



## KindergartenSH.bewegt

CS, 27.08.2008

### Bewegungsinput – Kreisspiele

#### 1) Bewegter Ball:

Die Kinder stehen in einem Kreis. Die Kindergärtnerin beginnt und wirft einem Kind den Ball zu und ruft dabei dessen Namen. Das Kind wirft den Ball weiter zu einem anderen Kind usw., bis alle Kinder einmal den Ball bekommen haben. Jedes Kind darf den Ball aber nur einmal bekommen! Haben alle Kinder den Ball einmal bekommen, so wirft das letzte Kind den Ball wieder zu der Kindergärtnerin und der nächste Durchgang kann beginnen. Die Reihenfolge wird dabei exakt beibehalten! Dies wird geübt, bis der Ball in zügigem Tempo wandern kann und die Aufgabe erschwert werden kann. Mögliche Variationen / Erschwerungen sind:

- Die Kindergärtnerin gibt laufend mehr Bälle und/oder verschiedene Bälle in Umlauf.
- Die Kindergärtnerin unterbricht die Übung. Der Ball wird nun in Gegenrichtung zirkuliert. Die Kinder bekommen nun den Ball von demjenigen Kind, welchem sie vorher den Ball zugeworfen haben und werfen ihn jenem Kind weiter, von welchem sie ihn bekommen haben. Die Richtung kann immer wieder gewechselt werden, die Abfolge, in welcher der Ball zugespielt wird bleibt aber immer bestehen.
- Die Kinder laufen während der Übung im Kreis herum
- Die Kinder laufen während der Übung kreuz und quer im Sitzkreis oder einem begrenzten Raum herum.

**Förderziele:** Fangen und Werfen (visuomotorische Koordination), Raumorientierung, akustische und visuelle Wahrnehmung, Reaktion, Geschicklichkeit

#### 2) Bandenboss:

Die Kindergärtnerin wählt einen Detektiv aus, welcher den Raum verlassen muss. In dessen Abwesenheit bestimmt die Kindergärtnerin einen Bandenboss. Der Detektiv darf danach wieder in den Raum kommen und hat nun die Aufgabe, den Bandenboss zu entlarven. Die Aufgabe des Bandenbosses ist es, der Gruppe Bewegungen vorzumachen (z.B. Hampelmann, Sprung Auf-und-Zu, Hände und Beine schütteln, etc.). Die Kinder übernehmen die Bewegungen des Bandenbosses möglichst unauffällig, zeitgleich und genau. Der Detektiv beobachtet die Kinder dabei genau und versucht herauszufinden, wer die Bewegungen vorgibt.

**Förderziele:** visuelle Wahrnehmung und Konzentration, Bewegungssteuerung, Koordination, Gestalterfassung, Wiedergabe

3) „Heisse Kartoffel“:

Die Kinder setzen sich am Boden in einen Kreis. Während Musik spielt geben die Kinder die heiße Kartoffel so schnell wie möglich im Kreis herum. Wenn die Kindergärtnerin die Musik ausmacht, scheidet das Kind aus, welches den Ball gerade in den Händen hält.

*Variationen:*

- Das Kind, welches beim Musikstopp den Ball hält scheidet nicht aus, sondern muss eine kleine, im Voraus durch die Kinder bestimmte, Bewegungsaufgabe ausführen (z.B. den Hampelmann machen, über einen Balancierweg gehen,...). Danach darf es wieder mitspielen.
- Der Ball wird kreuz und quer im Kreis umher geworfen oder gerollt.
- Die Kinder laufen durch den Raum und spielen sich die heiße Kartoffel zu.
- Die Kartoffel muss immer gefangen werden, wer die Kartoffel nicht fängt, scheidet aus. Sollte jemand die Kartoffel so schlecht werfen, dass man sie unmöglich fangen kann, fliegt der Werfer raus. (schwierig!)

