicherer darin.

Emotional:

Die Kinder erleben ihre eigenen Grenzen und akzeptieren die Grenzen der anderen.

Kognitiv:

Sie haben neue Erkenntnisse über den Wald.
Sie kennen neue Spielregeln und setzen sie um.

Sozial:

Die Kinder sprechen über ihre Erlebnisse, tauschen sich aus und hören sich zu.
Sie erleben ein neues Gruppengefühl mit den Kindern aus den „anderen“ Gruppen.

5. Zeit und Ort des Projektes

Das Projekt findet im Rahmen der „Waldwoche“ der Kindertagesstätte (Kita) St. Martinus in der Zeit vom 8. Mai bis 12. Mai 2017 sowie am Vater-Kind-Waldtag am 13. Mai 2017 statt.

Die Waldwoche ist ein fester Bestandteil unseres Kindergartenkonzeptes und wird jedes Jahr im Frühjahr in der Escher Laach oder in einem anderen Waldgebiet in der Nähe unserer Kita durchgeführt. Adressaten sind alle Vorschulkinder und die Kinder, die im Vorjahr fünf Jahre alt geworden sind.

An jedem Tag der Waldwoche biete ich nach dem Freispiel der Kinder je eine Bewegungsstunde mit verschiedenen Spielen an. Eine Einheit wird 45 Minuten dauern.

Den Abschluss der Waldwoche bildet der Vater-Kind-Tag am darauffolgenden Samstag, an dem auch Mütter teilnehmen dürfen. Weil dieses Angebot eine Veranstaltung des Familienzentrums und des Katholischen Bildungswerkes ist, sind nicht nur die Väter der Kinder aus der Waldwoche eingeladen, sondern alle interessierten Väter mit ihren Kindern.

Erfahrungsgemäß werden darunter viele Väter der 5- und 6-jährigen Kinder unserer Kita teilnehmen.

Das Bewegungsangebot umfasst auch an diesem Waldtag eine 45-minütige Bewegungseinheit mit Spielen. Geplant ist das 50-Aufgaben-Spiel, wo die Lieblingsspiele der Kinder aus der vorherigen Waldwoche wieder vorkommen.

6. Zielgruppe

Meine Zielgruppe sind alle 5- und 6-jährigen Mädchen und Jungen aus den vier Gruppen.
Die Anzahl der Kinder beträgt 20. Sie sind die teilnehmenden Kinder an der Waldwoche.
Die Gruppengröße pro Bewegungseinheit wird auf acht Kinder beschränkt sein.
In der Vorbesprechung erkläre ich den Kindern, dass sie an mindestens zwei Bewegungseinheiten teilnehmen.

7. Organisatorische Absprachen

Kinder, die nicht an einer Bewegungseinheit teilnehmen, werden von den anderen Kollegen und Kolleginnen des Waldteams übernommen.



Die Projektarbeit dokumentiere ich im Projekttagbuch. Fotos dokumentieren den Prozess des Projekts und dienen als Informationsquelle für vielfältige Sprechkanäle zwischen Eltern, Kindern und Team.

Damit alle Eltern der Kinder aus der Waldwoche über das Bewegungsprojekt informiert werden, auch wenn sie samstags nicht dabei sind, wird es darüber hinaus eine Dokumentation über die Waldwoche in Plakatform geben, die ich in der Kita aushängen werde.

1. Bewegungsstunde

Material: Handpuppe

Stundenverlauf/Inhalte	Absichten/Gedanken
<p>Feinziele: Kinder spüren und erleben den Wald durch ihren Körper. Sie erleben mit den Sinnen und achten auf ihren Körper. Sie finden sich spielerisch im Wald zurecht. Sie kommen aus der Puste. Sie erleben An- und Entspannung.</p>	<p><i>Wald, Körpererfahrungen und andere Kinder kennenlernen</i></p>
<p>Begrüßungsspiel: Spiel Nr. 1 (auf ebener Fläche): Die Kinder bilden einen geschlossenen Kreis indem sie sich mit den Händen anfassen. Ein Kind geht um den Kreis herum und tippt einem anderen auf die Schulter. Das Kind aus dem Kreis wendet sich dem Außenstehenden zu und beide begrüßen sich. Dabei schütteln sie sich die Hände und nennen ihren Namen. Anschließend laufen beide jeweils in entgegengesetzter Richtung um den Kreis herum, bis sie aufeinander treffen. Sie begrüßen sich ein zweites Mal und setzen ihren Weg fort. Das Kind, was zuerst die Lücke im Kreis erreicht, schließt sie wieder. Das andere sucht sich ein neues Kind für die Begrüßung, mit dem das Spiel von vorne beginnt. Variation: Die Kinder dürfen sich in einer 2. Runde ein anderes Begrüßungszeichen überlegen und anwenden.</p>	<p><i>Anfangsritual Stärkung des Gemeinschaftsgefühls kommunikativ bewegungsreich ängstliche Kinder lockern auf erster Körperkontakt</i></p> <p><i>Einbezug der Ideen der Kinder</i></p>
<p>In der Mitte liegt ein Haufen Gehölz, darunter liegt versteckt Ilex der Igel, eine Handpuppe.</p>	<p><i>Mittelpunkt Neugierde wecken, Motivation steigern</i></p>
<p>Hinweis auf Gehölz in der Mitte. Was könnte das sein?</p>	<p><i>Einbezug der Ideen der Kinder</i></p>
<p>Gesprächskreis mit Ilex dem Igel (Handpuppe): Schön, dass Ihr da seid! Oh, ich bin im Wald! Hier riecht es so interessant.... Was habt ihr bisher erlebt, auf dem Weg zur Waldstelle, beim Freispiel? > Das Kind welches den Tannenzapfen in der Hand hält, darf sprechen. Heute gucken wir gemeinsam, was es im Wald so alles zu entdecken gibt? Das machen wir mit vielen verschiedenen Spielen (Einladung zum Spiel).</p>	<p><i>Thematische Einstimmung Die Kinder schildern ihre bisherigen Eindrücke. Es entsteht ein Frage- und Antwortspiel. Die Kinder erfahren was wir vorhaben.</i></p>



