

Arbeitsmaterialien für Erzieherinnen und Erzieher

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

Thema: Bewegung, Gesundheit & Ernährung, Ausgabe: 14
Titel: Bewegt durch die farbige Herbstwelt (41 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>



„Von Kopf bis Fuß in Aktion“ – Psychomotorische Spiele



Bewegungsspiele allgemein

Fledermaus und Nachtfalter 	15
Baumhangeln 	18
Rot oder Gelb?	21



Bewegungsspiele mit dem Schwerpunkt „Sprache“

Bunte Blätter 	23
-------------------------------------------------------------------------------------------------	----



Bewegungsspiele mit dem Schwerpunkt „Mathematik/Naturwissenschaften/Technik“

Herbst-Würfelspiel	25
Fotosynthese-Experiment	28



Bewegungsspiele mit dem Schwerpunkt „Musik“

Eulen-Singspiel	31
Bunter Herbst-Rap	34



Entspannungsspiele

Herbstbotschaft	38
Murmelsuche im Blätterbad	40



Hinweise zu besonderen Bewegungsmaterialien

Stohhalmspiel	42
Rosarot und Himmelblau – mit Farbbrillen unterwegs	44



Fledermaus und Nachtfalter

Erfahrungsschwerpunkt:

Förderschwerpunkte:

Anspruch:

Alter der Kinder:

Anzahl der Kinder:

Räumliche Voraussetzungen:

Materialien:

Kosten:

Vorbereitungszeit:

Durchführungszeit:

- Körpererfahrung
- Bewegungskoordination
- Konzentration
- Vertrauen
- Sozialkompetenz
- akustische Wahrnehmung
- mittel
- 4 bis 6 Jahre
- ab 12 Kindern
- Bewegungsraum/Gruppenraum/Wiese
- 2 kleine Augenbinden
- 1 langes Seil
- Bildkarten (siehe S. 17)
- 1 Flöte
- 1 Triangel
- 1 Tamburin
- 1 Glockenspiel
- Klangstäbe
- –
- 5 Minuten
- 15 bis 30 Minuten

Vorbereitung:

Auf dem Boden des Bewegungsraums formt die pädagogische Fachkraft mithilfe des Seils einen Kreis. In die Mitte legt sie verdeckt die Bildkarten. Die Augenbinden befinden sich ebenso in greifbarer Nähe wie die Musikinstrumente für den Abschluss.

Einstimmung:

Die pädagogische Fachkraft versammelt die Kinder im Sitzkreis an der Kreislinie. Bevor das Gespräch beginnt, darf ein Kind die Bildkarten umdrehen, damit alle wissen, um welches Thema es geht.

Wer von euch hat schon einmal eine Fledermaus entdeckt? Was ist das Besondere an einer Fledermaus? Was weißt du schon über die Fledermaus?



„Von Kopf bis Fuß in Aktion“ – Psychomotorische Spiele Bewegungsspiele allgemein

Bewegung

Gemeinsam werden die Eigenschaften von Fledermäusen erarbeitet: Sie können sehr gut hören, schlafen mit dem Kopf nach unten, sind meistens nachts unterwegs, sehen sehr schlecht und können mit den Augen keine Farben wahrnehmen. Fledermäuse wohnen in Höhlen und auf Bäumen.

Ich stelle euch ein Spiel vor, für das ihr ein gutes Gehör braucht. Dafür suche ich zunächst zwei mutige Kinder, die eine Fledermaus und einen Nachtfalter spielen.

Es werden zwei Kinder bestimmt, die die Fledermaus und den Nachtfalter spielen.

Hauptteil:

Die übrigen Kinder bilden einen geschlossenen Stehkreis um das ausgelegte Seil herum. Die beiden ausgewählten Kinder gehen in die Kreismitte. Nachdem die Kinder ja gehört haben, dass Fledermaus nicht gut sehen, werden beiden Kindern die Augen verbunden.