*Förderziele:* Geschicklichkeit, sozialer Umgang, Reaktionsfähigkeit, Auge-Hand-Koordination und Kraftanpassung (bei Erweiterung)

4) Reifenwandern:

Die Kinder stehen in einem Kreis und halten sich an den Händen. An einem oder mehreren Orten geben sich zwei Kinder die Hand durch einen Reifen. Die Kinder versuchen nun, sich geschickt durch den Reifen zu winden, ohne dass sie die Hände loslassen. So wandert der Reifen von Kind zu Kind durch die Runde.

*Variationen:* Erschwerung durch mehrere wandernde Reifen.

*Förderziele:* Geschicklichkeit, Gesamtkörperkoordination, Kooperation, Körperschema/Körperorientierung

5) Partner-Blinzeln:

Die Kinder stehen paarweise hintereinander (ein Kind vorne, eines hinten) in einem Kreis. Die Kindergärtnerin oder ein Kind ist alleine, reiht sich aber ebenfalls im Kreis ein. Das alleine stehende Kind darf nun ein beliebiges Kind (Kind das vorne steht) zu sich bitten, in dem sie ihm zublinzelt. Das Kind, welchem zugeblinzelt wurde, muss schnell reagieren und versuchen, seinem jetzigen Partner (Kind, welches hinter ihm steht) zu entwischen. Gelingt es dem hinteren Kind, das zu entwischende Kind festzuhalten, muss dieses bei seinem Partner bleiben. Kann es sich rechtzeitig loslösen, so stellt es sich hinter das Kind, welches ihm zugeblinzelt hat. Das jetzt alleine stehende Kind fährt weiter mit Blinzeln.

*Förderziele:* visuelle Wahrnehmung, Konzentration, Reaktion

6) Känguru-, Toaster-, Waschmaschinenspiel:

Die Kinder bilden einen Kreis, ein auserwähltes Kind steht in die Mitte. Dieses Kind zeigt nun schnell auf ein Kind und ruft z.B. „Toaster“. Das angesprochene Kind muss mit seinen beiden Nachbarn (Kind links und rechts von ihm) den „Toaster“ so schnell wie möglich darstellen. Die verschiedenen Gegenstände und deren Bewegungen, welche dargestellt werden können, bespricht die Kindergärtnerin mit den Kindern vor Spielbeginn. Gelingt es einem der drei Kinder nicht, die Bewegung auszuführen, d.h. es reagiert zu langsam oder setzt die Bewegung falsch an (z.B. wegen Koordinationsproblemen), muss dieses in die Mitte. Gelingt ihnen dies fehlerfrei, so muss das Kind in der Mitte schnell auf ein anderes Kind deuten und eine andere oder nochmals dieselbe Bewegung in Auftrag geben.

⇒ Mögliche Figuren:

- Elefant:* Das mittlere Kind greift sich mit der einen Hand an die Nase und steckt seinen anderen Arm durch den dadurch entstehenden Ring (Elefantenrüssel). Die Kinder links und rechts neben ihm bilden je ein Elefantenohr mit ihren Armen.
- Toaster:* Die beiden Kinder links und rechts schliessen das Kind in der Mitte ein, in dem sie sich die Hände geben. Das Kind in der Mitte springt währenddessen auf und ab und ruft dabei: „Pling, pling, pling!“
- Waschmaschine:* Die beiden äusseren Kinder bilden zusammen mit ihren Armen einen senkrecht stehenden Kreis vor dem Kind in der Mitte. Das mittlere Kind kreist seinen Kopf darin.
- Känguru:* Die beiden Kinder links und rechts stellen den Beutel der Känguru-Mama dar, in dem sie mit den Armen einen Kreis vor dem Kind in der Mitte bilden. Das Kind in der Mitte „schnüffelt“ und springt dann mehrmals auf und ab.
- Mixer:* Das Kind in der Mitte zeigt mit ausgestreckten Armen und seinen Zeigefingern auf die Köpfe seiner Nachbarn. Diese drehen sich dabei um ihre eigene Achse.
- Feuerwehr:* Das Kind in der Mitte dreht an einem Lenkrad, die beiden äusseren Kinder stellen das Blaulicht dar, in dem sie jeweils ihren äusseren Arm in die Höhe halten und dabei ihre u-förmig geformte Hand drehen. Dazu rufen sie: „Dü-da-dü-da-dü-da!“
- Dusche:* Die Kinder links und rechts spielen mit ihren Armen die Brause über dem Kopf des Kindes in der Mitte und machen dazu Wassergeräusche: „Schschschsch...“ Das Kind in der Mitte wäscht sich unter dem Strahl die Haare.
- Haifisch:* Das Kind in der Mitte streckt seine Arme senkrecht in die Höhe und hält dabei seine Handflächen aneinander. Die Kinder links und rechts stehen hinter das Kind und bilde je eine Flosse, in dem sie den einen Arm waagrecht hinausstrecken.