Stundenverlauf/Inhalte	Absichten/Gedanken
<p>Schwerpunkt: Spiel Nr. 2: Bäumchen wechsele dich Bis auf einen Spieler wird für jeden Mitspieler ein Platz (Baum) zugewiesen. Der Spieler ohne Baum steht in der Mitte und ruft: "Bäumchen, Bäumchen, wechsele dich!" Nach diesem Kommando haben alle Spieler rasch ihre Plätze zu wechseln. Der Spieler in der Mitte läuft auch los und versucht einen Platz zu bekommen. Der jeweils ohne Platz gebliebene Spieler muss nun in die Mitte und das Spiel in beschriebener Weise fortsetzen. Das Spiel endet, wenn niemand mehr Lust hat, zu laufen.</p>	<p><i>Erwärmung Raumerfahrung Koordination auf dem unebenen Waldboden Kinder kommen aus der Puste</i></p>
<p>Spiel Nr. 3: Nase an Ellbogen Alle laufen in eigenem Tempo durch ein abgestecktes Spielareal. Ich oder ein Kind geben Anweisungen was zu tun ist:</p> <ul style="list-style-type: none"> > Hände auf Holz (alle Kinder suchen einen hölzernen Gegenstand auf den sie beide Hände legen) > Knie auf Rot (ein roter Gegenstand, der Stoff eines roten Bekleidungsstückes muss gesucht werden) > Po gegen Po > Nase an Ellbogen > Hand an Fuß > Haar auf Grünpflanze > Nase an Nase > Ohr an Ohr“ > Ellbogen auf Pullover > Po auf Waldboden > 10 Finger auf Glas usw. 	<p><i>Stärkung des Gemeinschaftsgefühls Üben der Sinne Einbezug der Ideen der Kinder</i></p>
<p>Spiel Nr. 4: Bäume fühlen Zwei Kinder, von denen eines die Augen verbunden hat oder geschlossen hält, machen einen Spaziergang, bei dem ein Kind führt und das andere geführt wird. Das führende Kind kann erzählen, was es während des Spaziergangs sieht. Der Spaziergang endet an einem Baum, den das geführte Kind befühlen und beschnuppern soll. Hat es das ausgiebig getan, wird es wieder zurück an den Start geführt. Nun soll das geführte Kind, diesmal mit offenen Augen, den Weg nachgehen und seinen Baum finden.</p>	<p><i>Sinnliche Erfahrungen des Tastens, Fühlens, Riechens, Hörens Kinder nehmen Reize auf und verarbeiten sie Bewusstes Wahrnehmen der Nahsinne Koordination</i></p>
<p>Spiel Nr. 5: Hindernislauf Mit allem, was sie finden, bauen die Kinder eine Hindernisstrecke auf, die möglichst vielfältige Anforderungen an ihre Geschicklichkeit stellt (hüpfen, klettern, vorsichtig tastend gehen, auf allen Vieren vorwärts kommen, sich lang machen, schlängeln, Hilfe eines oder anderer Kinder in Anspruch nehmen) Regeln für den Hindernislauf entwickeln die Kinder selbst. Verschiedene Durchgänge.</p>	<p><i>Förderung von problemlösendem Handeln und kooperativem Verhalten Kommunikation, Kreativität Wahrnehmungsschulung Üben elementarer Bewegungsformen wie Schieben, Heben, Tragen, Klettern Ich stehe den Kindern helfend und beratend zur Seite. Einbezug der Ideen der Kinder</i></p>



Stundenverlauf/Inhalte	Absichten/Gedanken
<p>Spiel Nr. 6: Wettermassage Die Kinder stellen sich im Kreis so hintereinander auf, dass jedes Kind den Rücken eines anderen Kindes zur Wettermassage dargeboten bekommt. Nun beginnt das erste Kind ein Wetter zu nennen und die entsprechende Bewegung auf dem Rücken zu Klopfen. > Regen: mit den Fingern klopfen, > Niesel: nur mit den Fingerspitzen leicht tippen, > Sturm: mit den Handflächen reiben, > Gewitter: mit den Handballen etwas stärker klopfen. Am sinnvollsten ist es jedes Kind denkt sich eine eigene Ausdrucksform aus, macht sie den anderen vor, und die schließen sie sich an.</p>	<p><i>Schwerpunktabschluss: Entspannung</i></p> <p><i>Einbezug der Ideen der Kinder</i></p>
<p>Ausklang: Ilex der Igel möchte gerne wissen, welches Spiel den Kindern besonders viel Spaß gemacht hat. Es entsteht ein Gespräch. Das Lieblingsspiel wird an einem anderen Tag wiederholt.</p>	<p><i>Bewertung und Reflexion durch die Kinder Kommunikation</i></p>
<p>Wir reichen uns die Hände, das Spielen ist zu Ende.</p>	<p><i>Abschlussritual</i></p>

2. Bewegungsstunde

Material: Handpuppe, Plexiglasscheibe, großes Puzzle (min. DIN A2) mit einem auf einem Blatt sitzenden Marienkäfer als Motiv (Anzahl der Teile mind. Entsprechend der Teilnehmerzahl), Unterlage für das Puzzle.

