

Arbeitsmaterialien für Erzieherinnen und Erzieher

Kinder spielend fördern, Wissen spannend vermitteln! – Kreative Ideen und Materialien für Krippe, Kindergarten, Kita und Hort

Thema: Kinder unter drei - Spielideen, Lernspaß, ..., Ausgabe: 16
Titel: Zeig mir deine Zunge (Wickeltischspiel) (2 S.)

Produkthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Printausgabe aus dem Programm »Kindergärten/Kita« der Mediengruppe Oberfranken.* (Originalquelle siehe Fußzeile des Beitrags)

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrenen Pädagoginnen und Pädagogen unsere fertig ausgearbeiteten Materialien mit vielfältigen Anleitungen, Kopiervorlagen, Liedern, Geschichten, Experimenten, Bastelideen, Exkursionen und Spielvorschlägen für alle Bildungsbereiche sowie für Kinder unter 3.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2016 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.edidact.de/kita.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf (in Gruppengröße) Fotokopien zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

- [Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@edidact.de
- ✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach
- ☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377
- <http://www.edidact.de> | <https://bildung.mgo-fachverlage.de>



Zeig mir deine Zunge

Wickeltischspiel

Kompetenz- und Bildungsbereiche:

- Bindung, soziale und emotionale Kompetenz: intensive emotionale Kontaktaufnahme zur Stärkung der Beziehung zwischen Erzieherin und Kind; Schaffen von Vertrauen und Wohlbefinden; Erfahren von Berührung, Wärme und Geborgenheit; Sicherheit und Wohlbefinden durch das Erleben von pflegerischen Abläufen als angenehmes Ritual
- Körperbezogene Kompetenz: Ansprechen des Körperbewusstseins durch die Berührung; Fördern der aktiven Körperwahrnehmung; Steuern der Gesichtsmuskulatur; Pflegen des Körpers durch die Reinigung; Steigern des Wohlbefindens durch die Versorgung wunderr Stellen
- Kommunikative Kompetenz: Fördern der Kontaktfähigkeit und Kommunikation durch das Zuhören und das Antworten; Vorbereiten der Sprache durch das Aktivieren der Mundmotorik
- alle Wickelkinder
- alle Wickelkinder
- warmer Raum mit Wickeltisch
- –
- –
- ca. 2 Minuten
- ca. 5 Minuten

Alter der Kinder:

Anzahl der Kinder:

Räumliche Voraussetzungen:

Materialien:

Kosten:

Vorbereitungszeit:

Durchführungszeit:

Vorbereitung:

Hintergrundwissen für die Erzieherin:

Das Wickeln sollte kein „notweniges Übel“ sein. Auch wenn die Zeit manchmal gegen Sie ist und die Schlange der Kinder, die noch eine frische Windel brauchen, lang ist. Jedes Kind hat ein Recht auf diese Zweisamkeit – auch in der Kinderkrippe. Machen Sie daraus eine schöne und intensive Zeit für sich und das Kind. Reden Sie mit ihm, spielen Sie kleine Spiele, streicheln und massieren Sie es. Langfristig stärkt dies das Selbstbewusstsein und das Selbstwertgefühl des Kindes.

Nutzen Sie diese Zeit, um sich das Kind genau anzusehen. So bemerken Sie beispielsweise krankheitsbedingte Veränderungen rechtzeitig und können reagieren. Geben Sie entsprechende Beobachtungen unbedingt an die Eltern weiter!



Bindung, soziale und emotionale Kompetenz

Zeig mir deine Zunge

Wenn es im Raum bzw. am Wickelbereich warm ist, empfiehlt es sich, die Wickelspiele erst zu machen, wenn das Kind ausgepackt und gesäubert ist. So bekommt der Windelbereich noch etwas frische Luft und das Kind fühlt sich erfahrungsgemäß wohler.

Entdeckungsphase:

Hintergrundwissen für die Erzieherin:

Das Nachahmen von Gesichtsausdrücken ist ein elementares Spiel der Kleinen. Wenn Sie Blickkontakt zu einem Kind aufnehmen und Ihren Gesichtsausdruck dann merklich verändern, können Sie feststellen, dass das Kind darauf reagiert. Es wird versuchen, Ihre Bewegungen zu imitieren. Es ist in jedem Fall ein großer Spaß und fördert „nebenbei“ die Wahrnehmung und die Gesichtsmotorik des Kindes sowie die Beziehung zwischen Ihnen beiden.

Dieses Spiel dient der visuellen Wahrnehmungsförderung und der bewussten Kontrolle der Gesichtsmuskulatur der Kleinsten.

Lächeln Sie das Kind an, halten Sie den Augenkontakt aufrecht und lassen Sie Ihre Zunge zwischen den Lippen herauschauen. Wiederholen Sie dies mehrmals und Sie werden sehen, dass das Kind Ihre Bewegung nachahmt.

Nun spielen Sie mit Ihrer Zunge, indem Sie einfache Bewegungen machen, die das Kind ebenfalls leicht nachahmen kann.

Anschließend kräuseln Sie die Nase. Lassen Sie dem Kind genügend Zeit, diese Bewegung zu erfassen und nachzuahmen.

Dann formen Sie mit Ihrem Mund ein „O“ und sprechen dabei den Ton „Oooooo“ aus. Danach ziehen Sie Ihren Mund in die Breite und sprechen dabei ein „Eeeeeee“. Bilden Sie abwechselnd ein O und ein E.

Strecken Sie wieder die Zunge heraus.



Erweiterungsmöglichkeit für Kinder ab 12 Monaten:

Sprechen Sie mit übertriebener Gesichts- und Mundmotorik einzelne Wörter aus, z.B. „Autooooo“, „Mmmaammmaa“, „Papa“. Das Kind wird versuchen, die Motorik nachzuahmen. Entsprechende Töne sind ein „Nebenbei-Erfolg“.



Erweiterungsmöglichkeit für Kinder ab 18 Monaten:

Grimassen schneiden ist für ältere Kinder ein Spaß. Jetzt werden die Bewegungen fließend, der Wechsel vom breiten Mund („E“) zum runden Mund („O“) und wieder zurück kann schneller geschehen. „Brrr“ und „Sch“ können gebildet werden bis Sie und das Kind vor Vergnügen lachen.