*Förderziele:* Koordination, Kooperation, Reaktion, Konzentration

7) Gegenstände übergeben:

Jedes Kind bekommt zwei Stäbe (z.B. chinesische Stäbli, Mikadostäbe oder Gymnastikstäbe,...). Die Kinder gehen im Kindergarten herum und suchen sich je einen Gegenstand aus, welchen sie mit den Stäbli aufgreifen können und in den Sitzkreis bringen, ohne dass der Gegenstand zu Boden fällt. Mit den Händen darf nicht nachgeholfen werden. Die Gegenstände werden nun alle in die Mitte des Kreises gelegt und unter Umstände gemeinsam betrachtet und benannt. Nun darf ein Kind seinen Gegenstand mittels Stäbli vom Haufen nehmen und seinem Kreisnachbarn übergeben. Auch dieser darf den Gegenstand nur mit den Stäbli und ohne Hilfe der Hände übernehmen. Der Gegenstand wandert nun einmal im Kreis umher, bis er wieder bei dem Kind ist, welches ihn ausgewählt hat. Das Kind trägt den Gegenstand wieder an den richtigen Platz zurück und kommt danach wieder in den Kreis. Die Kindergärtnerin sagt, wann der nächste Gegenstand starten darf.

**Förderziele:** Geschicklichkeit, Kooperation, Konzentration

8) Händeschütteln:

Jedes Kind bekommt einen Softfrisbee oder einen Pappteller (ev. Sandsäckli) und legt sich diesen auf seinen Kopf. Die Kinder laufen nun vorsichtig durch den Raum. Wenn sie einem anderen Kind begegnen, begrüßen sie sich, geben sich die Hand und versuchen, sich durch starkes Händeschütteln den Frisbee resp. den Teller vom Kopf zu schütteln.



Abb.: Beins/Cox (2002). „Die spielen ja nur...“. S. 117

Weitere Spiele mit Softfrisbees → eignen sich besser für draussen:

- sich den Frisbee zu zweit oder in Kleingruppen auf verschiedene Weisen zuspieren.
- Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Die eine Gruppe bildet zwei Reihen. Diese stellen sich einander gegenüber, so dass eine Bahn entsteht. Die andere Gruppe läuft die vorsichtig mit einem Frisbee auf dem Kopf balancierend dieser Bahn entlang zu laufen. Die äusseren Kinder versuchen, mit einem Frisbee deren Frisbee vom Kopf zu schiessen. Wer seinen Frisbee verliert, scheidet aus, bis die nächste Runde beginnt.
- Fliegende Untertassen: Einige Ausserirdische (Fänger) spielen Ufos (Frisbees) durch den Raum. Wer von einem Ufo berührt wird, erstarrt sofort. Das erstarrte Kind kann befreit werden, wenn es von einem anderen Kind berührt wird.

**Förderziele:** Konzentration, Geschicklichkeit, Koordination, Auge-Hand-Koordination, Kraftdosierung und soziale Erfahrung (falls Frisbee einander zugespielt wird)

Literaturhinweise:

Beins, Hans Jürgen & Cox, Simone (2002). „Die spielen ja nur!?“ Psychomotorik in der Kindergartenpraxis. 2. Auflage. Dortmund: borgmann media.