Stundenverlauf/Inhalte	Absichten/Gedanken
<p>Feinziele: Die Kinder üben die Sinne. Sie erleben eine Gemeinschaft. Sie kennen den Wald und die Tiere immer besser. Sie koordinieren ihre Bewegungen und werden sicherer.</p>	
<p>Begrüßungsspiel: Spiel Nr. 7 (Verfolgen): Alle Kinder gehen in eigenem Tempo innerhalb des Spielareals spazieren. Ich gebe Anweisungen: > „Geht alle durcheinander, jeder in seinem Tempo. > Schaut euch um, stellt fest, wer alles zur Gruppe gehört, wie andere Kinder sich bewegen. > Betrachtet alle anderen Kinder genau und sucht euch in Gedanken ein Kind aus, mit dem ihr jetzt gerne spielen würdet. > Verfolgt das ausgewählte Kind jetzt richtig. Macht das aber so geschickt, dass kein Kind es merkt, von wem es verfolgt wird. > Stellt euch vor ihr wäret Detektive. Seid also ganz vorsichtig und geschickt bei eurer Verfolgung. > Erhöht jetzt das Tempo, geht etwas schneller. > Geht jetzt noch ein bisschen schneller, verliert nicht das verfolgte Kind aus den Augen.</p>	<p><i>Anfangsritual Stärkung des Gemeinschaftsgefühls Koordination/Geschicklichkeit Bewegungsreich Erster Körperkontakt</i></p>



Stundenverlauf/Inhalte	Absichten/Gedanken
<p>> Und nun packt das verfolgte Kind bei den Schultern. In diesem Moment kommt es zu einem großen lustigen Durcheinander.</p>	
<p>Wir gehen gemeinsam zum Spielkreis. In der Mitte liegt ein Haufen Gehölz, darunter liegt versteckt Ilex der Igel, eine Handpuppe.</p>	<p>Neugierde wecken Motivation steigern</p>
<p>Hinweis auf Gehölz in der Mitte. Was könnte das sein?</p>	<p>Einbezug der Ideen der Kinder</p>
<p>Gesprächskreis mit Ilex dem Igel (Handpuppe): Siehe 1. Bewegungsstunde.</p>	<p>Thematische Einstimmung</p>
<p>Schwerpunkt: Spiel Nr. 8: Gemeinsam Aufstehen Die Gruppe sitzt im Kreis. Alle halten sich an den Händen oder Armen und versuchen gemeinsam aufzustehen. Man kann das auch zunächst zu zweit und zu dritt versuchen und sich dann langsam steigern.</p>	<p>Kooperation Koordination Stärkung des Gemeinschaftsgefühls</p>
<p>Beobachtung von Schnecken Als Vorbereitung auf das nächste Spiel beobachten wir Schnecken und setzen sie auf eine Plexiglasscheibe, um von unten die wellenförmige Muskelbewegung des Fußes sehen zu können. Die „Schneckenzeit“ (ab etwa Mai eignet sich besonders gut zur Durchführung der Aktivität, da sich die Tiere dann häufig im Wald finden lassen).</p>	<p>Veranschaulichung für das nächste Spiel Bewegung Üben der Sinne Erwerb von Wissen über das Tier Schnecke</p>
<p>Spiel Nr. 9: Schneckenrennen Es werden 2 gleich große Gruppen gebildet, die sich in einigem Abstand zueinander (ca. 10 m) gegenüber aufstellen. Die Kinder stehen breitbeinig und möglichst dicht hintereinander: Sie sind Schnecken, die sich treffen. Auf ein Zeichen bewegen sich die beiden Schnecken aufeinander zu: Jeweils das letzte Kind krabbelt durch die Beine der anderen hindurch nach vorne und bleibt dort vor dem ersten stehen – vergleichbar der Wellenbewegung, die der Schneckenfuß beim Kriechen macht. Die beiden Gruppen kommen sich auf diese Weise langsam immer näher. Sobald sie aufeinander treffen findet eine Begrüßung statt.</p>	<p><i>Koordination Bewegungsreich Starkes Gruppenerlebnis</i></p>
<p>Spiel Nr. 10: Puzzeln Die Puzzleteile werden unbemerkt in einem begrenzten Waldstück versteckt. Danach bekommen die Kinder die Aufgabe, sie zu suchen und an einem vereinbarten Ort zu sammeln. Durch die Farbgestaltung der einzelnen Teile heben sie sich unterschiedlich gut vom Untergrund ab. Ausschließlich grüne werden nicht so schnell entdeckt wie diejenigen auf denen auch rot zu sehen ist. Sind alle Teile gefunden, wird das Puzzle auf einem möglichst ebenen und einheitlichen Untergrund mit allen Kindern gemeinsam zusammengelegt.</p>	<p><i>Sinnesschulung (Sehen) Bewegung</i></p>
<p>Gesprächskreis: Während des Zusammenlegens der einzelnen Puzzlestücke haben die Kinder die Möglichkeit zu erzählen, welche von ihnen besonders schwierig zu entdecken waren.</p>	<p><i>Erarbeitung Wissen über das Tier Marienkäfer, über Tarnung, über Signalfarben, etc.</i></p>