Die Fledermaus geht nun auf Nahrungssuche, indem sie laut ruft und auf das Echo des Nachtfalters wartet. Dieser muss sofort auf jeden ihrer Zurufe mit einem Echo antworten. Die Fledermaus versucht, den Nachtfalter auf diese Weise zu orten und zu fangen, der Nachtfalter hingegen bemüht sich zu entkommen. Stößt eines der Tiere an den Außenkreis der anderen Kinder, dann rufen diese „Mauer!“ und das betreffende Tier muss wieder zurück in die Kreismitte. Wird der Nachtfalter gefangen, übernimmt ein anderes Kinderpaar die Rolle von Fledermaus und Nachtfalter.



Hinweise:

- Fledermaus und Nachtfalter dürfen nach der Spielrunde zwei neue Kinder aussuchen, die ihre Augen verbinden und das Spiel neu starten.
- Jedes Kind hat in diesem Spiel eine wichtige Rolle. Von allen ist Aufmerksamkeit gefragt.

Nachdem die Kinder im Spiel erfahren haben, wie schwer es ist, sich im Dunkeln zu orientieren, dürfen sie ihre Sinne weiter schärfen. Dazu versammeln sich alle wieder im Sitzkreis und schließen die Augen. Nun spielt die pädagogische Fachkraft abwechselnd die Flöte, das Tamburin und die anderen Instrumente und regt die Kinder zum ganzheitlichen Wahrnehmen an.

Wie hört sich das an? Welche Bewegungen würden zu diesem Klang passen? Könnte man dem Klang evtl. auch eine Farbe zuordnen?

Abschluss:

In einem Reflexionsgespräch sprechen die Kinder über die Erfahrung, nichts zu sehen, sondern nur zu hören.

(EL)

Bewegung

„Von Kopf bis Fuß in Aktion“ – Psychomotorische Spiele
Bewegungsspiele allgemein



Im Anschluss können die Kinder noch eine Fledermaus-Zimmerdekoration gestalten. Eine Bastelanleitung finden Sie auf S. 49 f.

Bildkarten:





Baumhangeln

Erfahrungsschwerpunkte:

Förderschwerpunkte:

Anspruch:

Alter der Kinder:

Anzahl der Kinder:

Räumliche Voraussetzungen:

Materialien:

Kosten:

Vorbereitungszeit:

Durchführungszeit:

- Körpererfahrung
 - Naturerfahrung
 - Bewegungskoordination
 - Konzentration
 - soziale Kompetenz
 - gering
 - ab 3 Jahren
 - ab 8 Kindern
 - Garten/Wald mit vielen Bäumen
 - alternativ: Bewegungsraum
- Für die Durchführung im Bewegungsraum:
- 5 bis 8 Stühle
 - 1 grüner Markierungspunkt
 - 1 roter Markierungspunkt
 - –
 - –
 - 10 bis 20 Minuten

Vorbereitung:

Durchführung im freien Gelände:

Die pädagogische Fachkraft sucht im Vorfeld ein Gelände aus, auf dem viele Bäume in unterschiedlichen Abständen zueinander stehen.

Durchführung im Bewegungsraum:

Sollte kein geeignetes Freigelände zur Verfügung stehen, kann das Spiel auch im Bewegungsraum durchgeführt werden. Je nachdem, wie viele Kinder mitspielen, verteilt die pädagogische Fachkraft dann fünf bis acht Kinderstühle im Raum. Ein Stuhl wird mit einem grünen Punkt als „Startstuhl“ markiert, ein zweiter Stuhl mit einem roten Punkt als „Zielstuhl“.

Einstimmung:

Die pädagogische Fachkraft versammelt alle Kinder um einen Baum herum. Gemeinsam werden die Bäume betrachtet, die im Umfeld stehen. Worin unterscheiden sie sich? Im Gespräch stellen die Kinder fest, dass es Nadel- und Laubbäume gibt, dass die Stämme unterschiedliche Durchmesser haben, dass die Rinden sich verschieden anfühlen (rau, glatt) usw.