

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: 22
Titel: Herbstspiele mit Igel, Eule und Eichhörnchen (36 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>



Stachliger Igel, pass auf!

Erfahrungsschwerpunkt:

Förderschwerpunkte:

Anspruch:

Alter der Kinder:

Anzahl der Kinder:

Räumliche Voraussetzungen:

Materialien:

Kosten:

Vorbereitungszeit:

Durchführungszeit:

- Körpererfahrung
- Bewegungskoordination
- Grobmotorik
- Feinmotorik
- taktile Wahrnehmung
- Gemeinschaft
- mittel
- 4 bis 6 Jahre
- 15 bis 25 Kinder
- Bewegungsraum
- 2 bis 4 Langbänke
- 1 Rollbrett
- 30 bis 60 Wäscheklammern
- 1 Korb
- evtl. Augenbinden (Schlafbrillen aus dem Flugzeug)
- –
- 10 Minuten
- 15 bis 30 Minuten

Vorbereitung:

Im Bewegungsraum stellt die pädagogische Fachkraft in die Mitte des Raumes aus zwei oder vier Langbänken eine ca. 60 cm breite Gasse. Die Wäscheklammern legt sie sich in einem Korb bereit. Das Rollbrett stellt sie an die Seite.

Einstimmung:

Die pädagogische Fachkraft versammelt die Kinder im Bewegungsraum auf den Langbänken. Sie steigt in das Thema mit einem Rätsel ein:

Rätsel

Am liebsten, da verspeis ich Schnecken.
Im Laubhaufen mag ich mich verstecken.
Und sollt etwas gefährlich sein,
roll zur Stachelkugel ich mich ein.



Bestimmt wisst ihr schon, um welches Tier es sich handelt. Zu diesem Tier habe ich euch heute ein Spiel mitgebracht.

Bestimmt erraten die Kinder das Rätsel ganz leicht. Die pädagogische Fachkraft könnte das Kind, das als Erstes die Lösung wusste, auswählen, um den ersten Igel zu spielen. Damit das Igelkind auch authentisch wirkt, bekommt es aus Wäscheklammern noch die Stacheln. Die übrigen Kinder teilt sie in zwei gleich starke Gruppen (z. B. Füchse und Dachse) ein. Dann beginnt das Spiel.

Hauptteil:

Die Füchse und die Dachse knien sich hinter die Bänke gegenüber auf den Boden. Das Igelkind liegt auf dem Rollbrett am Eingang der Gasse. Auf dem Rücken, am Gesäß und an den Beinen hat der Igel mindestens 30 Wäscheklammern als Stacheln befestigt.

Während das Igelkind nun mit dem Rollbrett durch die Gasse fährt, sollen die Füchse und die Dachse versuchen, möglichst viele „Stacheln“ des Igels wegzunehmen. Aber es gibt eine Schwierigkeit: Füchse und Dachse sind in der Nacht unterwegs und da ist es dunkel. Sie haben deshalb die Augen geschlossen. Wer kann dem Igel die meisten Stacheln klauen? Die Füchse oder die Dachse?



Hinweis:

Achtung! Festhalten an der Kleidung oder am Kopf sowie Aufstehen ist nicht erlaubt!



Tipp:

Wenn keine Rollbretter zur Verfügung stehen, können die Kinder in der Bankstellung durch die Gasse krabbeln.

Jedes Kind, das möchte, darf nun den nächsten Igel spielen. Wenn sich Kinder schwertun, die Augen zu schließen, dann können die Schlafbrillen benutzt werden.

Abschluss:

Zum Schluss versammelt die pädagogische Fachkraft alle Kinder auf den Langbänken. In einem Reflexionsgespräch haben die Kinder die Möglichkeit, über ihre Erfahrungen als Igel wie auch als Fuchs oder Dachs zu sprechen.