Stundenverlauf/Inhalte	Absichten/Gedanken
Daran anknüpfend kann auf die Vorteile der roten Farbe für den Marienkäfer eingegangen werden. Wie die teilweise roten Teile wird auch er durch seine Farbe besonders gut gesehen. Sie hat eine Signalwirkung die andere Tiere davor abschreckt ihn zu fressen.	
Spiel Nr. 11: Schwanz abreißen Bei diesem Spiel spielt jedes Kind gegen jedes andere. Alle befestigen einen kleinen Stock mit einem Band am Gürtel (das ist der Schwanz, er muss leicht abreißbar sein). Auf ein Zeichen hin setzen sich alle Kinder in Bewegung und versuchen sich gegenseitig die Schwänze abzureißen. Wer keinen Schwanz mehr hat, bekommt eine andere Aufgabe.	<i>Koordination Geschicklichkeit Tempo</i>
Spiel Nr. 12: Besinnung Alle Kinder stellen sich in einem lockeren Kreis auf, schließen die Augen und sind still. Ich richte mit ruhiger Stimme die Konzentration der Kinder auf den Wald: „Seid jetzt ganz leise! Schließt die Augen! Atmet tief ein und aus. Lasst alle Muskeln locker. Denkt an nichts mehr. Fühlt nur den Boden, auf dem ihr steht, spürt die Luft die euch umgibt, und hört auf die Geräusche um euch herum.“	<i>Schwerpunktabschluss Entspannung Mindestens drei Minuten</i>
Ausklang: Siehe 1. Bewegungsstunde.	<i>Bewertung und Reflexion durch die Kinder Kommunikation</i>
Wir reichen uns die Hände, das Spielen ist zu Ende.	<i>Abschlussritual</i>

3. Bewegungsstunde

Material: Handpuppe, Tannenzapfen, 1 Korb, ein oder zwei Tischtücher (je 1m x 1m).

Stundenverlauf/Inhalte	Absichten/Gedanken
Feinziele: Die Kinder üben weiter ihre Sinne. Sie erleben eine Gemeinschaft. Sie kennen sich und die anderen Kinder immer besser. Sie üben elementare Bewegungsformen, ihre Bewegungen werden sicherer.	
Begrüßungsspiel: Spiel Nr. 13: Alle Kinder spazieren in einem abgesteckten Areal durcheinander, ohne sich anzurempeln. Jedes Kind hat dabei sein eigenes Tempo. Ich mache Vorschläge für das weitere Vorgehen: „Wenn ihr euch begegnet: > begrüßt euch durch ein flüchtiges Zunicken; > bleibt stehen und begrüßt euch per Handschlag; > denkt euch eine eigene ungewöhnliche Art der Begrüßung aus; > nehmt euch in den Arm; > gebt euch einen „Nasenkuss“;	<i>Anfangsritual Stärkung des Gemeinschaftsgefühls erster Körperkontakt Einbezug der Ideen der Kinder</i>



