

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: 17

Titel: Auf die Bälle, fertig, los! - Wilde Spiele zur EM (33 S.)

Produktinweis

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

Keine Angst vor „starken“ Kindern! 18

Ich bin schneller! 20

Schlangengrube 23



Bewegungsspiele mit dem Schwerpunkt „Sprache“

EM aus dem Pappkarton 26



Bewegungsspiele mit dem Schwerpunkt „Mathematik/Naturwissenschaften/Technik“

Wie weit ist es? 29



Bewegungsspiele mit dem Schwerpunkt „Musik“

Fußball-Lied 31

Cheerleader-Tanz 34



Entspannungsspiele

Salz-Fuß-Massage 38

Begossener Pudel 40



Hinweise zu besonderen Bewegungsmaterialien

Strumpfball mit Socken 43

Trimm-dich-Pfad mit Schwimnudeln 46



Keine Angst vor „starken“ Kindern!

Erfahrungsschwerpunkt:

Förderschwerpunkte:

Anspruch:

Alter der Kinder:

Anzahl der Kinder:

Räumliche Voraussetzungen:

Materialien:

Kosten:

Vorbereitungszeit:

Durchführungszeit:

- Körpererfahrung
- Bewegungskoordination
- Gleichgewichtsschulung
- Tiefensensibilität
- kinesiologische Bewegung
- Grenzen einhalten
- taktile Wahrnehmung
- mittel
- 4 bis 6 Jahre
- 10 bis 15 Kinder
- Bewegungsraum
- 4 blaue Matten
- 1 Handtrommel
- 1 Bilder von einem „starken“ Tier (z.B. Löwe)
- 1 Bild von einem „sanften“ Tier (z.B. Schaf)
- –
- 5 Minuten
- 15 bis 20 Minuten

Vorbereitung:

In der Mitte des Bewegungsraums baut die pädagogische Fachkraft eine Mattenfläche aus vier blauen Matten auf. Die Handtrommel und die Tierbilder hält sie griffbereit.

Einstimmung:

Die pädagogische Fachkraft versammelt die Kinder im Sitzkreis um die Matten herum und eröffnet ein Gespräch.

In der heutigen Bewegungsstunde geht es um das Kräfteressen. Dafür habe ich euch ein paar Bilder mitgebracht.

Die pädagogische Fachkraft zeigt den Kindern ein Bild von einem „starken“ Tier und fragt, welche Eigenschaften sie damit verbinden. Die Kinder sollten Gelegenheit haben, über den Begriff „stark“ zu philosophieren. Wann ist man stark? Woran wird Stärke gemessen? Wer ist für die Kinder stark?



Was macht ein Tier oder einen Menschen stark? Anschließend bringt die pädagogische Fachkraft das Bild eines „sanften“ Tieres ein und fragt die Kinder, was sie mit diesem Tier verbinden. Ist es auch ein „starkes“ Tier? Oder ein schnelles oder schlaues? Dann leitet sie über zur heutigen Bewegungsstunde, in der es nicht nur um Stärke, sondern auch um Geschicklichkeit geht.

Hauptteil:



Hinweis:

Führen Sie vor Beginn des Spiels die sogenannte „Stopp-Regel“ ein: Wenn sich ein Kind unwohl fühlt, hat es das Recht, „Stopp!“ zu sagen. Der Partner muss dann sofort mit seiner „Aktion“ aufhören.

Ziel des Spiels ist, dass die „sanften Lämmer“ die andere Seite der Mattenfläche erreichen. Ein „starkes“ Tier versucht aber, die Lämmer zu schnappen und auf den Rücken zu drehen.

Die pädagogische Fachkraft wählt ein „starkes“ Kind aus oder fragt nach einem Freiwilligen. Die anderen Kinder sind die „Lämmer“ und platzieren sich auf der einen Seite vor die Matte. Dabei sollten sie die Matten nicht berühren. Das „starke“ Tier sitzt auf der gegenüberliegenden Seite; es berührt die Matte auch nicht. Nun gibt die pädagogische Fachkraft mit der Handtrommel das Zeichen zum Start. Daraufhin krabbeln die Lämmer los, um auf die andere Mattenseite zu kommen. Das starke Tier krabbelt den Lämmern entgegen und versucht, ein Lamm zu packen und auf den Rücken zu drehen. Gelingt ihm das, ist das betreffende Lamm nun auch ein „starkes“ Tier und hilft bei der nächsten Runde mit. Die neue Runde beginnt immer, sobald die gegenüberliegende Seite der Mattenfläche erreicht wurde. Bleibt nur noch ein „Lamm“ übrig, darf dieses Kind das erste „starke“ Tier in der nächsten Runde spielen.



Hinweis:

Bei diesem Spiel gilt außer der „Stopp-Regel“ die Vorgabe, dass die Lämmer sich nicht rückwärts bewegen dürfen.



Tipp:

Ab einer Gruppenstärke von 15 Kindern kann man die Mattenfläche auch vergrößern und zwei und mehr Kinder als „starke“ Gegner einsetzen.

Abschluss:

Zum Schluss versammelt die pädagogische Fachkraft die Kinder noch einmal im Sitzkreis auf den Matten. Gemeinsam reflektieren die Kinder über ihre „starken“ Erfahrungen. Muss man wirklich stark sein, um den Gegner auf den Rücken zu bringen, oder muss man schnell reagieren, um dem Gegner zu entweichen?

(EL)



Ich bin schneller!

Erfahrungsschwerpunkt:

Förderschwerpunkte:

Anspruch:

Alter der Kinder:

Anzahl der Kinder:

Räumliche Voraussetzungen:

Materialien:

Kosten:

Vorbereitungszeit:

Durchführungszeit:

- Körpererfahrung
- Bewegungskoordination
- Grob- und Feinmotorik
- taktile Wahrnehmung
- Reaktion
- Frustrationstoleranz
- mittel
- 4 bis 6 Jahre
- 14 bis 26 Kinder (gerade Anzahl)
- Bewegungsraum
- für jeweils 2 Kinder 1 dünne Matte
- 1 Triangel
- 1 Stoppuhr
- Memorykarten (in der Anzahl der mitspielenden Kinder)
- 1 Körbchen
- –
- 10 Minuten
- 15 bis 30 Minuten

Vorbereitung:

Im gesamten Bewegungsraum legt die pädagogische Fachkraft dünne Matten aus (jeweils eine für zwei mitspielende Kinder). Die Matten sollten nicht zu dicht nebeneinander liegen. In die Mitte stellt sie das Körbchen mit den Memorykarten. Die Triangel und die Stoppuhr hält sie griffbereit.

Einstimmung:

Die pädagogische Fachkraft versammelt die Kinder im Sitzkreis um das Körbchen herum.

Heute geht es um das Thema „Schnelligkeit“! Gleichzeitig können wir in der heutigen Bewegungsstunde unsere Körperteile kennenlernen.

Gemeinsam werden Begriffe gesucht, die zum Thema „Schnelligkeit“ passen. Wer läuft schnell? Was fährt schnell? usw.