Eulen und Krähen

Erfahrungsschwerpunkt:

Förderschwerpunkte:

Anspruch:

Alter der Kinder:

Anzahl der Kinder:

Räumliche Voraussetzungen:

Materialien:

Kosten:

Vorbereitungszeit:

Durchführungszeit:

- Körpererfahrung
- Bewegungskoordination
- Grobmotorik
- kognitive Kompetenz
- Einhalten von Grenzen
- Reaktion
- akustische Wahrnehmung
- mittel
- 4 bis 6 Jahre
- 15 bis 20 Kinder
- Bewegungsraum
- 6 lange Seile
- Bildkarte einer Krähe (siehe S. 22)
- Bildkarte einer Eule (siehe S. 22)
- (Farb-)Kopierer
- Schere
- schwarzes Tonpapier (DIN A4)
- Aussagekärtchen zum Thema „Herbst“ (siehe S. 23)
- –
- 5 Minuten
- 15 bis 20 Minuten

Vorbereitung:

Die pädagogische Fachkraft bereitet die Bildkarten „Krähe“ und „Eule“ vor, indem sie die Bilder auf S. 22 zunächst – idealerweise farbig – kopiert (dabei ein schwarzes Tonpapier auf die Rückseite legen, damit die Schrift der Rückseite nicht durchscheint) und dann ausschneidet.

Im Bewegungsraum legt sie aus je drei Seilen einen Kreis (Nest) an den Stirnseiten aus. Die Bildkarten der Krähe und der Eule legt sie jeweils in die Mitte eines Kreises. Die Seite mit den verschiedenen Aussagekärtchen (siehe S. 23) legt sie sich bereit.

Einstimmung:

Die pädagogische Fachkraft versammelt zunächst alle mitspielenden Kinder vor dem Bewegungsraum. Sie bittet die Kinder, sich im Bewegungsraum gleichmäßig in die vorbereiteten Kreise zu verteilen und sich hineinzusetzen.



Heute möchte ich mit euch ein spannendes Spiel spielen. Dazu braucht ihr die „Weisheit“ einer Eule und den „Schabernack“ einer Krähe.

Die Kinder sitzen in ihrem „Nest“ und heben die jeweilige Bildkarte hoch, damit die pädagogische Fachkraft ermitteln kann, wer zu welcher Gruppe gehört. Vorher erklärt sie noch einiges über die Krähen und Eulen.

Die meisten Krähen, die ihr bestimmt auch schon einmal beobachtet habt, freuen sich über Ulk und Schabernack. Die weisen Eulen dagegen können diese Art der Vögel nicht so gut leiden und verfolgen sie deshalb.

Gerne kann die pädagogische Fachkraft auch das Wissen der Kinder mit einbeziehen und ein einleitendes Gespräch führen, bevor die „wilde Jagd“ beginnen kann.

Hauptteil:

Die pädagogische Fachkraft stellt sich an die Seite in die Mitte des Raumes und beginnt, die Aussagen (Beispiele siehe S. 23) zum Thema „Herbst“ vorzulesen. Bei wahren Aussagen fühlen sich die Eulen wohl und werden darum von den Krähen verfolgt. Das heißt, die Krähen und Eulen müssen ganz schnell reagieren, aus ihren Nestern herauskommen, und die Krähen versuchen, die Eulen zu fangen. Wer gefangen wurde, kommt in die gegnerische Gruppe. Bei falschen Aussagen versuchen die Eulen die Krähen zu fangen und bringen sie in ihr Nest.



Hinweis:

Achten Sie darauf, dass das Spielfeld zum Fangen und Gefangenwerden nur in der Mitte des Bewegungsraumes liegt.



Tipp:

Bei diesem Spiel eignet sich eine gute Altersmischung, denn dann können die jüngeren Kinder sich an den großen orientieren und gemeinsam fangen oder weglaufen.

Abschluss:

Zum Schluss versammelt die pädagogische Fachkraft die Kinder im gemeinsamen Sitzkreis in der Mitte. In einem Reflexionsgespräch haben die Kinder die Möglichkeit, über ihre Erfahrungen zu sprechen oder neue Aussagen über den Herbst zu finden, die im nächsten Spiel eingesetzt werden können.