Wir spielen im Freien

Stundenverlauf/Inhalte	Absichten/Gedanken
<p>> tippt euch auf die Schultern; > macht einen großen Bogen, weil ihr euch nicht begrüßen mögt. Die Rolle der Gruppenleitung kann schnell von wechselnden Kindern übernommen werden.</p>	<p><i>Einbezug der Ideen der Kinder</i></p>
<p>Wir gehen gemeinsam zum Spielkreis. In der Mitte liegt ein Haufen Gehölz, darunter liegt versteckt Ilex der Igel, eine Handpuppe. (Die Kinder, die bereits das zweite Mal dabei sind, bitte ich die anderen zuerst raten zu lassen.).</p>	<p><i>Neugierde wecken Motivation steigern.</i></p>
<p>Hinweis auf Gehölz in der Mitte. Was könnte das sein? (Die Kinder, die bereits das zweite Mal dabei sind, bitte ich die anderen zuerst raten zu lassen.).</p>	<p><i>Einbezug der Ideen der Kinder</i></p>
<p>Gesprächskreis mit Ilex dem Igel (Handpuppe): Siehe 1. Bewegungsstunde.</p>	<p><i>Thematische Einstimmung</i></p>
<p>Schwerpunkt: Spiel Nr. 14: Tausendfüßlerlauf Die Kinder stellen sich hintereinander auf. Sie fassen mit beiden Händen die Schultern des vor ihnen stehenden Kindes. Der Tausendfüßlerkopf, also das erste Kind in der Schlange, beginnt mit dem Tausendfüßlerlauf. Es bestimmt Tempo und Gangart. Wenn es nicht mehr mag, löst es sich und „setzt“ sich an den Schwanz ab. Nun bestimmt ein nächstes Kind den Tausendfüßlerlauf – der Fantasie und dem Tempo sind dabei fast keine Grenzen gesetzt.</p>	<p><i>Erwärmung Üben der Sinne Kooperation Förderung des Sozialverhaltens</i></p>
<p>Spiel Nr. 15: Fangen Dieses ist ein fast normales Fangen- oder Tickerspiel. Das Ungewöhnliche ist die Regel, dass die vom Ticker berührte Stelle am Körper mit einer Hand bedeckt werden muss. Das schränkt mit der Zeit die Bewegungsfreiheit ein und verlangt nach weiteren Regeln und Absprachen. Je nach Spielverlauf ermutige ich die Kinder neue Regeln zu erfinden.</p>	<p><i>Bewegungsreich Koordination Geschicklichkeit/Balance halten Einbezug der Ideen und Interessen der Kinder. Ich stehe den Kindern helfend und beratend zur Seite.</i></p>
<p>Spiele Nr. 16 bis 19: Tannenzapfenspiele</p>	
<p>Ein großer Korb mit Tannenzapfen steht zum Spielen bereit. > Die Kinder sichten das Material und erhalten zunächst die Aufgabe, sich im Kreis um den Korb zu setzen und die Oberflächenbeschaffenheit der Zapfen durch Tasten und Berühren zu erfassen. Weil die Tannenzapfen beim Werfen und Zielen verletzen können, überlegen wir gemeinsam eine oder zwei Regeln, z. B. Zapfen nur in Kniehöhe werfen und nie auf ein anderes Kind zielen, etc. Als Material lege ich zudem ein oder zwei Tischtücher bereit.</p>	<p><i>Kommunikation Ansprechen des taktilen Sinnessystems Koordination Bewegungsreich</i></p>
<p>Ich gebe zunächst Bewegungsaufgaben vor: > 2 Gruppen, je 1 Gruppe in jeder Hälfte des Spielfeldes versuchen ihr eigenes Feld von Tannenzapfen freizuhalten (Spiel Nr. 16).</p>	<p><i>Einfache Bewegungsformen, wie werfen, zielen, balancieren, laufen</i></p>



Stundenverlauf/Inhalte	Absichten/Gedanken
> Die Kinder laufen um die auf dem Areal verteilten Bälle herum, laufen rückwärts, springen über die Bälle (Spiel Nr. 17).	<i>Einfache Bewegungsformen, wie werfen, zielen, balancieren, laufen</i>
> Zapfenwerfen: Ein Korb wird in einiger Entfernung aufgestellt. Die Kinder versuchen möglichst viele Tannenzapfen in den Korb zu zielen (Spiel 18).	<i>Koordination Geschicklichkeit</i>
> Es spielen jeweils drei Kinder mit einem Tischtuch. Zwischen zwei Bäumen wird ein Seil gespannt, über das ein Tannenzapfen gespielt wird. Der Tannenzapfen wird mit Hilfe des von den Kindern in den Händen gehaltenen Tuches geworfen und aufgefangen. Alle weiteren Regeln entwickeln die Spielgruppen selbst (Spiel Nr. 19).	<i>Koordination Geschicklichkeit</i>
Die Kinder werden angehalten eigene Bewegungsaufgaben zu erfinden.	<i>Einbezug der Ideen der Kinder</i>
Aufräumen: Ein großer Korb ist in einiger Entfernung aufgestellt. Die Aufgabe lautet: „Hebt nun die Tannenzapfen auf und bringt alle Tannenzapfen in den aufgestellten Korb. Pro Lauf dürft ihr nur je einen Zapfen in jeder Hand transportieren.“	<i>Bewegungsreich</i>
Spiel Nr. 20: Wie hört sich der Wald an? Alle treffen sich an einem Ort und setzen sich bequem hin. Alle sind still und schließen die Augen. Nach einigen Minuten öffnen alle die Augen und erzählen nacheinander was sie gehört haben. Woher kamen die Geräusche? Wer hat sie gemacht? War das Geräusch angenehm? Hört sich der Wald heute so an wie letzte Woche? Warum hört sich der Herbstwald anders als der Wald im Frühling oder Sommer?	<i>Schwerpunktabschluss Entspannung Üben des auditiven Sinnessystems Wissen über den Wald in den verschiedenen Jahreszeiten</i>
Ausklang: Siehe 1. Bewegungsstunde.	<i>Bewertung und Reflexion durch die Kinder Kommunikation</i>
Wir reichen uns die Hände, das Spielen ist zu Ende.	<i>Abschlussritual</i>

4. Bewegungsstunde

Material: Handpuppe, 1 Zauberstab aus gerolltem Zeitungspapier, Daunenfedern, Spiegel

Stundenverlauf/Inhalte	Absichten/Gedanken
Feinziele: Die Kinder reagieren auf Reize angemessen. Sie kennen ihre und die Grenzen der anderen. Sie üben weiter die Sinne. Sie kommen aus der Puste.	
Begrüßungsspiel: Spiel Nr. 21: (Laufen wie ...) Alle laufen in einem Spielareal durcheinander. Meine Anweisungen lauten. > Alle schleichen lautlos wie ein Panther, keiner darf uns hören.	<i>Anfangsritual Stärkung des Gemeinschaftsgefühls</i>



<ul style="list-style-type: none"> > Unser Spielfeld ist überschwemmt. Wir hüpfen von einem Stein zum anderen. > Ein vor uns fahrender Lastwagen hat seine Ladung verloren. Jetzt müssen wir uns durch zähen Sirup durcharbeiten. > Wir haben es ganz eilig, wir sehen schon den Bus den wir noch erreichen müssen. > Wir sind schwer beladen mit Paketen und Rucksack, es ist mühselig vorwärts zu kommen, die Last drückt. > Wir verwandeln uns in ein Flugzeug. > Jetzt sind wir hundert Jahre alt, krumm und unbeweglich. > Und nun werden wir alle zu Robotern.“ 	
<p>Wir gehen gemeinsam zum Spielkreis. In der Mitte liegt ein Haufen Gehölz, darunter liegt versteckt Ilex der Igel, eine Handpuppe. (Die Kinder, die bereits das zweite Mal dabei sind, bitte ich die anderen zuerst raten zu lassen.).</p>	<p><i>Neugierde wecken, Motivation steigern.</i></p>
<p>Hinweis auf Gehölz in der Mitte. Was könnte das sein? (Die Kinder, die bereits das zweite Mal dabei sind, bitte ich die anderen zuerst raten zu lassen.).</p>	<p><i>Einbezug der Ideen der Kinder</i></p>
<p>Gesprächskreis mit Ilex dem Igel (Handpuppe): Siehe 1. Bewegungsstunde.</p>	<p><i>Thematische Einstimmung</i></p>
<p>Schwerpunkt: Spiel Nr. 22: Daunenfeder Das Spiel findet in zwei Gruppen statt. Die Kinder stellen sich in ihrer Gruppe zusammen und versuchen durch Pusten eine Daunenfeder, die über ihnen fallen gelassen wird, möglichst lange in der Luft zu Halten. Die Kleingruppen treten nicht gegeneinander an, sondern jede spielt unabhängig von der anderen.</p>	<p><i>Bewegungsreich Üben der Koordinations- und Reaktionsfähigkeit.</i></p>
<p>Spiel Nr. 23: Der Wald steht auf dem Kopf Jedes Kind bekommt zunächst einen Spiegel, mit dem es experimentieren darf. Nachdem sich die Kinder eine Zeit lang selbstständig mit dem Spiegel beschäftigt haben, führen wir im Anschluss daran einen Spiegelgang durch. Ich bitte die Kinder schweigend zu gehen. Dazu stellen sich alle Kinder in einer Reihe hintereinander auf und halten den Spiegel an die Nasenspitze (Spiegelfläche zeigt nach oben). Ich führe die Gruppe auf einer möglichst abwechslungsreichen Strecke (tief hängende Äste, Himmelsflecken, unterschiedlich alte Bäume,..) langsam durch den Wald. Ich achte darauf, dass der Boden möglichst eben ist, ohne quer liegende Äste und größere Steine. Es ist nicht notwendig sich aneinander festzuhalten, es reicht, wenn der jeweils Vorlaufende ausreichend wahrgenommen wird. Im Anschluss werden die Eindrücke untereinander ausgetauscht.</p>	<p><i>Üben des visuellen Sinnessystems Einbezug der Ideen und Interessen der Kinder Experimentierfreude/Wissen erweitern</i></p> <p><i>Kommunikation</i></p>
<p>Spiel Nr. 24 (möglichst Ebene Fläche): Verzauberte Zwerge Ein Kind übernimmt die Rolle des Zauberers und erhält einen Zauberstab. Die anderen Kinder stellen Zwerge dar, die sich nur in dem abgesteckten Spielfeld bewegen dürfen.</p>	<p><i>Bewegungsreich Ausdauer, Koordination</i></p>



<p>Der Zauberer verzaubert die Zwerge, indem er sie vorsichtig mit seinem Zauberstab berührt. Verzauberte Zwerge erstarren zu Stein und können nur dadurch erlöst werden, dass ein anderer Zwerg durch die Beine hindurch kriecht. Nach einiger Zeit tauschen die Kinder ihre Rollen. Es können auch mehrere Zauberer eingesetzt werden. Spiel Nr. 25: Blindschleiche Alle stellen sich hintereinander auf und fassen sich auf die Schultern. So entsteht eine Blindschleiche, denn alle Kinder halten die Augen geschlossen. Nur das erste Kind kann sehen und führt die Blindschleiche vorsichtig durch das Gelände. Besonders Spaß macht das Spiel, wenn das Gelände abwechslungsreich und das eine oder andere Hindernis zu überwinden ist.</p>	<p><i>Üben verschiedener Sinnessysteme wie vestibuläres, auditives, kinästhetisches Stärkung des Gemeinschaftsgefühls Koordination</i></p>
<p>Spiel Nr. 26: Sortieren Zum Sortieren wird ein Baumstamm benötigt. Alle stehen nebeneinander auf dem Baumstamm. Ich bitte die Kinder darum, sich immer wieder nach meinen Anweisungen neu zu sortieren. Ich sage z.B. : „Sortiert euch bitte nach: > eurer Größe, das Größte steht links (das ist dort, wo ich stehe), das Kleinste rechts > Haarlänge > Alter > Anzahl der Geschwister > Anzahl der Haustiere > Weite des Anfahrtsweges > Anzahl der Kleidungsstücke, die ihr tragt > Nach Geburtsmonat.</p>	<p><i>Ich bin gespannt darauf, wie die Kinder es schaffen sich auszutauschen! Ich werde natürlich Hilfestellungen geben</i></p>
<p>Spiel Nr. 27: Pssst! Die Kinder setzen sich zunächst in einem Kreis auf den Waldboden und legen sich dann auf den Rücken, die Arme neben den Körper. Die Beine werden noch einmal ausgeschüttelt und dann auf dem Boden ausgestreckt. Ich spreche mit ruhiger Stimme und mache zwischendurch immer wieder Pausen: Ihr habt die Augen geschlossen, atmet ganz tief durch und spitzt eure Ohren. Ihr habt Zeit und Ruhe und hört ganz genau zu, denn auch wenn ihr ruhig auf dem Boden liegt, könnt ihr den Wald erleben! Wer möchte kann später erzählen, was er gespürt, gehört oder gerochen hat (Text siehe Anhang).</p>	<p><i>Schwerpunktabschluss Stille erfahren Üben der Sinne (hören, fühlen, riechen) Entspannung</i></p>
<p>Ausklang: Siehe 1. Bewegungsstunde.</p>	<p><i>Bewertung und Reflexion durch die Kinder Kommunikation</i></p>
<p>Wir reichen uns die Hände, das Spielen ist zu Ende.</p>	<p><i>Abschlussritual</i></p>



5. Bewegungsstunde

Material: Handpuppe, Äpfel oder anderes Obst, langes Seil

Stundenverlauf/Inhalte	Absichten/Gedanken
<p>Feinziele: Die Kinder spüren den Wald mit ihrem Körper. Sie machen weiche, runde Bewegungen und dehnen ihre Muskeln.</p>	
<p>Begrüßungsspiel: Spiel Nr. 28: (Vorstellen) Die Kinder stehen im Kreis. Das erste Kind sagt seinen Namen und macht dazu eine mehr oder weniger ausgefallene Bewegung. Das zweite Kind wiederholt erst den Namen und Bewegung des ersten Kindes, fügt dann den eigenen Namen und eine neue Bewegung hinzu. Wie beim Kofferpacken folgt nun das dritte Kind. „Das ist Mona (dreht sich einmal um die eigene Achse), das ist Hans (macht einen tiefen Diener), und ich bin Jessica (hüpft dreimal auf beiden Beinen).“</p>	<p><i>Anfangsritual</i> <i>Merkfähigkeit</i> <i>Stärkung des Gemeinschaftsgefühls</i> <i>Förderung Bewegungsformen wie hüpfen, sich drehen, springen, federnd landen</i></p>
<p>Wir gehen gemeinsam zum Spielkreis. In der Mitte liegt ein Haufen Gehölz, darunter liegt versteckt Ilex der Igel, eine Handpuppe. (Die Kinder, die bereits das zweite Mal dabei sind, bitte ich die anderen zuerst raten zu lassen.).</p>	<p><i>Neugierde wecken, Motivation steigern.</i></p>
<p>Hinweis auf Gehölz in der Mitte. Was könnte das sein? (Die Kinder, die bereits das zweite Mal dabei sind, bitte ich die anderen zuerst raten zu lassen.).</p>	<p><i>Einbezug der Ideen der Kinder</i></p>
<p>Gesprächskreis mit Ilex dem Igel (Handpuppe): Siehe 1. Bewegungsstunde.</p>	<p><i>Thematische Einstimmung</i></p>
<p>Schwerpunkt: Spiel Nr. 29: Pyramidenversteck Aus drei Stöcken wird eine „Pyramide“ gebaut. Ein Kind ist „Sucher“, die anderen dürfen sich verstecken. Während der Sucher bis 20 zählt, verstecken sich die anderen Kinder. Dann muss der Sucher versuchen die Kinder zu finden. Ist dem Sucher das geglückt, läuft er zur Pyramide und ruft den Namen des gefundenen Kindes. Das gefundene Kind ist gefangen und spielt nicht mehr mit. Es kann aber befreit werden, wenn ein noch nicht gefundenes Kind sein Versteck verlässt, zur Pyramide läuft und diese mit dem Fuß umwirft. Während der Sucher die Pyramide wieder aufbaut, dürfen sich die gefangen genommenen Kinder wieder verstecken.</p>	<p><i>Üben elementarer Bewegungsformen wie laufen</i> <i>Wahrnehmungsschulung</i> <i>Raumerfahrung</i> <i>Förderung verschiedener Bewegungsformen, laufen, stoppen im Lauf</i> <i>Stärkung des Gemeinschaftsgefühls</i></p>
<p>Spiel Nr. 30: Schatzsuche Die Kinder werden aufgefordert, einen Schatz zu suchen. Die Spielleitung hat aber genaue Vorstellungen von dem Schatz. Sie sagt z.B. „Sucht einen Schatz: > so groß wie eure Hand ist und gut riecht > eine raue Schale hat > ein Geräusch von sich gibt > krabbeln kann > der steinhart ist</p>	<p><i>Üben aller Sinne</i></p>



<p>> gut schmeckt ich greife auf Dinge zurück, die die Natur hergibt (Blätter, Steine, Stöcke, Wurzeln) oder sie versteckt gezielt Dinge.</p>	
<p>Spiel Nr. 31: Das arme Mäuschen (auf ebener Fläche) Bei diesem Spiel sind alle Mitspielenden bis auf ein Kind, das die Katzenrolle übernimmt, Mäuse. Ich sage den Kindern, ohne dass die Katze davon erfährt, wer das arme Mäuschen ist. Auf ein Zeichen hin versuchen alle Mäuse das andere Ende des Spielfeldes zu erreichen, ohne von der Katze gefangen zu werden. Aufgabe der Gruppe ist es das arme Mäuschen möglichst lange zu schützen. Die Katze soll von dem armen Mäuschen abgelenkt werden. Die Mäuse haben die Aufgabe gut gelöst, wenn die Katze das arme Mäuschen nicht fangen konnte.</p>	<p><i>Stärkung des Gemeinschaftsgefühls Üben von Ausdauer, Koordination wie Reaktionsfähigkeit, Geschicklichkeit Bewegungsreich</i></p>
<p>Spiel Nr. 32: Seilparcour Mit Hilfe eines langen Seils wird ein Weg durch den Wald gespannt. (Ich habe zuvor Büsche und Bäume zu Hilfe genommen um das Seil zu fixieren. Ich habe das Seil mal so tief gespannt, dass die Kinder daran gebückt laufen müssen, mal so hoch, dass die Kinder es gerade noch erreichen können. Je interessanter der Weg, umso spannender wird er. Ich baue die natürlichen Gegebenheiten wie leichte Abhänge oder Kuhlen, umgestürzte Bäume oder tief hängende Zweige (Weide, Birke). Ich achte darauf dass nichts im Weg ist, woran die Kinder sich verletzen können (tote Äste auf Augenhöhe, Dornensträucher, Fußlöcher im Boden, u.ä.) Die Kinder bekommen nun die Augen verbunden. In geeignetem Abstand von fünf bis 10 Metern voneinander schicke ich die Kinder los und sie tasten sich nur mit Hilfe des Seils den Weg entlang.</p>	<p><i>Üben aller Sinne auditiv, taktil, kinästhetisch, vestibulär Geruchssinn</i></p>
<p>Spiel Nr. 33: Trimm-dich-fit-Spiel Ein Kind ist Fitnesstrainer und gibt an, welche sportliche Übung die anderen Kinder machen müssen. Die Kinder wechseln sich als Fitnesstrainer ab. Beispiel: über Baumstämme oder Äste springen, eine bestimmte Strecke rückwärts laufen, zehn Meter auf einem Baum hüpfen, Slalom um Bäume laufen, u.ä.</p>	<p><i>Einbezug der Ideen der Kinder Der Ablauf wird nun in die Hände der Kinder übergeben. Ich stehe helfend und beratend zur Seite.</i></p>
<p>Wiederholung einer Entspannungsübung aus den vergangenen Tagen.</p>	<p>Schwerpunktabschluss</p>
<p>Ausklang: Siehe 1. Bewegungsstunde.</p>	<p><i>Bewertung und Reflexion durch die Kinder Kommunikation</i></p>
<p>Wir reichen uns die Hände, das Spielen ist zu Ende.</p>	<p><i>Abschlussritual</i></p>



6. Bewegungsstunde (Vater-Kind-Waldtag)

Material:

Stundenverlauf/Inhalte	Absichten/Gedanken
<p>Feinziele:</p> <p>Spiel Nr. 34: Das 50-Aufgaben-Spiel</p> <p>Spielschritte:</p> <ul style="list-style-type: none"> > ein Team bilden (zwei bis drei Leute, oder mehr) > einen Spielstein für das Team finden (Alltagsgegenstand, Stein o.ä.) > den Spielstein auf das Startfeld des Spielplans legen > Würfeln (Farbe oder Zahl) > den Team-Spielstein um die entsprechende Augenzahl bzw. auf das nächste Feld dieser Farbe vorziehen (bei eins beginnen) > die Karte mit der Zahl des Feldes, auf welchem sich der Spielstein befindet suchen und finden > die Aufgabe auf der Rückseite der Karte lesen, Karte zurück legen, ggfs. Material zusammen suchen und Aufgabe erfüllen, solange es Freude macht – bei zu leichten/schwierigen Aufgaben bitte selbstständig Abwandlungen erfinden > wenn Zeit für eine neue Aufgabe ist: Am Spielplan wieder würfeln und um die gewürfelte Augenzahl auf das nächste erwürfelte Farbfeld vorziehen, weiter wie oben beschrieben <p>Achtung:</p> <ul style="list-style-type: none"> > Ist ein Feld besetzt so muss der Spielstein von dort auf das nächstgelegene freie Feld zurück gesetzt werden > Alle Teams spielen gleichzeitig, der Ein- und Ausstieg ist als Team jederzeit möglich > Gewonnen haben alle, die intensiv gespielt haben 	<p><i>Kraft und Beweglichkeit</i></p> <p><i>Rhythmusfähigkeit</i></p> <p><i>Ausdauer</i></p> <p><i>Gleichgewicht</i></p> <p><i>Sonstiges</i></p>